

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan telah mengalami perubahan signifikan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Melati et al., 2023). Pendidikan akan mengalami perubahan yang sangat pesat seiring berjalannya waktu karena telah banyak terjadi pembaharuan di bidang teknologi, yang sangat penting untuk meningkatkan dan mendukung kualitas pendidikan (Afifah et al., 2022).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik berupa objek maupun kejadian, yang digunakan untuk mendukung dan memperlancar proses belajar mengajar. Contohnya, berbagai benda atau alat yang tersedia di lingkungan sekitar kelas bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran (Batubara, 2021).

Menurut (Madina et al., 2023) Media pembelajaran interaktif adalah bentuk multimedia yang dilengkapi dengan alat kendali yang dapat digunakan oleh pengguna, memungkinkan untuk menentukan jalanya proses pembelajaran, mengajukan pertanyaan, serta menerima respon yang mempengaruhi fungsi komputer dalam tahap berikutnya. Media ini memberikan kebebasan bagi pengguna untuk berinteraksi dan memilih informasi sesuai dengan kebutuhan.

IPAS merupakan bentuk pembelajaran yang menggabungkan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Di jenjang sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan

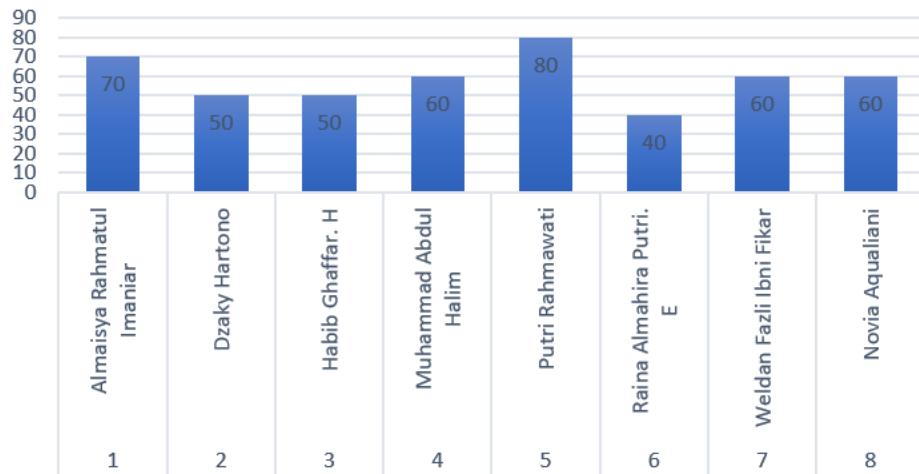
Alam (IPA) berkaitan dengan pemahaman terhadap konsep – konsep ilmiah yang ada di lingkungan sekitar. IPAS mengajarkan cara berpikir ilmiah dengan pendekatan sistematis dalam memahami alam. Oleh karena itu, metode pembelajaran IPAS tidak dapat dilakukan hanya dengan menghafal atau sekedar mendengarkan penjelasan guru secara reaktif. Peserta didik dituntut untuk aktif terlibat dalam proses belajar melalui kegiatan seperti eksperimen, observasi, dan percobaan secara langsung (Iffah et al., 2024). Salah satu materi yang dibahas dalam mata pelajaran IPAS kelas V yaitu materi berkenaan dengan bumi kita yang terdapat pada bab 4, yang menjelaskan tentang kenampakan alam, litosfer, hidrosfer, atmosfer, perubahan kenampakan bumi, dan proses terjadinya siklus air.

Berdasarkan capaian pembelajaran dalam kurikulum Merdeka, peserta didik diharapkan mampu mengetahui struktur lapisan bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun di perairan. Selain itu siswa juga diharapkan mampu menjelaskan terjadinya siklus air dan perubahan – perubahan di permukaan bumi. Melalui pemahaman materi ini, Kurikulum Merdeka mengajak siswa untuk berpikir secara kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta menanamkan sikap peduli terhadap lingkungan.

Objek penelitian yang dituju adalah SD Negeri Nganjat, SD Negeri Nganjat merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Kepala sekolah di SD Negeri Nganjat saat ini adalah Novia Ayu Diana. Sekolah ini memiliki 52 siswa yang terdiri dari 25 siswa laki-laki dan 27 siswa perempuan, dibimbing oleh 9 guru yang terdiri dari 6 guru kelas dan 3 guru mata pelajaran. Di SD Negeri

nganjat juga terdapat fasilitas yang mendukung pembelajaran seperti tablet (tab), proyektor, dan laptop.

