# BAB I PENDAHULUAN

* 1. **LatarBelakangMasalah**

Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah 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,sertaketerampilanyangdiperlukandirinya,masyarakat,bangsadannegara. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Fadlan & Purba, 2023;30). Dimana hal ini tentunya dihasilkan dari proses pembelajaran yang menyenangkan dari pendidik kepada peserta didik.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Hrp et all, 2022;7). Pembelajaran merupakan aktivitas terencana yang disusun agar siswa mampubelajardanmencapaikompetensiyangdiharapkan(Widyanto&Wahyuni, 2020).Prosespembelajaraninimerupakanimplementasidarikurikulumkarena

1

kurikulum berfungsi sebagai landasan yang memberikan arah dan tujuan pembelajaran.

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikansuatulembagapenyelenggarapendidikanyangberisirancanganpelajaran yang akan diberikan kepada peserta Pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan (Rapita, 2022;46). Pada masa sekarang ini, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Dalam menerapkan kurikulum merdeka di sekolah penggerak tidak semudah membalikkan telapak tangan, banyak sekali hambatan-hambatanyangdilaluiterutamamenanamkanminatdarianggotasekolah untuk mau bergerak maju menuju perubahan (Rahayu et all, 2022). Kurikulum Merdeka Belajar ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia dengan tujuan agar para guru, peserta didik, serta orang tua bisa mendapat suasana yang bahagia (Nasution, 2022).

Namun, berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis saat observasi dikelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan Kecamatan STM Hilir, ditemukan peserta didik kurang fokus mengikuti pembelajaran. Proses belajar mengajar dikelas berpusat pada guru sehingga menjadikan peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka hanya buku pegangan siswa berupa buku IPAS yang dimiliki setiap peserta didik. Selama proses pembelajaran pendidik hanya menggunakanlingkungansekitarsebagaicontohdarimateripembelajaransehingga peserta didik sulit memahami materi, karena tidak semua peserta didik dapat mengingat-ingatataumembayang-bayangkancontohyangdimaksudkanoleh

pendidik seperti bentuk-bentuk rumah adat, baju adat dan alat musik daerah. Sekolah sudah memiliki sarana prasarana yang mendukung untuk digunakannya media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kurikulum merdeka pada saat sekarang ini. Lalu ditemukan juga kurangnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga peserta didik menjadi bosan mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang sederhana membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar, terutama bagi siswa kelas rendah, dapat dipahami bahwa para siswa kelas rendah tidak bisa berpikir abstrak, dan sangat membutuhkan alat/media perantara untuk mempermudah menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru (Melisa & Fadlan, 2023).

Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung (Mudlofir dalam Silvani & Beta, 2023). Salah satu strategi pembelajaranyangsedangpopulersaatiniadalahpenggunaanmediapembelajaran berbasis teknologi (Dalimawaty et all, 2023). Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Sebab, dengan tersedianyamediapembelajaransiswaakanlebihberpikirsecarakonkretdandapat menerima serta menyerap dengan mudah informasi danpesan-pesan dalam materi yang disajikan oleh guru (Ansari & Sujarwo, 2022).

Dari beberapa permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan upaya agar hasil belajar siswa memuaskan salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran.Mediapembelajaranyangdikembangkanolehpenulisyaitu

Multimedia Interaktif, media ini adalah media digital yang dapat diakses melalui handphone, laptop, komputer dan hardware lainnya. Multimedia Interaktif ini merupakansaranamediayangdidalamnyaterdapatkombinasiantarateks,animasi, video dan suara yang mampu menarik minat peserta didik karena penggunaannya sesuai dengan kemajuan zaman, sehingga dengan ini hasil belajar siswa dapat dicapai dengan maksimal. Sejalan dengan perkembangan era digital, peneliti merujukpadakesimpulanpenelitian(Ridwanetall,2023)yangmenyatakanbahwa pengembanganmultimediainteraktiflayakuntukdigunakandengankrtiteriavalid, praktis dan efektif.

Berdasarkanuraiandiatas,makapenulistertarikmelakukanpenelitianyang berjudul“PengembanganMultimediaInteraktifSebagaiMediaPembelajaranPada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”.

# IdentifikasiMasalah

Berdasarkanuraianpadalatarbelakangdiatas,dapatdiidentifikasimasalah sebagai berikut:

* + 1. Kurangnyafokuspesertadidikdalammengikutipembelajaran.
		2. Pesertadidikkurangaktifkarenapembelajarandikelasberpusatpada guru.
		3. Sumberbelajaryang digunakanhanyabukupegangan siswa.
		4. MultimediaInteraktifbelumpernahdigunakanpadasaatpembelajaran.
		5. Peserta didik menjadi bosan karena kurangnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

# BatasanMasalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan Multimedia InteraktifSebagaiMediaPembelajaranPadaTemaIndonesiakuKayaBudayaMata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”.

# RumusanMasalah

Berdasarkanuraianpadabatasanmasalah,makarumusanmasalahyaitu:

* + 1. Bagaimana mengembangkan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD ?
		2. BagaimanakelayakanMultimediaInteraktifSebagaiMediaPembelajaran

PadaTemaIndonesiakuKayaBudayaMataPelajaranIPASKelasIVSD?

* + 1. Bagaimana respon siswa terhadap Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD ?

# TujuanPenelitian

Berdasarkanuraianpadarumusanmasalah,makatujuanpenelitianyaitu:

* + 1. UntukmengembangkanMultimediaInteraktifSebagaiMediaPembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD.
		2. Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD.
		3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap Multimedia Interaktif Sebagai MediaPembelajaranPadaTemaIndonesiakuKayaBudayaMataPelajaran IPAS Kelas IV SD

# ManfaatPenelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

# ManfaatTeoritis

Hasil Penelitian ini sebagai bentuk sumbangsih didunia Pendidikan khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar yang nantinya mampu memberikanwawasanyangkomprehensifmengenaipemahamansertapenggunaan multimedia interaktif.

# ManfaatPraktis

* + - 1. Bagi guru: Menambah wawasan baru untuk memudahkan pendidik dalam penyampaian materi dengan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran.
			2. Bagi siswa: Melalui multimedia interaktif diharapkan berpengaruh dengan minat dan hasil belajar peserta didik.
			3. Bagi sekolah: Diharapkan mampu memberikan informasi dan mendorongpihaksekolahuntukmeningkatkankualitasdanmutu

pendidikan dengan mendukung penuh penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran.

* + - 1. Bagi peneliti: Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam hal pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran.