

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memainkan peran penting dalam perkembangan kehidupan manusia dan turut berkontribusi dalam mengembangkan kecerdasan serta potensi untuk mendukung keberlangsungan hidup. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan pendidikan mewujudkan suasana belajar yang mengembangkan potensi spiritual, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik sebagai masyarakat berbangsa dan bernegara. Pelaksanaan pendidikan akan terus berlanjut seiring dengan kebutuhan dan transformasi zaman. Melalui pendidikan, terbentuk manusia yang mampu bersaing secara internasional.

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus menerus berkembang untuk menuntaskan permasalahan manusia. Perkembangan IPTEK menciptakan era dimana manusia tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi. Fadli (2021, h. 133) menyatakan bahwa era Revolusi Industri 4.0 melahirkan sistem baru bagi manusia untuk mempermudah pemenuhan segala kebutuhan dengan mengintegrasikan teknologi. IPTEK mengembangkan segala hal yang dapat dipakai manusia untuk melakukan pekerjaan.

Pada pendidikan di masa Revolusi Industri 4.0 diharapkan pembelajaran yang tercipta sesuai dengan kompetensi dan keterampilan abad-21. Penyesuaian ini menjadikan adanya perubahan dalam sistem pembelajaran dan kurikulum yang berbasis teknologi. Selaras dengan itu, pendidik juga dituntut untuk melek akan teknologi (Fricticarani dkk., 2023, h. 57). Hal ini selaras aturan UU No. 14 Tahun

2005 dimana pendidik bertanggungjawab dalam mengembangkan kompetensi peserta didik sejalan dengan perkembangan IPTEK. Pendidik berperan sebagai pemegang kendali yang mengajar, melatih, dan membimbing untuk melahirkan suasana pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Dalam hal ini, pendidik sudah seharusnya bisa memanfaatkan teknologi agar pembelajaran yang berlangsung efektif dan efisien demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Saat ini, pendidikan di Indonesia sudah memakai kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini lahir sebagai dasar pemulihan pendidikan dari situasi dunia yang saat itu berubah akibat adanya pandemi *Covid-19*. Penerapan Kurikulum Merdeka diharapkan mampu melahirkan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila dalam diri peserta didik. Perubahan yang terjadi dan merupakan akibat pengimplementasian Kurikulum Merdeka di sekolah dasar adalah penyatuan mata pelajaran IPS dan IPA. Penggabungan kedua mata pelajaran ini berguna untuk memudahkan peserta didik memahami aspek ilmiah dan sosial secara holistik. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap kejadian yang muncul di kehidupan mereka.

Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS merupakan suatu hal yang baru, sehingga pendidik pasti memiliki tantangan tersendiri dalam mengajarkan IPAS di kelas. Peserta didik yang sebelumnya menggunakan model pembelajaran tematik, sekarang sudah belajar dengan mata pelajaran yang terpisah. Materi akan dikaji dengan lebih mendalam. Namun, untuk dapat mengkaji materi dengan baik dan mendalam, pendidik perlu melahirkan suasana yang aktif dan kondusif di kelas. Hal inilah yang menyebabkan penggunaan media pembelajaran sangat penting. Dengan media tersebut, peserta didik akan lebih paham materi yang bersifat abstrak dan baru. Penggunaan media pembelajaran yang tepat bisa membuat peserta didik lebih

semangat belajar.

Pada kenyataannya di lapangan, ternyata masih ada pembelajaran di kelas terbilang kurang aktif. Dari wawancara dengan pendidik kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis, terdapat fakta bahwa peserta didik masih belum mampu menangkap materi pembelajaran IPAS dengan baik. Pendidik sudah sering menggunakan model pembelajaran yang fokus pada peserta didik, namun belum berinovasi pada media pembelajaran. Umumnya pendidik menggunakan media konkrit dan hanya yang mudah ditemukan atau sudah tersedia di sekolah. Alhasil pembelajaran menjadi kurang menarik. Peserta didik kurang memberikan perhatian di depan kelas yang berakibat pada hasil belajarnya rendah. Hasil penilaian mata pelajaran IPAS terakhir yang dilakukan, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan lebih banyak daripada yang sudah. Adapun persentase nilai IPAS peserta didik dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1 Nilai UAS IPAS Kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis

