BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif untuk memunculkan serta mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakat peserta didik secara maksimal. Pendidikan dilaksanakan melalui proses berfikir siswa tentang diri serta lingkungannya untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar. Hal ini sejalan dengan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan 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, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpu 32, 2013). Proses pembelajaran tidak hanya mengutamakan adanya pendidikan informal saja melainkan membutuhkan bantuan dari pihak lain yang juga berperan penting dalam mencerdaskan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, berdirilah pendidikan formal yang sering disebut dengan pendidikan sekolah dasar**.**

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang sangat berguna bagi kelanjutan studi serta dalam kehidupan di masyarakat (Depdiknas, 2006). Pendidikan di sekolah dasar merupakan suatu usaha untuk mencerdasakan dan membentuk kehidupan bangsa yang cinta dan bangga terhadap negara dan bangsa, terampil, kreatif, berbudi pekerti serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) sering menghadapi perubahan serta penerapan kurikulum. Salah satu kurikulum yang digunakan padaa saat ini di pendidikan terkhusus di sekolah dasar adalah kurikulum merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah kebijakan pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks lokal. Menurut Novak (2020), Kurikulum Merdeka menekankan pada pendekatan pembelajaran yang responsif, inklusif, dan berpusat pada siswa. Kurikulum ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kompetensi-kompetensi abad ke-21 seperti pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Implementasi Kurikulum Merdeka melibatkan berbagai komponen yang saling terkait. Pendapat Haryanto (2019), keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka sangat bergantung pada peran aktif guru sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Hal ini juga bersamaan dengan berkembanganya ilmu pengetahuan, teknologi, dan pembentukan karakter peserta didik. Guru juga dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran yang menyenangkan terkait dengan pemikiran yang akan mereka utarakan. Perlu pemahaman konsep yang sesuai sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa dapat selalu diingat dengan baik. Salah satu muatan yang membutuhkan penjelasan lengkap terkait dengan pemahaman konsep benda-benda bersifat abstrak yang tidak dapat dilihat oleh peserta didik secara langsung adalah IPAS.

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, sebuah mata pelajaran terpadu di kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. IPAS merupakan salah satu muatan yang cukup sulit untuk dipelajari dan dipahami oleh peserta didik karena IPAS mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan manusia, alam, dan fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya. Sebagai seorang pendidik, guru harus mampu untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas terkhusus untuk pembelajaran IPAS. Guru dalam mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya upaya dan inovasi baru terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat

mendorong terjadinya proses belajar dari diri peserta didik itu sendiri. Pendapat Arsyad (2013:10) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 5 Lumban Pinggol pada tanggal 28 juli 2024, dapat diketahui bahwa keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar di dalam kelas masih kurang serta minimnya penggunaan media pembelajaran. Ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, berupa pemanfaatan media pembelajaran. Guru masih memanfaatkan buku yang tersedia sebagai sumber belajar serta menggunakan media sederhana dalam proses pembelajarannya, sehingga membuat proses pembelajaran peserta didik cukup membosankan. Saat melakukan kegiatan mengajar, guru juga masih memanfaatkan media sederhana yang telah difasilitasi oleh sekolah maupun yang dibuat sendiri oleh guru. Media sederhana tersebut masih berupa media yang berbentuk gambar tulisan, *PowerPoint* sederhana yang ditampilkan di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Lumban Pinggol, bahwa dalam pembelajaran IPAS guru masih menggunakan buku dalam pembelajarannya sehingga peserta didik kurang aktif mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki. Seperti yang disampaikan oleh guru, bahwa siswa terkadang kesulitan dalam menerima suatu materi pembelajaran tanpa adanya bentuk konkret, seperti halnya media pembelajaran tentang materi yang akan disampaikan. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran berbentuk *powerpoint* namun masih dalam bentuk sederhana. *Powerpoint* sederhana tersebut hanya berupa tulisan-tulisan, tidak terdapat gambar dan animasi sebagai pendukung dari materi yang dijelaskan. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran sendiri yang lebih interaktif dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu upaya dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas yaitu berupa

Media pembelajaran interaktif dengan berbasis *Scratch*. Penggunaan media pembelajaran media interaktif berbasis *scratch* ini tidak hanya menampilkan tulisan dan gambar saja, namun dapat dibantu dengan audio, animasi, musik dan tentu saja dengan game yang dapat menarik perhatian peserta didik. Tampilan yang disuguhkan oleh media interaktif berbasis *scratch* ini juga akan jauh lebih menarik karena tidak hanya dipenuhi dengan teks saja sehingga materi yang diajarkan akan lebih bisa diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk slide-slide yang diisi dengan materi pembelajaran IPAS yaitu bagain tumbuh-tumbuhan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul: **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Scratch* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 5 Lumban Pinggol T.P. 2024/2025**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar didalam kelas masih kurang.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran.
3. Keterbatasan guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi yang dipelajari.
4. Guru masih menggunakan media pembelajaran sederhana.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *scratch* terhadap ke validitas dan keperaktisan media pembelajaran pada pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 5 Lumban Pinggol.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka ditetapkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *scratch* pada mata pelajaran IPAS materi bagian tumbuh-tumbuhan di kelas IV SDN 5 Lumban Pinggol T.P 2024/2025?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *scratch* pada mata pelajaran IPAS materi bagian tumbuh-tumbuhan di kelas IV SDN 5 Lumban Pinggol T.P 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *scratch* pada mata pelajaran IPAS materi bagian tumbuh-tumbuhan di kelas IV SDN 5 Lumban Pinggol T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *scratch* pada mata pelajaran IPAS materi bagian tumbuh-tumbuhan di kelas IV SDN 5 Lumban Pinggol T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan media ini yaitu diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak orang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis ataupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Dapat memberikan perubahan yang baru dalam proses belajar mengajar dan memudahkan siswa memahami pembelajaran yang diberikan lewat media pembelajaran yang akan dihasilkan agar siswa tidak mengalami kebosanan dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis
   a. Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa mendapatkan inovasi dan semangat dalam pembelajaran.
   b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk mengubah cara guru dalam memberikan pembelajaran
   c. Bagi sekolah, sebagai bahan refrensi agar sekolah dapat mengembangakan praktik-praktik dalam pembelajaran
   d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambahkan referensi untuk peneliti selanjutnya.