

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada zaman sekarang, teknologi bukan lagi menjadi suatu hal yang asing. Teknologi telah mengalami kemajuan serta memengaruhi berbagai aspek kehidupan di berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan (Khalil & Wardana, 2022, hlm. 122). Teknologi banyak dimanfaatkan hampir pada seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dimanfaatkan untuk mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran (Febriandi, 2020, hlm. 121). Bahkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah mengimplementasikan hal tersebut melalui digitalisasi pendidikan dengan menyediakan *Platform Merdeka Mengajar* (PMM) sebagai wadah bagi para pendidik untuk berinovasi, berkolaborasi, dan meningkatkan kompetensi yang dimiliki sebagai bekal untuk mewujudkan iklim pendidikan Indonesia yang lebih berkualitas dan berbasis teknologi digital (Marisana et al., 2023, hlm.140). Sementara kunci utama dari peningkatan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik yang bisa dilakukan oleh guru (Muflihah & Haqiqi, 2019, hlm. 61). Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitasnya sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran.

Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran (Listyawan dkk., 2021, hlm. 2). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mewujudkan keberhasilan kegiatan pembelajaran (Safitri dkk., 2023, hlm. 113) yakni mampu menjelaskan materi secara lebih mendalam sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan konsep-konsep yang dibelajarkan (Kurniawati & Nita, 2018, hlm. 69). Media pembelajaran dapat disajikan secara kontekstual, visual, maupun auditori yang menarik dan interaktif serta mempunyai fungsi informatif untuk menyampaikan pesan yang bermakna dalam proses pembelajaran secara lebih jelas,

efektif, dan efisien (Nurrita, 2018, hlm. 174). Oleh karena itu, maka penggunaan suatu media dalam pembelajaran memiliki peran penting untuk membantu kelancaran penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik secara lebih efektif.

Satu dari sekian banyaknya contoh media pembelajaran adalah multimedia interaktif. Dalam pembelajaran, media dapat diartikan sebagai segala perangkat lunak dan atau perangkat keras yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik (Wiwit, 2015, hlm. 6) sehingga pada akhirnya proses pembelajaran berjalan lebih efektif (Jalinus & Ambiyar, 2016, hlm. 4), contoh dari media pembelajaran diantaranya adalah gambar, grafik, audio, teks, video, dan animasi (Febriandi, 2020, hlm. 122). Berdasarkan hal tersebut maka multimedia dapat dimaknai lebih dari satu media, yakni merupakan gabungan dari beberapa media yang menjadi satu kesatuan dan bertujuan untuk menyajikan materi secara lebih menarik, jelas, dan mudah dimengerti oleh peserta didik (Nur Jannah, 2020, hlm. 55). Sedangkan interaktif berarti adanya komunikasi dua arah (Sukma & Handayani, 2022, hlm. 1002), yakni adanya tindakan yang saling aktif antara sumber belajar dengan peserta didik sebagai pengguna (Stit, 2021, hlm. 16-17; Nurrita, 2018, hlm. 173). Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan bagian dari media pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif idealnya digunakan dalam proses pembelajaran (Nugraha & Sudiyono, 2018, hlm. 183). Multimedia interaktif yang relevan dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan peserta didik akan membantu peserta didik untuk belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan harapan secara lebih efektif dan kondusif (Arywiantari et al., 2015, hlm. 2; Fitriyani & Nugroho, 2022, hlm. 206). Dengan kata lain bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran merupakan pilihan menarik yang mampu memberikan dampak baik guna mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Namun pada faktanya, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru SD di Kabupaten Garut ditemukan permasalahan

bahwa guru memang masih terbatas dalam mengembangkan dan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran, sehingga mayoritas peserta didik pada kelas yang bersangkutan mengalami miskonsepsi yang ditandai dengan rendahnya pemahaman konsep serta banyaknya peserta didik yang belum mencapai KKTP pada mata pelajaran IPAS. Sejalan dengan pernyataan bahwa multimedia interaktif masih jarang dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah termasuk dalam pembelajaran di sekolah dasar (Nur Jannah, 2020, hlm. 55; Kurniawati et al., 2019, hlm. 148). Sebagian besar masih melangsungkan sistem pembelajaran secara konvensional (Nugraha & Sudiyono, 2018, hlm. 183), bahkan ketersediaan media pembelajaran masih terbatas dengan kondisi media yang tersedia sudah rusak (Wahyu dkk., 2020, hlm. 109). Disisi lain, penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu faktor yang mendukung peserta didik lebih termotivasi dalam belajar (Yosef Firman Narut, 2019, hlm. 258) karena dapat mengkonkritkan materi menjadi lebih jelas (Kurnia, 2020, hlm. 2). Contohnya pada mata pelajaran IPAS yang di dominasi oleh konsep-konsep dan prinsip-prinsip abstrak tentu memerlukan visualisasi yang jelas (Deliany dkk., 2019, hlm. 92). Oleh karena itu, maka penggunaan multimedia interaktif perlu diterapkan ke dalam proses pembelajaran di sekolah dasar contohnya pada mata pelajaran IPAS.

IPAS merupakan istilah yang berlaku pada kurikulum merdeka, yakni penggabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Tujuan dari penggabungan tersebut adalah agar peserta didik mampu memahami bagaimana alam semesta bekerja, serta bagaimana interaksinya dengan kehidupan manusia secara holistik sekaligus mengelola antara lingkungan alam dan sosialnya (Wijayanti & Ekantini, 2023, hlm. 2101). IPAS merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan alam semesta, manusia sebagai individu dan makhluk sosial, serta interaksi antara keduanya. Dengan demikian, maka pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS penting dikuasai oleh peserta didik karena untuk memahami konsep materi IPAS yang baru maka diperlukan pemahaman konsep materi IPAS sebelumnya.

Untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif disesuaikan dengan tahap berfikir anak sekolah dasar yang masih bersifat konkret (Pratiwi et al., 2022, hlm.

33-34). Bisa dilakukan dengan cara menghadirkan konsep-konsep atau materi pembelajaran secara lebih nyata melalui penggunaan gambar, audio, video, dan lain sebagainya sehingga peserta didik dapat dengan lebih mudah menangkap informasi yang hendak diterima serta tertarik dan terlibat aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (Indriana et al., 2023, hlm. 1124). Dengan demikian, maka penggunaan multimedia interaktif merupakan solusi yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS.

Sejalan dengan hasil penelitian dari beberapa peneliti sebelumnya, menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar, keterampilan berfikir kritis, minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik pada berbagai mata pelajaran serta berbagai jenjang termasuk jenjang sekolah dasar (Kurniawati et al., 2019, hlm. 153; Febriandi, 2020, hm. 127; Kurnia, 2020, hlm. 81; Khalil & Wardana, 2022, hlm. 128; Azhar, 2020, hlm. 106), dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Indriana et al., 2023, hlm. 1125), serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Matematika (Nisa Maghfiroh et al., 2024, hlm. 63). Selain itu, penelitian terdahulu mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sudah banyak dilakukan, namun penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* pada jenjang sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, maka analisis efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar perlu dilakukan untuk memastikan bahwa multimedia interaktif yang digunakan relevan dan efektif dalam konteks pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar.

Disisi lain, untuk menghadapi era digital dan perkembangan zaman, pendidikan sudah seharusnya menanggapi baik kehadiran teknologi melalui pengintegrasian penggunaan media digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta memperbaiki proses pembelajaran (Listyawan dkk., 2021, hlm. 3). Hal tersebut merupakan bentuk upaya penanaman literasi digital di sekolah dasar yang

akan bermanfaat agar peserta didik dapat menyesuaikan dan membiasakan diri untuk mampu berkembang dalam lingkungan digital yang dinamis menuju generasi emas Indonesia pada tahun 2045 (Fitriyani & Nugroho, 2022, hlm. 201; Nafi'ah Setiani & Barokah, 2021, hlm. 415). Oleh karena itu, maka diperlukan adanya penggunaan suatu media seperti multimedia interaktif dalam pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi menjadi lebih konkret, sederhana, dan praktis untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran satu diantaranya adalah multimedia interaktif berbantuan *scratch*. *Scratch* merupakan situs web yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sarana untuk mengembangkan multimedia interaktif yang menarik bagi peserta didik. Multimedia interaktif berbantuan *scratch* mendukung tipe-tipe pembelajaran peserta didik mulai dari yang visual, auditori, ataupun kinestetik. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan bermanfaat untuk memaksimalkan pemahaman, proses, dan hasil belajar peserta didik (Safitri dkk., 2023, hlm. 116), sehingga harapannya adalah penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* ini dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dilakukan sebuah analisis mengenai bagaimana “Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbantuan *Scratch* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar”. Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan mampu melihat sejauh mana keefektifan penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memutuskan penggunaan multimedia interaktif yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada materi fotosintesis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah: “Bagaimana penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* dalam meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar?”

Agar penelitian lebih terfokus, peneliti memecahkan rumusan masalah menjadi rumusan penelitian khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan multimedia interaktif berbantuan *scratch* dalam pembelajaran?
2. Bagaimana pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS setelah menggunakan multimedia interaktif berbantuan *scratch* dalam pembelajaran?
3. Berapakah tingkat efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS?

1.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS

H_0 : Penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* tidak efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik fase B sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan multimedia interaktif berbantuan *scratch* dalam pembelajaran.

2. Untuk menganalisis pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS setelah menggunakan multimedia interaktif berbantuan *scratch* dalam pembelajaran.
3. Untuk menganalisis tingkat efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti serta pembaca khususnya pada pembelajaran di sekolah dasar terkait dengan pentingnya pemahaman konsep dan bagaimana efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar, menjadi pertimbangan bagi guru untuk menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik fase B sekolah dasar untuk lebih mudah dalam memahami materi dan semangat dalam belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dengan adanya penggunaan multimedia interaktif sehingga bisa meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai bahan evaluasi serta pertimbangan dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar melalui penggunaan suatu multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya terkait dengan efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbantuan *scratch* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar.

1.6 Sistematika Penulisan

1.6.1 BAB I Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, hipotesis, tujuan dan manfaat penelitian, penelitian yang akan dilaksanakan berjudul “Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbantuan *Scratch* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar”.

1.6.2 BAB II Kajian Teori

Bab ini memuat teori-teori yang berkaitan dengan variabel yang akan di teliti, teori yang di paparkan bersumber dari artikel jurnal, buku dan skripsi terdahulu. Kajian teori meliputi multimedia interaktif, program *scratch* dan pemahaman konsep, dilengkapi dengan penelitian yang relevan, devinisi operasional dan kerangka berpikir.

1.6.3 BAB III Metode Penelitian

Bab ini memuat penjelasan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, prosedur penelitian, teknik dan instrumen penelitian, uji kelayakan instrumen penelitian serta teknik analisis data.

1.6.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini memuat hasil temuan disertai dengan pembahasan berkaitan dengan penelitian yang telah dilaksanakan, data yang digunakan berasal dari tes uraian yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Pada bab ini juga memuat keterbatasan penelitian.

1.6.5 BAB V Simpulan dan Rekomendasi

Bab ini memuat simpulan berkaitan dengan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan serta telah dianalisis dengan mengolah data, pada bab ini juga memuat rekomendasi bagi guru, bagi peneliti selanjutnya dan bagi pemangku kebijakan.