**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mewujudkan masalah proses belajar mengajar agar peserta didik mampu meningkatkan spiritualitas, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat (Menurut Undang-Undang RI No. 20

Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi sedang berkembang dengan cepat, yang membutuhkan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mendukung dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran inovatif dan kreatif. Terutama dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan saat ini, dalam hal persiapan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran di Sekolah.

Pencapaian tujuan pendidikan, guru profesional harus terlibat dalam proses pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan untuk membuat suasana belajar yang baik dan menyenangkan bagi peserta ddik mereka. Selain itu, kegiatan pembelajaran membutuhkan media agar guru dapat menyampaikan materi dengan baik kepada peserta didiknya. Menurut Hasan, dkk (2021) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau

penghubung antara pemberi informasi guru atau peserta didik dan penerima

1

informasi. Tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah dan menarik perhatian agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran membutuhkan Kurikulum yang berfungsi sebagai pedoman untuk menetapkan tujuan pembelajaran selama proses pembelajaran. Adanya kurikulum memudahkan semua guru dalam proses belajar mengajar, jadi guru harus memahami apa yang dimaksud dengan kurikulum. Kurikulum adalah upaya untuk menyampaikan prinsip-prinsip dan karakteristik penting perencanaan sehingga guru dapat menerapkannya di Sekolah mereka. Setelah memahami apa yang dimaksud dengan kurikulum, guru harus mengetahui bagaimana kurikulum dibuat. Karena kemajuan teknologi tidak pernah berhenti, perubahan kurikulum juga terus berkembang. Dengan demikian, kurikulum yang digunakan pada penelitian ini yaitu kurikulum merdeka.

Kurikulum Merdeka dibuat sebagai kurikulum alternatif yang bertujuan untuk mengatasi penurunan atau kemunduran pembelajaran selama pandemi dan mengembangkan kurikulum Sekolah yang mengatur pembelajaran, pelaksanaan, dan pembiayaan. Dengan kurikulum merdeka, guru dan pemimpin Sekolah diberi kebebasan untuk berfokus pada kebutuhan dan potensi peserta didik. Dalam kurikulum merdeka, guru memiliki kebebasan untuk memilih model pembelajaran, teknik pembelajaran, dan sumber media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk membantu peserta didik belajar. Menurut Marlina, etall. (2021) media pembelajaran di Sekolah dasar adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi pelajaran atau materi pelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti di lapangan UPT SPF SD Negeri 101790

Marindal II diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran masih terbatas. Selain itu, pada saat proses pembelajaran di kelas guru hanya memanfaatkan buku paket saja untuk menyampaikan materi pelajaran. Sehingga, peserta didik merasa kesulitan memahami materi pelajaran yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Untuk membuat suatu media pembelajaran, guru belum mengembangakan media pembelajaran terlebih lagi pada media pembelajaran berbasis teknologi. Proses pembelajaran di dalam kelas mengalami kendala dimana masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang di gunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Pemasalahan-permasalahan tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan di lapangan, maka dari itu diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis *scracth*. Menurut Laily, etal (2022) *scratch* adalah salah satu bahasa pemograman baru yang memungkinkan untuk pembuatan cerita interaktif, animasi, game, musik, karya seni, dan aplikasi presentasi dengan mudah. *Scratch* juga mengajarkan anak-anak berpikir logis, bekerjasama, kreatif, dan sistematis. Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar lebih banyak dan mencoba menggunakannya. Ini dapat membuat mereka lebih aktif dalam menerima pelajaran.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berbasis *scratch* ini yaitu: Kelebihan Media pembelajaran *Scratch* memungkinkan guru untuk membuat sebuah proyek pembelajaran interaktif seperti pembelejaran, permainan, animasi, *quiz*, dan *scratch* ini berbentuk sebuah blok-blok kode visual yang dapat memudahkan untuk dipelajari dan mudah dalam membuat pembelajaran interaktif. Kekurangan dari media pembelajaran *scratch* ini memiliki keterbatasan dalam hal fungsionalitas dan kompleksitas proyek yang dapat dibuat dibandingkan dengan bahasa pemrograman lainnya, Ketergantungan pada platform *Scratch* dapat menjadi masalah jika pengguna

ingin melanjutkan ke platform lain yang lebih canggih, dan *Scratch* mungkin tidak cocok untuk proyek yang lebih kompleks atau membutuhkan performa yang tinggi karena keterbatasan dalam kemampuan pemrograman visualnya.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan judul **‘’Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scratch* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Ipas Kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II”.**

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, dapat di identifikasi masalah di UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II, yaitu:

1. Peserta didik merasa kesulitan memahami materi pelajaran yang bersumber dari buku saja sehingga hasil belajar peserta didik rendah.

2. Guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.

4. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka agar penelitian ini lebih terarah dan fokus untuk mencapai tujuan, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Media pembelajaran *scratch* adalah bahasa pemograman aplikasi pendidikan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Karena mudah dibuat dan mudah digunakan,

*scratch* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran multimedia dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Penelitian ini dilakukan di kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal

II.

3. Pada mata pelajaran IPAS pokok materi Belajar Memenuhi Kebutuhan.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang ada di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Scratch* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran ipas materi belajar memenuhi kebutuhan kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790

Marindal II?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Scratch* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran ipas materi belajar memenuhi kebutuhan kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790

Marindal II?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *Scratch* meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran ipas materi belajar memenuhi kebutuhan kelas IV UPT SPF SD Negeri

101790 Marindal II?

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Scratch* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran ipas materi belajar memenuhi kebutuhan kelas IV UPT SPF SD Negeri

101790 Marindal II?

**1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan masalah di atas, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

**1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran *scratch* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, maka diperlukan inovasi dalam memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *scratch* di kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II.

**2. Manfaat Praktis**

**a. Bagi Peserta Didik**

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan mengguankan media pembelajaran berbasis scratch

**b. Bagi Guru**

Memberikan informasi dan masukan tentang alternatif media pembelajaran kepada guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

**c. Bagi Sekolah**

Dapat digunakan sebagai masukan untuk proses pembelajaran khususnya dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas belajar di UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II.

**d. Bagi Peneliti**

Untuk menambah pengalaman, wawasan, dan pengetahuan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran dan sebagai bahan masukan sekaligus sebagai bahan pegangan dalam menjalankan tugas pengajar diwaktu yang akan datang.

**1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang akan peneliti hasilkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk media pembelajaran berbasis scratch dengan spesifikasi sebagai berikut:

3. Pada media yang akan digunakan berisi materi yang terfokus pada mata pelajaran IPAS dengan pokok materi belajar memeuhi kebutuhan di kelas IV.

4. Perangkat lunak yang akan peneliti kembangkan menggunakan aplikasi

*scratch/website scratch.*

5. Media yang dikembangkan terdapat tombol di cover awal. Yang mana bertujuan dalam media ini adalah untuk mempermudah guru dalam pemilihan yang akan dituju.

6. Media pembelajaran ini berisi: gamabr, teks, dan kuis.

7. Di dalam media pembelajaran berbasis *scratch* ini berisi cover, materi, dan kuis.

8. Hasil dari media pembelajaran *scratch* ini adalah pemograman visual

**1.8 Anggapan Dasar**

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *scrtach*. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *scratch* di dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dan pola interaksi yang melibatkan peserta didik menelaah materi yang akan diterima dalam suatu pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *scratch* digunakan dalam pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II.