No	Nilai	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	≥ 70	Tuntas	9	36%
2	< 70	Belum Tuntas	16	64%
Total			25	100%

Berdasarkan tabel 1.1 diketahui jumlah peserta didik yang tuntas lebih sedikit dibandingkan dengan yang belum tuntas di mata pelajaran IPAS. Kesimpulannya, nilai hasil belajar tergolong rendah.

SD Negeri 101884 Limau Manis memiliki sarana prasarana yang sudah memadai untuk membantu pendidik mengaplikasikan perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, pendidik juga sudah cukup mampu dalam mengoperasikan perangkat elektronik seperti *handphone* dan laptop. Namun sejauh ini pendidik kurang mendayagunakan teknologi pembelajaran yang tersedia.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, berinovasi pada media pembelajaran pastinya bisa mendorong rasa penasaran dan keterlibatan peserta didik. Salah satu contoh melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Sependapat dengan Widiyanto (2021, h. 214) yang menyatakan bahwa teknologi bermanfaat untuk mendorong partisipasi dan ketidaktergantungan peserta didik dalam mencari ilmu pengetahuan. Pendidik lebih berperan sebagai fasilitator dan teman belajar. Sekarang ini banyak aplikasi yang berguna untuk menciptakan media interaktif, salah satunya dengan bantuan Ispring. Ispring adalah software yang terintegrasi dengan software PowerPoint. Fitur-fitur yang disajikan pada media ini juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, mulai dari melihat, membaca, mendengar, dan mengerjakan soal. Hal ini dapat menjadikan kualitas belajar IPAS di kelas meningkat dan menyelesaikan permasalahan pendidik terkait rendahnya hasil belajar.

Sesuai penelitian Leli Masitoh, Aan Subhan Pamungkas, dan Sukirwan (2022), pengembangan multimedia interaktif berbasis Ispring pada pembelajaran geometri ruang di kelas V Sekolah Dasar Pandeglang 4 berhasil dimana persentase hasil validasi ahli media sebesar 84%, ahli materi sebesar 85%, dan ahli pembelajaran 97% dengan kategori sangat layak. Respon dari peserta didik didapatkan rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Selain itu diperoleh juga skor N-Gain sebesar 82% dengan kategori tafsiran efektif.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan media berbasis teknologi dalam pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Ispring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Peserta didik kurang baik memahami materi IPAS.
- b. Pendidik jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.
- c. Pendidik kurang mendayagunakan teknologi pembelajaran yang tersedia.
- d. Peserta didik kurang menunjukkan sikap tertarik dan antusias dengan pembelajaran yang berlangsung.
- e. Mayoritas hasil belajar pada mata pelajaran IPAS termasuk rendah.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti perlu menentukan batasan masalah agar penelitian yang dilaksanakan lebih terarah sesuai dengan kapasitas waktu dan kemampuan yang peneliti miliki. Peneliti membatasi masalah pada hasil belajar mata pelajaran IPAS Bab 7 Topik C melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik C “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan” kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik C kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik C kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik C kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik C kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik C kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.
3. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik C kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
Menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dilakukan pada jenjang sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, penelitian pengembangan ini menambah pengalaman peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

yang dampaknya menumbuhkan antusiasme belajar IPAS.

b) Bagi Pendidik

Bagi pendidik, penelitian pengembangan ini diharapkan menambah referensi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

c) Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian pengembangan ini diharapkan menambah motivasi sekolah dalam memperlengkapi kebutuhan penunjang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

d) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian pengembangan ini memperluas pemahaman peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi saat menjadi pendidik kelak.

e) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, penelitian pengembangan ini menambah rujukan untuk mengkaji lebih dalam terkait masalah yang sama dan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.