

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era kemajuan teknologi informatika dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi dengan adanya media pembelajaran interaktif. Kemajuan teknologi membuka peluang baru dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, memberikan peserta didik pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, serta mengoptimalkan pemahaman terhadap berbagai macam mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah ilmu yang memfokuskan pada pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Dalam pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar (SD), peserta didik diarahkan untuk aktif serta kreatif dalam memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran IPA di SD harus dirancang secara menyenangkan, menarik dan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, serta memperhatikan pertumbuhan individu mereka.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 Januari 2024 dengan ibu Lisa Novita Sari selaku guru kelas IV SD Negeri 165 Palembang, salah satu bidang mata pelajaran IPA yang mendesak kebutuhan akan penggunaan media interaktif agar peserta didik lebih tertarik dan memahami konsep pembelajaran secara optimal adalah pada materi Gaya di Sekitar Kita (Bab III) dan Energi dan Perubahannya (Bab IV). Terdapat kendala dalam penyampaian materi Gaya dan Energi karena minimnya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk memvisualisasikan materi yang dilihat melalui buku. Kurangnya media pembelajaran tersebut menjadi salah satu faktor peserta didik belum cukup optimal dalam memahami materi tersebut. Penyampaian materi juga masih monoton dimana guru menjelaskan secara lisan dan memberikan soal kepada peserta didik kemudian dinilai oleh guru.

Beberapa jurnal relevan yang mengembangkan media pembelajaran interaktif menyatakan bahwa materi pembelajaran yang dikonversikan menjadi media pembelajaran interaktif sangat membantu proses pembelajaran. Salah

satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Melanda et al., 2023) dalam penelitiannya, Dinda membuat sebuah media pembelajaran berbasis website menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan metode pengembangan aplikasi *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Pengujian aplikasi pada aspek kualitas dan *fungsi* mendapatkan kriteria hasil uji berhasil.

Penelitian relevan selanjutnya yaitu, penelitian (Porajow et al., 2020), yang mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif tematik sekolah dasar menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan metode pengembangan MDLC. Aplikasi yang dikembangkan diuji dengan pengujian *Alpha Testing* dan *Beta Testing*, dengan kategori hasil sangat tinggi dan sangat membantu untuk meningkatkan minat belajar.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh (Audhiha et al., 2022), yang mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate* untuk materi bangun ruang. Berbeda dengan studi sebelumnya, Miftah menggunakan metode pengembangan *Research and Development* untuk pengembangan aplikasinya. Validasi multimedia aplikasi yang dikembangkan diuji oleh 3 ahli media dengan hasil uji sangat valid dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Penelitian relevan lainnya adalah penelitian (Ayu et al., 2021), yang mengembangkan media pembelajaran animasi menggunakan *Adobe Animate* dengan metode pengembangan MDLC. Media pembelajaran ini dinyatakan dapat menjadi panduan belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik setelah diuji dengan pengujian *Alpha Testing*, *Beta Testing*, dan uji efektivitas dengan kategori hasil sangat tinggi.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan yang telah dipaparkan, maka dapat dijadikan acuan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dinilai dapat membantu penyampaian materi dengan animasi visual, teks bacaan dan audio. Media ini juga dilengkapi dengan quiz untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi. Disamping itu media ini dapat menjadi alat bantu pembelajaran bagi guru yang memungkinkan pembelajaran mandiri peserta didik dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, maka judul penelitian yang diangkat adalah **”Media Pembelajaran Interaktif IPA Pada Bab Gaya dan Energi Kelas IV di SD Negeri 165 Palembang”**. Melalui pembuatan media pembelajaran interaktif, diharapkan bisa meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu guru memberikan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan pembelajaran peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif IPA pada Bab Gaya dan Energi Kelas IV di SD Negeri 165 Palembang”.

1.3 Batasan Masalah

1. Media Pembelajaran Interaktif berisikan materi yang terbatas hanya pada materi IPA Bab Gaya dan Energi Kelas IV berdasarkan buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kurikulum Merdeka Tahun 2021.
2. Media Pembelajaran Interaktif terdiri dari materi, animasi dan kuis.
3. Media Pembelajaran Interaktif dapat diakses hanya terbatas pada android.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif sebagai sarana belajar IPA pada Bab Gaya dan Energi Kelas IV di SD Negeri 165 Palembang.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan media pembelajaran ini adalah:

1. Mempermudah tenaga pendidik dalam menyampaikan pembelajaran pada materi IPA Bab Gaya dan Energi.
2. Membantu peserta didik belajar mandiri.