

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang mendorong siswa aktif mengembangkan potensinya. Hal ini mencakup penguatan spiritual, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, pengembangan kecerdasan, pembinaan akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Undang-undang ini juga menekankan bahwa pendidikan di masa depan harus mampu mempercepat terbentuknya tatanan masyarakat yang percaya diri, mandiri, kreatif, dan memiliki etos kerja tinggi. Fokus pendidikan diarahkan pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, mengingat teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan yang terus berlanjut (Ilham, 2019). Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Tondeur dkk. (seperti yang dikutip dalam Nurillahwati, 2021) lembaga pendidikan saat ini menggunakan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Teknologi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi untuk mengakses data, tetapi juga sebagai alat yang mendukung kegiatan belajar serta pemberian tugas kepada siswa.

Di era modern seperti sekarang, kemajuan zaman yang pesat mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Kehadiran peran teknologi dalam sistem pendidikan telah membuka babak baru dalam perkembangan dunia pendidikan, di mana berbagai ragam media pembelajaran tersedia, sehingga proses belajar semakin terintegrasi dengan berbasis multimedia. Menurut Yunita dkk. (2019), siswa akan lebih mudah menyerap informasi jika objek pembelajarannya didukung oleh teknologi grafis, audio, dan teks yang saling terintegrasi, yang dikenal sebagai multimedia. Dengan menggunakan multimedia interaktif, proses pembelajaran berbasis teknologi dapat di optimalkan, karena media ini lebih menarik, mudah dikelola, dan dapat digunakan kapan saja. Selain

itu, pembelajaran yang menggunakan audio-visual memungkinkan interaksi yang lebih aktif selama pelaksanaannya. Diharapkan, hal ini akan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar (Afifah dkk, 2022).

Dalam dunia pendidikan, multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Sering kali, terdapat banyak konsep abstrak yang sulit divisualisasikan oleh siswa. Peserta didik di tingkat sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret di mana pemahaman mereka lebih mudah tercapai jika materi disajikan secara nyata dan objektif. Oleh karena itu, kehadiran multimedia interaktif menjadi sebuah inovasi penting dalam media pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, Arhan & Dwiningsih (seperti yang dikutip dalam Syuhendri dkk, 2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah inovasi yang diperlukan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi.

Dalam pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar, materi klasifikasi gaya menjadi salah satu topik yang memiliki keterbatasan bagi peserta didik untuk dipraktikkan secara langsung. Pada dasarnya materi ini dapat dilakukan secara langsung dengan melakukan gerakan pada benda. Namun, cara tersebut dinilai kurang efisien untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar karena cenderung tidak kondusif dan sulit dikelola oleh guru. Selain itu, pelaksanaan gerakan gaya secara langsung dikelas berpotensi merusak benda di sekitarnya akibat gerakan objek. Oleh sebab itu, pembuatan aplikasi klasifikasi gaya berbasis multimedia interaktif menjadi pilihan yang lebih tepat. Dengan dukungan aplikasi Canva dan *Smart Apps Kreator (SAC)* sebagai perangkat pendukung. Melalui visualisasi klasifikasi gaya, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan pemahamannya. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting bagi guru. Ini merupakan langkah untuk membantu mereka dalam mengajarkan materi kepada peserta didik, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung dengan sukses. Sejalan dengan pendapat itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi krusial, karena mampu menjadikan pembelajaran

lebih menarik, bervariasi dan tidak membosankan (Muhson, 2022). Meskipun media pembelajaran memiliki banyak manfaat dan kegunaan, sayangnya penggunaannya belum diterapkan secara menyeluruh dalam aktivitas pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah-sekolah masih bersifat konvensional dan cenderung monoton. Sebagian besar pengajaran masih didominasi oleh ceramah mengenai materi, dan guru sering kali menggunakan metode instan, seperti meminta siswa membaca buku cetak dan mengerjakan soal latihan.

Permasalahan tersebut didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di SDN Kondang 1, Kecamatan Majalaya, Kabupaten Bandung. Berdasarkan temuan studi pendahuluan, guru dalam proses pembelajaran lebih sering menyampaikan materi secara langsung kepada peserta didik, serta hanya memanfaatkan bahan ajar cetak sebagai media belajar dan penugasan. Kondisi ini berpotensi menimbulkan masalah dalam pembelajaran, karena peserta didik menjadi kurang aktif, sehingga tidak terjadi umpan balik antara guru dan siswa. Akibatnya, banyak peserta didik yang kurang memahami materi yang diajarkan, dan suasana pembelajaran menjadi kurang interaktif serta kurang menyenangkan. Sekolah hanya mengandalkan buku cetak terbitan penerbit sebagai sumber belajar dan buku siswa untuk tes formatif serta penugasan. Hal ini bertentangan dengan hakikat pembelajaran IPA yang harusnya berfokus pada proses penemuan dan pengamatan, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Sistem konvensional ini tentunya dianggap monoton, membosankan, dan tidak sesuai dengan perkembangan peserta didik saat ini (Yudhistira dkk, 2020).

Selain itu, pembelajaran IPA masih minim keterkaitannya dengan kemajuan teknologi, padahal tersedia beragam produk inovatif yang dapat membantu guru dalam proses mengajar. Metode yang digunakan masih cenderung konvensional sehingga kurang mendukung terjadinya interaksi dan komunikasi yang efektif. Pembelajaran konvensional dinilai kurang memperhatikan keragaman individu dalam kelas, padahal setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda satu sama lain. Perbedaan gaya belajar ini sering kali terabaikan dalam melaksanakan pembelajaran. Hingga saat ini, pengembangan konten pembelajaran masih terbilang

minim, dan mayoritas materi masih disampaikan secara lisan. Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan untuk menghadirkan konten pembelajaran yang terintegritas dengan teknologi digital serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Di antara berbagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran, multimedia interaktif merupakan salah satu media yang dapat mengakomodasi perbedaan karakteristik dan gaya belajar siswa sekaligus memanfaatkan teknologi digital (Cahya, 2016). Ketertarikan penulis untuk mengembangkan multimedia interaktif ini didasari oleh harapan agar media tersebut dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam menyediakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penelitian (Nalinda & Sulistyorini, 2018) yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis PBL pada materi sumber energi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis PBL yang dirancang dinilai layak oleh pakar materi, pakar media, dan guru kelas IV. Uji coba penggunaan produk memperoleh skor 89,9%, yang termasuk kategori sangat layak, karena berhasil meningkatkan hasil belajar IPA pada materi sumber energi di kelas IV SDN Kondang 1, Kecamatan Majalaya, Kabupaten Bandung. Penelitian serupa juga (Munawaroh dkk, 2020) mengenai pengembangan multimedia interaktif bertema alam semesta untuk anak usia 4-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif dengan tema alam semesta mampu meningkatkan proses pembelajaran di kelas, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata skor *pretest* peserta didik tercatat sebesar 2,07 dari skor maksimal 3,0, sedangkan rata-rata skor *posttest* mencapai 2,73 dari skor maksimal 3,0.

Hasil Penelitian tersebut memperkuat bahwa multimedia interaktif layak digunakan sebagai media yang mampu mengakomodasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus menjadi solusi bagi guru untuk menyampaikan materi IPA dengan cara lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan beragam gaya belajar siswa di kelas. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk mengembangkan

produk multimedia interaktif untuk pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Oleh karena itu judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi MEGADIK Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Dalam Materi Klasifikasi Gaya Mata Pelajaran IPA Kelas IV”. MEGADIK sendiri adalah singkatan dari Mengklasifikasi Gaya Di Sekitar Kita.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi klasifikasi gaya melalui pengembangan media pembelajaran berupa Aplikasi MEGADIK. Aplikasi ini dirancang sebagai solusi atas rendahnya pemahaman siswa dengan menyediakan materi, kuis, dan permainan yang dilengkapi animasi serta audio visual, sehingga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi MEGADIK memiliki berbagai keunggulan, seperti mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa, menciptakan pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan mudah diikuti, serta memberikan dampak positif terhadap prestasi dan motivasi belajar. Meskipun demikian, aplikasi ini juga memiliki keterbatasan, antara lain memerlukan perangkat penunjang yang sesuai, adanya perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi, potensi gangguan konsentrasi karena penggunaan perangkat, serta tuntutan bagi guru untuk menyesuaikan diri dan menguasai keterampilan dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah pada latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi MEGADIK materi klasifikasi gaya di sekitar peserta didik?
2. Bagaimana pemahaman peserta didik sebelum dan setelah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi MEGADIK?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi MEGADIK materi klasifikasi gaya di sekitar peserta didik pelajaran IPA kelas IV.
2. Untuk mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik sebelum dan setelah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi MEGADIK.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat dan memperluas wawasan pembaca mengenai media pembelajaran bagi siswa, Selain itu, diharapkan penelitian ini juga dapat berkontribusi dalam pengembangan aplikasi media dengan memanfaatkan *Smart Apps Creator*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi penelitian selanjutnya yang menggunakan media serupa.

2. Bagi Guru

Media aplikasi yang dikembangkan diharapkan memperkenalkan para guru pada inovasi terbaru dalam media pembelajaran. Selain itu, media aplikasi ini juga diharapkan menjadi sarana yang efektif bagi guru dalam mengajar mata pelajaran IPA.

3. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tercipta media yang membantu siswa dalam memahami materi IPA serta mendorong pemahaman mereka terhadap pembelajaran. Dengan demikian, siswa diharapkan semakin antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Fokus utama dalam penelitian ini yaitu materi klasifikasi gaya
2. Penelitian ini terbatas pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar

3. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi MEGADIK untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas IV SD mengenai materi klasifikasi gaya pada pelajaran IPA.