

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan dan pengembangan bangsa Indonesia (Karo-karo dkk., 2020, h. 148). Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran dan model pembelajaran. Nurrita (2018, h. 172) menyatakan bahwa media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran pemerintah dalam merancang pelaksanaan pendidikan di negara ini. Berbagai aturan yang telah menegaskan bahwa pembelajaran saat ini harus mampu membentuk individu kreatif dan terampil dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu pelaksanaan pembelajaran harus dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi komunikasi digital pada era 4.0 yang signifikan terhadap semua aspek kehidupan manusia termasuk didalamnya bagaimana

manusia melakukan aktivitas belajar. Hal tersebut menuntut guru untuk mampu menjadi guru yang inovatif dan kreatif menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Guru yang profesional mampu menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman (Akrim. 2018, h. 461).

Selanjutnya, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar harus dipersiapkan dengan baik dan tepat. Tujuannya agar materi yang disampaikan bermakna, dapat dipahami oleh siswa dan tujuan pembelajaran tercapai. Jadi, rencana pelaksanaan pembelajaran harus disusun sesuai dengan gaya belajar siswa, penggunaan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam belajar serta pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan karakteristik siswa. Perangkat pembelajaran tersebut dapat dikembangkan dengan teknologi digital, khususnya media pembelajaran.

Presentasi penggunaan media digital yang dilakukan oleh tenaga pendidik secara umum menurut Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Gatot Suhartowo menyebut saat ini dari total guru yang ada di Indonesia, baru 40 persen yang melek dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Selebihnya, 60 persen guru masih gagap dengan kemajuan di era digital ini dan masih menggunakan media konvensional sebagai media pembelajaran (Kominfo, 2023). Melihat besarnya persentasi guru yang belum menggunakan media digital dalam pembelajaran menjadi perhatian khusus, karena penggunaan media digital mampu meningkatkan antusias dan pemahaman siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran berperan penting dalam penyampaian materi yang disajikan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media memuat informasi dan pengetahuan, dengan tujuan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien (Andina dkk. 2022, h. 1608). Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat langsung melihat hal yang sama dengan siswa lainnya, sehingga akan mengarah pada kesamaan dan keseragaman penerimaan materi. Penggunaan media juga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Nurita Tenni. 2018, h. 171). Penggunaan media pada pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Salah satu ciri pembelajaran yang bermutu yaitu dengan tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa lebih banyak yang tuntas. Hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap pembelajaran yang diperolehnya melalui evaluasi. Dengan adanya media pembelajaran oleh guru, siswa diharapkan antusias dan memiliki rasa ingin tahu, meningkatkan kreatifitas siswa, dan adanya keinginan nuntuk menguasai pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dengan media pembelajaran akan terjalin komunikasi antara guru dan siswa, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif serta pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran maka diharapkan siswa dapat berhasil dalam proses belajar mengajar. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam penyusunan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru selaku wali kelas IV SDN 101140 diperoleh informasi bahwa di temukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran pada materi IPAS. Kendala yang dialami oleh guru dan siswa selama pembelajaran dilakukan, yaitu kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran di kelas IV khususnya pada pembelajaran IPAS. Media pembelajaran yang digunakan biasanya hanya berupa gambar kecil yang dicetak dan ditempelkan di papan tulis, hal tersebut berdampak pada kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ini diperkuat ketika peneliti melihat langsung bagaimana keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa cenderung pasif.

Media yang digunakan kurang efektif karena seluruh siswa tidak dapat melihatnya dengan jelas serta pesan yang disampaikan tidak dapat dipahami siswa jika melalui gambar saja. Kurangnya penggunaan alat-alat teknologi seperti proyektor, speaker, dll yang tersedia di sekolah, karena guru kurang menguasai cara mengoperasikannya. Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif karena kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan dan pembelajaran yang dilakukan kurang bermakna. Selanjutnya diperoleh pernyataan rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi Topik A Bagian Tubuh Tumbuhan dapat dilihat dari rekapitulasi guru di data sekolah dasar tahun Pelajaran 2023 di kelas IV SDN 101140 Sungai Durian yang diperoleh hasil bahwa dari 24 siswa hanya 30% yang tuntas diatas KKTP yang ditentukan, sedangkan 69% siswa diketahui tidak tuntas pada mata Pelajaran IPAS Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi Topik A Bagian Tubuh Tumbuhan karena nilai hasil belajarnya dibawah capaian

KKTP yang ditentukan. Perlu diketahui capaian KTTP yang ditentukan oleh SDN 101140 Sungai Durian yaitu 70. Berdasarkan data rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di SDN 101140 Sungai Durian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah karena lebih dari setengah siswa belum tuntas dalam pembelajaran IPAS Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi Topik A Bagian Tubuh Tumbuhan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran mampu melatih siswa dalam memperoleh informasi dengan cara-cara yang baru. Media (Arsyad. 2011, h. 3) merupakan kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Jenis media yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran adalah dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang Pendidikan salah satunya ialah media pembelajaran berbasis *Construct 2*. *Construct 2* merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk menciptakan sebuah permainan sederhana (Ridhoi. 2018, h. 15). *Construct 2* dapat digunakan oleh semua kalangan karena dalam aplikasi ini tidak diperlukan kode program atau pemrograman. Menggunakan media pembelajaran berbasis *construct 2* ini akan membantu peserta didik lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh pendidik karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan (Angelia. 2020, h. 11). Media pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen penting seperti materi dan juga quiz. Pada media pembelajaran ini peserta didik akan bermain yang secara tidak langsung peserta didik akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat. Sejauh ini, peneliti terdahulu membuktikan bahwa

media pembelajaran berbasis *Construct 2* mampu menjadi suatu media yang efektif yang dapat digunakan dalam penyampaian materi untuk meningkatkan hasil belajar.

Beberapa penelitian terdahulu pendukung penelitian ini antara lain penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan *Puzzle* Berbasis *Construct 2* Pada Pemahaman Konsep Bangun Datar SD/MI” menunjukkan bahwa produk layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Construct 2* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang praktis, efisien, menarik, dan dapat memperlancar proses pembelajaran IPAS, terutama pada materi Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi Topik A Bagian Tubuh Tumbuhan yang dirasa sulit karena mempelajari tentang kehidupan tumbuhan yang dalam penyampaianya membutuhkan penjelasan yang terperinci. Siswa membutuhkan sebuah inovasi baru untuk menumbuhkan ketertarikan dan menghilangkan kejenuhan dalam belajar. Perlu adanya variasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta pemakaiannya yang dapat digunakan berulang-ulang.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Construct 2* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N 101140 Sungai Durian**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka batasan masalah yang diperoleh penulis ialah perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN 101140 Sungai Durian khususnya di kelas IV. Pada penelitian ini, peneliti fokus pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Construct 2* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N 101140 Sungai Durian T.A 2024/2025 yang berfokus pada materi IPA yaitu Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi Topik A Bagian Tubuh Tumbuhan.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut beberapa rumusan masalah yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *construct 2* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 101140 Sungai Durian?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *construct 2* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 101140 Sungai Durian?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *construct 2* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 101140 Sungai Durian?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis *Construct 2* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 101140 Sungai Durian.

2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *Construct 2* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 101140 Sungai Durian.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis *Construct 2* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 101140 Sungai Durian.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang diberikan setelah melakukan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap penelitian ini akan memberikan kontribusi pemikiran ilmiah untuk memajukan pendidikan khususnya pada tingkat satuan pendidikan dasar dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Construct 2* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 101140 Sungai Durian

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Sebagai sarana dan sumber belajar untuk membantu siswa memahami materi. Selain itu meningkatkan antusias maupun minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai acuan dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran sekaligus menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi media pembelajaran bagi lembaga pendidikan dan juga dapat dijadikan sebagai pelengkap fasilitas media pembelajaran.

4) Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Construct 2* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 101140 Sungai Durian.