Nilai Latihan Soal Sumatif 4



Gambar1. 1 Grafik Nilai Latihan Soal Sumatif 4

Hasil nilai Latihan soal sumatif 4 yang terdapat pada grafik di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V SD Negeri Nganjat belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu, 70. Dari 8 siswa hanya 1 siswa yang mendapat nilai 80, dan 1 siswa mendapat nilai tepat di angka 70. Sebagian besar siswa lainnya mendapatkan nilai 40, 50, 60, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih tergolong rendah

Menurut Wahyu Indriyani selaku wali kelas 5 yang mengajar 8 siswa, Saat ini proses pembelajaran IPAS di SD Negeri Nganjat masih menggunakan metode tradisional, dimana guru mengajar dengan cara menyampaikan materi melalui buku teks dan papan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif. Terbatasnya penggunaan alat peraga serta minimnya penerapan teknologi dalam

pembelajaran membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang berkenalan dengan bumi kita yang tidak bisa diamati secara langsung sehingga sulit mengikuti penjelasan.

Tabel 1. 1 Hasil *Pre-Test*

No	Nama	Nilai
a.	Almaisyah Rahmatul Imaniar	70
b.	Dzaky Hartono	50
c.	Habib Ghaffar. H	80
d.	Muhammad Abdul Halim	70
e.	Putri Rahmawati	50
f.	Raina Almahira Putri. E	50
g.	Weldan Fazli Ibni Fikhar	60
h.	Novia Aqualiani	40
Rata – Rata		58, 75

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan pada 8 siswa kelas V SD Negeri Nganjat pada materi Berkenalan dengan Bumi Kita, diperoleh rata-rata nilai sebesar 58,75. Angka tersebut masih berada di bawah KKM yang ditetapkan, yaitu 70. Dari keseluruhan siswa, hanya 3 orang yang mampu mencapai atau melampaui KKM, sementara 5 siswa lainnya masih memperoleh nilai di bawah standar. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila masih menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate dipilih sebagai solusi yang diperlukan untuk membantu siswa memahami materi berkenalan dengan bumi kita yang bersifat abstrak dan sulit diamati secara langsung. Adobe Animate bisa menampilkan materi lewat animasi 2D yang interaktif, jadi siswa bisa belajar dengan cara yang lebih seru dan mudah dipahami. Menurut (Dini Maielfi et al., 2023), Adobe Animate cocok digunakan

untuk membuat media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, animasi, dan elemen interaktif, sehingga siswa bisa ikut terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Selain itu, menurut (Madina et al., 2023), media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Multimedia interaktif pada penelitian ini berbasis android terdiri dari video, animasi, teks, gambar, dan *game*, yang di buat untuk meningkatkan pemahaman salah satu teknologi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah Adobe Animate, yang mendukung pembuatan animasi visual interaktif dalam format 2D. Perangkat lunak ini memungkinkan pembuatan konsep struktur lapisan bumi divisualisasikan dengan lebih jelas, sehingga siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga bisa berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Misalnya, siswa dapat mengklik setiap lapisan bumi untuk mengetahui karakteristiknya, menjalankan simulasi pergerakan lempeng tektonik, melihat animasi terbentuknya gunung berapi, dan menguji pemahaman melalui kuis interaktif yang sesuai dengan materi.

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis android dilakukan di kelas dengan menayangkan media di proyektor, kemudian diikuti oleh siswa menggunakan HP Android dan tablet yang telah disediakan oleh sekolah. Selanjutnya penulis membimbing siswa untuk mengikuti alur pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif tersebut, seperti menyimak materi, membaca informasi, dan mencoba fitur – fitur interaktif. Siswa diberikan waktu untuk menggunakan media interaktif secara mandiri, misalnya dengan mengklik objek

tertentu untuk mempelajari materi tambahan atau mengikuti simulasi dan kuis interaktif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif materi berkenalan dengan bumi kita?
- b. Bagaimana Tingkat pemahaman siswa kelas V SD Negeri Nganjat terhadap materi berkenalan dengan bumi kita sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif?
- c. Bagaimana Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada materi berkenalan dengan bumi kita berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan respon siswa?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini yaitu:

- a. Media menyediakan fitur interaktif berupa teks, gambar, animasi, quiz dan *mini games*.
- b. Media pembelajaran hanya mendukung di perangkat android
- c. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi adobe animate.
- d. Media pembelajaran ini hanya menyediakan materi kenampakan alam Indonesia, litosfer, hidrosfer, atmosfer, perubahan kenambakan bumi dan proses terjadinya siklus air.

- e. Media pembelajaran ini ditujukan untuk siswa kelas V SD N Nganjat.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk membuat media pembelajaran materi berkenalan dengan bumi kita agar mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Untuk mengukur tingkat pemahaman dan minat siswa dalam materi berkenalan dengan bumi kita.
- c. Untuk mengetahui Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada materi berkenalan dengan bumi kita berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan respon siswa.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa

Melalui media pembelajaran ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi Berkenalan dengan Bumi Kita pada pelajaran IPAS, memperoleh variasi dalam proses belajar, serta memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri.

- b. Bagi guru

Multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh guru sebagai metode yang lebih efektif dan menarik dibandingkan pembelajaran dengan cara konvensional.