

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses memperoleh pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka siap menghadapi masalah-masalah kehidupan yang dihadapinya (Umkabu dkk., 2023). Menurut Habsy (2024) Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses menuju kehidupan yang lebih baik dan dapat bermanfaat bagi sekitarnya. Pendidikan merupakan sarana penting untuk menumbuhkan generasi yang unggul dalam segala bidang kehidupan sebagai penerus bangsa untuk memajukan pendidikan dan keberlangsungan pembangunan bagi negara (Tri , 2025). Menurut Jamun. dkk, (2023) seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, tentunya pendidikan di Indonesia harus mengikuti berbagai perubahan kearah yang lebih maju seperti memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat mencetak generasi muda yang kreatif dan unggul. Salah satu lembaga formal dalam bidang pendidikan yaitu sekolah. Menurut Rafiqie. dkk, 2024) Sekolah merupakan tempat seseorang untuk mendapatkan pengetahuan baru, pendidikan karakter dan tempat seseorang untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Perkembangan era seperti sekarang ini mempengaruhi segala bidang termasuk juga ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa yang memunculkan inovasi-inovasi baru berupa kemajuan teknologi yang berkembang beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang menandakan adanya kemajuan zaman (Sinaga dkk., 2024). Menurut Maritsa dkk., (2021) pemanfaatan teknologi ini sudah hampir masuk ke seluruh aspek kehidupan termasuk juga dalam dunia pendidikan sebagai tempat teknologi ini dilahirkan, jadi sudah sewajarnya teknologi dimanfaatkan dalam memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu teknologi dapat dimanfaatkan untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran sebagai contohnya teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan sebagai sarana penunjang dalam menyalurkan pesan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran merupakan segala alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada siswa dengan benar dan efektif (Fadilah dkk., 2023). Menurut Permana dkk., (2024) tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya variasi media pembelajaran, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan gaya belajar siswa dan memaksimalkan potensi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan seperti menggunakan media digital yang memanfaatkan teknologi saat ini. Menurut Widianita (2023) teknologi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Teknologi membantu kehidupan

manusia diberbagai bidang salah satunya pada bidang pendidikan. Teknologi banyak dimanfaatkan sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran teknologi banyak juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan bahan evaluasi yang membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna (Nurfadhillah et al., 2021). Guru sebagai fasilitator dapat memanfaatkan teknologi dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih inovatif dan variatif (Permana dkk., 2021). Terlebih lagi dengan perkembangan zaman yang ada, guru dituntut bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada khususnya dalam bidang pendidikan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi bisa membawa suasana pembelajaran lebih menyenangkan untuk siswa.

Menurut Agung (2020) pedoman nasional yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar adalah PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP adalah evaluasi yang menggambarkan batas kemampuan peserta didik dalam mencapai standar kriteria atau keberhasilan yang telah ditetapkan. Berdasarkan PAP, peserta didik dinyatakan lulus apabila peserta didik memiliki penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 80% dengan predikat baik. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan peserta didik dapat mencapai hasil belajar minimal 80% dalam penguasaan kompetensi pengetahuan dengan predikat baik. Peserta didik dapat mencapai tingkat penguasaan yang baik jika mereka merasa termotivasi dan nyaman selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kewajiban guru salah satunya untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan nyaman.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 - 100	4	A	Sangat Baik
80 - 89	3	B	Baik
65 - 79	2	C	Cukup
40 - 64	1	D	Kurang
00 - 39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, 2022)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 4 Manukaya pada hari Senin, 17 Maret 2025 dengan wali kelas V, Bapak I Kadek Permana, S.Pd terdapat kesenjangan yang menyatakan bahwa kurangnya memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada mata pelajaran IPAS dimana guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional siswa cenderung diberikan materi berorientasi pada buku pembelajaran guru juga menyatakan hanya menggunakan media konkret dan juga menggunakan video pembelajaran dari YouTube, karena terbatasnya pemahaman merancang media digital. Selain itu karena kurangnya inovasi dan kreativitas dalam memanfaatkan dan mengembangkan media menjadi salah satu faktornya. Beberapa faktor/penyebab tersebut dapat membuat rasa bosan siswa cepat timbul, sehingga hal tersebut yang menyebabkan siswa tidak dapat berpartisipasi secara tanggap, aktif, dan cekatan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa siswa dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tersedianya media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang aktivitas belajar siswa. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal, dan hasil belajar siswa menjadi

rendah. Berdasarkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, rata-rata nilai siswa kelas V adalah 68%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki kompetensi pengetahuan yang rendah. Menurut Kemendikbudristek BSKAP (2022), mayoritas siswa belum mencapai kriteria yang ditetapkan, yaitu nilai minimal 86 untuk penguasaan kompetensi pengetahuan. Berdasarkan hal tersebut terjadi selisih sebesar 18 dari penilaian BSKAP. Rendahnya pencapaian ini disebabkan oleh adaptasi guru terhadap penerapan Kurikulum Merdeka serta luasnya cakupan materi IPAS.

Solusi yang bisa di tawarkan berdasarkan hal tersebut dipandang perlu menggunakan media digital di kelas V yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif materi sistem pernapasan manusia pada mata pelajaran IPAS. Media ini dapat berkontribusi kepada siswa dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif sebagai sarana dalam metode *inquiry learning* sebagai pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif bertanya, menyelidiki, dan mencari tahu informasi secara mandiri untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang suatu topik. Pemilihan model *inquiry learning* didasarkan pada kesesuaiannya dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. *Inquiry learning* menekankan pada proses pembelajaran yang aktif, eksploratif, dan berpusat pada siswa, sehingga mampu merangsang rasa ingin tahu alami anak-anak dan mendorong mereka untuk berpikir kritis serta memecahkan masalah secara mandiri. Dengan komponen yang terdapat dalam multimedia interaktif siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui visualisasi dan interaksi langsung melalui animasi video, audio dan teks. Selain itu, sifat interaktif dari media memungkinkan siswa untuk belajar secara

mandiri, mengeksplorasi materi sesuai ritme masing-masing, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Multimedia interaktif juga memberikan ruang untuk inovasi dan fleksibilitas desain yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran tertentu. Dengan demikian, multimedia interaktif tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang konstruktif dan adaptif, yang sangat mendukung pengembangan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif. Fitur yang terdapat dalam multimedia interaktif dapat mendorong minat belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini pengembangan multimedia interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya dalam materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD Negeri 4 Manukaya pada tahun ajaran 2025/2026.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran yang sering dilakukan masih monoton yaitu dengan terlalu banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional cenderung diberikan materi berorientasi pada buku pembelajaran, guru hanya menggunakan media konkret dan juga menggunakan video pembelajaran dari YouTube.
- 2) Kurangnya penggunaan teknologi secara optimal dalam proses pengembangan media pembelajaran oleh guru sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik.

- 3) Penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga menimbulkan rasa bosan pada diri siswa.
- 4) Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi khususnya pada mata pelajaran IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperlukan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* topik sistem pernapasan manusia mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Manukaya. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi dengan memfokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* topik sistem pernapasan manusia mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Manukaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kualitas rancang bangun dari multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* topik sistem pernapasan manusia muatan IPAS kelas V SD Negeri 4 Manukaya Tahun ajaran 2025/2026?
- 2) Bagaimanakah kualitas multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* topik sistem pernapasan manusia muatan IPAS kelas V SD Negeri 4 Manukaya Tahun Ajaran 2025/2026?

- 3) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* topik sistem pernapasan manusia muatan IPAS kelas V SD Negeri 4 Manukaya Tahun ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian mengenai rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dalam penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kualitas rancang bangun multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* topik sistem pernapasan manusia muatan IPAS kelas V SD Negeri 4 Manukaya Tahun ajaran 2025/2026.
- 2) Untuk mengetahui kualitas multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* topik sistem pernapasan manusia muatan IPAS yang ditinjau dari rancang bangun, isi, desain 10 instruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada peserta didik kelas V SD Negeri 4 Manukaya Tahun Ajaran 2025/2026.
- 3) Untuk Menguji efektivitas multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* topik sistem pernapasan manusia muatan IPAS kelas V SD Negeri 4 Manukaya Tahun ajaran 2025/2026.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia di kelas V Sekolah Dasar. Tujuan pengembangan ini untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia interaktif. Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* materi sistem pernapasan manusia mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.
- 2) Media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat digunakan pada saat pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah.
- 3) Media pembelajaran multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Power Point.
- 4) Materi pada media pembelajaran multimedia interaktif ini yaitu mengenai materi sistem pernapasan manusia kelas V sekolah dasar.
- 5) Multimedia Interaktif berbasis *inquiry learning* ini merupakan media pembelajaran yang mengembangkan beberapa komponen media interaktif dalam pengembangan media seperti teks, suara, video dan animasi yang menarik perhatian siswa terhadap pelajaran IPAS materi sistem pernapasan pada manusia, sehingga siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia.
- 6) Media pembelajaran multimedia interaktif tersebut dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif dan praktis sehingga guru dan siswa dapat mengakses multimedia interaktif pada saat pembelajaran. Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia.

1.7 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini di dasarkan asumsi sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* materi sistem pernapasan manusia mata Pelajaran IPAS ini, dapat menyajikan pembelajaran yang bermakna, sekaligus membangkitkan minat, motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi karena disajikan dengan multimedia interaktif yang memudahkan dalam penyampaian materi serta menggunakan model pembelajaran *inquiry learning* yang diharapkan mampu meningkatkan daya berpikir kritis siswa untuk menemukan dan memahami konsep materi secara mandiri.
- 2) Multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* materi sistem pernapasan manusia mata Pelajaran IPAS ini dapat membantu guru dalam pembelajaran, dengan siswa menggunakan multimedia interaktif ini dapat memahami komponen yang terdapat dalam pembelajaran IPAS serta dapat mengatasi rasa jenuh atau bosan siswa pada saat pembelajaran berlangsung karena disajikan lebih inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia ini dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik siswa kelas V di SD Negeri 4 Manukaya sehingga tidak bisa digunakan disekolah lain yang tidak memiliki karakteristik yang sama.

- 2) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia ini berbasis teknologi yang memerlukan perangkat komputer dan jaringan internet sehingga tidak bisa digunakan pada sekolah- sekolah yang tidak memiliki perangkat teknologi dan jaringan internet.

1.8 Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalah pemahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan atau mengembangkan produk yang kemudian diuji keefektifannya sehingga dapat bermanfaat dan digunakan sebagai alat bantu, dalam konteks ini sebagai alat bantu pembelajaran.
- 2) Multimedia interaktif, media pembelajaran yang menggabungkan berbagai bentuk elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dapat merespons tindakan atau pilihan pengguna (interaktif), sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.
- 3) *Inquiry learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses pencarian dan penemuan pengetahuan secara aktif oleh peserta didik melalui kegiatan mengamati, menanya, menyelidiki, menganalisis, dan menyimpulkan, sehingga peserta didik terlibat langsung dalam membangun pengetahuannya sendiri.
- 4) Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta

interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

- 5) Sistem pernapasan manusia Materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang membahas tentang organ-organ, proses, dan mekanisme kerja sistem pernapasan pada manusia serta pentingnya menjaga kesehatan organ pernapasan.

