

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peran yang sangat krusial dalam kehidupan manusia, karena menjadi pondasi utama dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan inovatif bagi kemajuan suatu bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pencapaian tujuan tersebut hanya dapat diwujudkan apabila komponen penting dalam sistem pendidikan, yaitu kurikulum, dapat diimplementasikan secara optimal.

Pada tahun 2022 diluncurkan kurikulum yang diberi nama kurikulum merdeka, dimana sekolah bisa memilih untuk menggunakan kurikulum merdeka atau tetap menggunakan kurikulum 2013, hingga pada tahun 2024 ditetapkan bahwa kurikulum merdeka resmi menjadi kurikulum nasional. Menurut penjelasan dalam buku saku *Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*, kurikulum ini dirancang dengan pendekatan pembelajaran intrakurikuler yang memberikan keleluasaan kepada pendidik dalam menentukan perangkat maupun bahan ajar. Kebebasan tersebut memungkinkan guru menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan serta minat peserta didik (Kemdikbud, 2022).

SMP Negeri 1 Gianyar termasuk ke dalam jajaran sekolah yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dalam kegiatan pembelajarannya. Selama ini, proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Gianyar secara umum telah terlaksana dengan cukup baik. Namun, berdasarkan studi kasus yang dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), ditemukan permasalahan terkait minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan

motivasi belajar siswa. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran, yang pada akhirnya peserta didik kesulitan dalam memahami materi, serta berpotensi menyebabkan pencapaian hasil belajar yang belum sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Selama ini kegiatan pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku dan sumber internet, sedangkan untuk kegiatan praktikum dilakukan observasi langsung di lingkungan sekitar ataupun di laboratorium. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hal yang tidak bisa dilihat secara nyata sehingga para peserta didik sulit untuk membayangkan visualisasi dari materi-materi yang membutuhkan contoh secara nyata salah satunya yakni materi zat dan perubahannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 39 responden peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Gianyar, diperoleh bahwa sekitar 35,9 % peserta didik memberi jawaban sangat setuju dan 59% peserta didik memberi jawaban setuju dimana peserta didik menginginkan proses pembelajaran yang memanfaatkan media yang bervariasi, dan mereka menunjukkan minat yang lebih tinggi apabila media tersebut disajikan dalam bentuk yang menarik dan interaktif serta berisi video animasi pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil observasi dan wawancara secara langsung dengan guru pengampu mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Gianyar, dimana saat ini diperlukan media yang dapat mempermudah dalam menjelaskan materi yang sifatnya abstrak seperti menjelaskan tentang suatu proses atau peristiwa secara mendetail.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti mempunyai solusi yakni dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk materi zat dan perubahannya berbasis *problem based learning*. Model pembelajaran ini dipilih karena dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta pemecahan masalah maupun penemuan konsep-konsep baru dalam dunia nyata. Dalam pembuatan media ini, peneliti akan menggunakan Adobe Captivate yang merupakan sebuah *software* yang memungkinkan kita untuk menambahkan, memodifikasi teks keterangan, menambahkan audio

(*dubbing*, *background* musik dan *sound effects*), video, *animasi Flash*, teks animasi, gambar, dan lain sebagainya ke dalam project yang kita buat. Media pembelajaran interaktif tersebut nantinya akan dibuat dalam bentuk gabungan dari animasi 2 dimensi dan 3 dimensi yang di dalamnya terdapat penjelasan dan visualisasi mengenai materi zat dan perubahannya yang terdiri dari materi wujud zat, perubahan wujud zat, dan perubahan fisika.

Berdasarkan pada penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini dilaksanakan dengan mengusung judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA untuk Kelas VII di SMP Negeri 1 Gianyar”. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik serta proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga dapat tercapainya kompetensi yang diharapkan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses perancangan serta implementasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VII di SMP Negeri 1 Gianyar?
2. Bagaimana respons pendidik dan peserta didik mengenai pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VII di SMP Negeri 1 Gianyar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan rancangan dan implementasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VII di SMP Negeri 1 Gianyar.
2. Untuk mengetahui respons dari pendidik dan peserta didik mengenai pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VII di SMP Negeri 1 Gianyar.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada analisis permasalahan yang telah diuraikan di latar belakang, maka permasalahan pada penelitian ini akan dibatasi sampai pada tahapan pengembangan dan pengujian tingkat kelayakan dan keefektifan dari penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Gianyar.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 1 Gianyar, diharapkan hasilnya dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, termasuk peneliti, tenaga pendidik, peserta didik, institusi sekolah, dan lembaga. Adapun manfaat baik secara praktis maupun teoritis yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Melalui kegiatan penelitian ini, peneliti memperoleh pengembangan wawasan dan pemahaman terkait pengembangan media pembelajaran interaktif.

b) Bagi Guru

Dengan adanya kegiatan penelitian ini, memungkinkan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan dan minat peserta didik, guna mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif, melampaui metode yang hanya mengandalkan buku ajar dan kegiatan praktik semata. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dari penelitian ini bisa menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam mendukung dan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar secara lebih efektif.

c) Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu mendorong antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPA secara lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan serta

meningkatkan keaktifan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

d) Bagi Sekolah

Media pembelajaran interaktif yang nantinya dihasilkan diharapkan dapat mendukung sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan dapat mengikuti perkembangan teknologi.

e) Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, baik dalam pengembangan pengetahuan maupun keterampilan serta diharapkan dapat meningkatkan kerjasama dengan sekolah tempat penelitian.

2) Manfaat Teoritis

Dari sisi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pembelajaran IPA untuk kelas VII di SMP Negeri 1 Gianyar.

