

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu negara. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan pendidikan, salah satunya adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah dalam mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing sekolah. Dalam hal ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah menjadi perhatian utama. Namun, melalui wawancara dengan guru kelas V dan observasi langsung yang dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2024, terungkap bahwa penggunaan media ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS masih minim di sekolah tersebut.

Kurikulum Merdeka sendiri baru diterapkan di sekolah tersebut pada TA 2022/2023, dikarenakan kurikulum ini masih baru maka guru yang mengajar di sekolah tersebut masih beradaptasi dalam menerapkannya di pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas V pada saat kegiatan pembelajaran secara langsung, terlihat bahwa guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar tanpa menggunakan media pembelajaran selain papan tulis. Selama mengajar, guru menerapkan metode diskusi dan juga ceramah dan terlihat bahwa pembelajaran sebagian besarnya hanya

berpusat kepada guru sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Hal ini tentu bertolak belakang dengan pembelajaran yang dirancang berdasarkan Kurikulum merdeka. Pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka dirancang dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan serta tingkatan pencapaian siswa saat ini yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan juga mencerminkan perkembangan dan karakteristik siswa yang beragam sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna serta menyenangkan (Kemendikbud,2022)

Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna serta menyenangkan dalam pembelajaran IPAS kelas V, dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang interaktif serta menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mewujudkannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway*. Aplikasi ini merupakan bagian dari *Microsoft office* yang dapat memudahkan guru dan tenaga pendidik dalam membuat presentasi yang interaktif. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai desain bawaan sehingga dapat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran IPAS, maka dari itu guru dapat menghemat waktu dan tenaga dalam mengoperasikan aplikasi ini sebagai media pembelajaran. Adapun manfaat positif dalam membuat presentasi yang menarik pada aplikasi *Sway*, antara lain : 1) pembuatan yang mudah karena dibantu oleh berbagai template desain, 2) Hasil dari kreasi guru setelah didesain terlihat lebih menarik, 3) Banyak Informasi yang dapat dimuat dalam presentasi tersebut seperti gambargambar dan tulisan yang beragam

dan dapat disesuaikan dengan kreasi pengguna, tampilan gambar grup berupa slide, kisi, atau perbandingan dapat diatur secara otomatis pada desain bawaan, 4) Guru juga dapat menyertakan latihan soal yang telah dibuat di Form dan terkoneksi secara langsung di kartu alur cerita *Sway*, sehingga dalam satu aplikasi bisa merangkum secara lengkap dari penyajian materi hingga pada tahap evaluasi.

Selain media pembelajaran yang menarik, untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan dibutuhkan model pembelajaran yang tepat. Capaian pembelajaran menurut Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS di kelas V atau Fase C, peserta didik diperkenalkan dengan sistem serta unsur-unsur perangkat yang saling terhubung dan dijalankan dengan aturan tertentu. Sistem ini berfokus pada keterkaitannya antara alam dan kehidupan sosial dalam konteks Kebhinekaan. Diharapkan siswa mampu untuk melakukan tindakan, mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari (Ghanem, Rasa, Oktora, & Yasella, 2021, h. 3).

Berdasarkan capaian belajar tersebut maka siswa perlu melatih keterampilan berpikir analisis dan kritis sehingga pembelajaran yang didapatkannya lebih bermakna. Hal ini hanya dapat terjadi apabila siswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki keterampilan *Inquiry* yang menfokuskan pada penemuan serta penyelidikan yang dilakukan oleh siswa dalam mempelajari IPAS sehingga mereka dapat menggali informasi serta menemukan solusi secara aktif terkait fenomena alam dan sosial yang dapat sewaktu-waktu mengalami perubahan. Untuk melatih keterampilan *Inquiry* tersebut, dibutuhkannya model pembelajaran yang sesuai yaitu *Inquiry Learning*

Model pembelajaran *Inquiry Learning* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang disarankan oleh KEMENDIKBUD dalam pembelajaran IPAS kelas V Kurikulum Merdeka. Model pembelajaran *Inquiry Learning* adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan semua kemampuan siswa dalam mencari dan menyelidiki secara sistematis, logis, kritis, dan analitis. Dalam konteks ini, siswa diharapkan dapat merumuskan penemuan mereka sendiri dengan penuh keyakinan. Pembelajaran pada model *Inquiry Learning* mengacu pada kegiatan di mana siswa didorong untuk belajar melalui partisipasi aktif mereka dalam mengeksplorasi berbagai konsep dan prinsip. Peran guru dalam model ini adalah mendorong siswa agar memiliki pengalaman langsung dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip tersebut secara mandiri (Yofamella, & Taufik, 2023, h.162).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Inquiry Learning* Menggunakan *Microsoft Sway* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Di Kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah”**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah. Dengan menggabungkan media pembelajaran yang praktis serta mudah dioperasikan oleh guru serta model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS, diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil dan kontribusi pada pembelajaran IPAS di kelas V semester 2.

Melalui pengembangan media ini, diharapkan penggunaan media ajar yang sesuai materi pembelajaran IPAS kelas V dapat ditingkatkan, sementara variasi metode pembelajaran dapat mewujudkan capaian pembelajaran siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi konkret bagi pihak sekolah dan guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dengan lebih efektif dan inovatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan guru kelas V, terdapat 3 identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Minimnya penggunaan media pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah.
- b. Keterbatasan variasi metode pembelajaran, yang terbatas pada metode ceramah dan cooperative learning.
- c. Kurangnya pemanfaatan teknologi, khususnya media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway*, dalam proses pembelajaran.

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* untuk

meningkatkan penggunaan media ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Semester ganjil pada bab 1 materi “Melihat karena cahaya, mendengar karena bunyi” Topik D : Mendengar Karena Bunyi di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah Semester Genap, Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, terdapat tiga rumusan masalah yang akan diteliti yaitu :

- a. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2024/2025. ?
- b. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2024/2025.?
- c. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2024/2025.?

1.5 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2024/2025..

- b. Untuk praktikalitas media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2024/2025..
- c. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi tambahan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti serta pembaca mengenai media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* dengan menggunakan *Microsoft Sway*.

b. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Peserta Didik:

Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* menggunakan *Microsoft Sway*, peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

2. Manfaat bagi Guru:

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* akan memungkinkan guru untuk mempraktikkan pendekatan yang lebih inovatif dan variatif dalam mengajar IPAS.

3. Manfaat bagi Sekolah:

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* akan membantu sekolah dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dengan lebih baik, serta memperkuat citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang maju.

4. Manfaat bagi Peneliti:

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam bidang pendidikan, dan peneliti dapat menggunakan temuan ini sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut atau publikasi ilmiah.