

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan serangkaian kegiatan teratur yang bertujuan meningkatkan martabat manusia secara keseluruhan. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya menjadi sarana strategis dalam mengembangkan potensi individu agar dapat mencapai tujuan membangun manusia yang utuh dan hidup harmonis dengan alam dan masyarakatnya. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 Pasal 1 Ayat 1 mengenai Standar Nasional Pendidikan, Pendidikan merupakan upaya membangun konteks pembelajaran dengan disengaja dan terencana, dengan tujuan supaya peserta didik proaktif terhadap diri mereka dalam hal konteks spiritual, keagamaan, pengontrolan diri, budi pekerti, daya pikir, sikap mulia, dan kecakapan yang berkontribusi bagi khalayak umum. Dari definisi ini, disimpulkan bahwa pendidikan adalah wadah untuk mengoptimalkan potensi diri dalam mencapai cita-cita selaras dengan kemampuan individu.

Kurikulum merupakan bagian penting dari sistem pendidikan yang sering kali tidak mendapat perhatian yang cukup. Menurut Fatirul & Walujo (2022), kurikulum adalah suatu rencana pembelajaran yang dirancang untuk mengarahkan proses pendidikan peserta didik. Di Indonesia, Kurikulum Merdeka telah diimplementasikan dalam sistem pendidikan. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada peserta didik dalam mengatur serta mengarahkan jalannya pembelajaran mereka sendiri. Tujuan dari kurikulum merdeka adalah untuk memupuk kemandirian,

keaktivitas, dan kemampuan berpikir kritis, serta memberikan peluang untuk menjelajahi kecenderungan dan potensi yang dimiliki. Pendekatan utama dari kurikulum terbaru ini adalah fokus pada aktivitas belajar yang ditujukan bagi peserta didik. Dalam konsep Kurikulum Merdeka, terdapat penyelarasan mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi satu kesatuan.

Bidang studi yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah disiplin ilmu yang menginvestigasi fenomena alam dan sosial, termasuk organisme, objek non-hidup, serta interaksi kompleks di dalamnya. IPAS juga meneliti kehidupan manusia dalam konteks individu dan sosial, serta hubungannya dengan lingkungan sekitarnya. Pada Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran diformulasikan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) yang diuraikan dalam Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022. Salah satu CP pada fase pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas IV Sekolah Dasar adalah "Peserta didik mampu membuat simulasi menggunakan diagram atau alat sederhana mengenai siklus kehidupan makhluk hidup." Dalam upaya mencapai CP tersebut, penting bagi pendidik untuk merancang pengalaman pembelajaran yang relevan, menggalakkan keterlibatan aktif peserta didik, mendapatkan umpan balik yang bersifat konstruktif, serta menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik.

Upaya yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan mengaplikasikan media pembelajaran. Menurut Febriyanti & Mulyaningtyas (2022:55-56), media pembelajaran mampu memfasilitasi pendidik sebagai penyampaian informasi kepada peserta didik, mendukung kelancaran

aktivitas belajar, dan mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk memenuhi kebutuhan beragam peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kini, tantangan bagi pendidik adalah meningkatkan kreativitas dalam mengelola pembelajaran, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti di SDN 111/I Muara Bulian, Sekolah belum memiliki fasilitas yang cukup, meliputi penyediaan media pembelajaran. Keterbatasan kemampuan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi faktor utama tidak terealisasinya dalam setiap pembelajaran. Akibatnya, penggunaan media pembelajaran jarang terjadi dan mengakibatkan kurangnya antusiasme dan motivasi peserta didik dalam aktivitas belajar. Pernyataan peneliti tersebut didukung oleh hasil pengisian angket terhadap peserta didik kelas IV SDN 111/1 Muara Bulian yang di mana pengisian angket tersebut menyatakan bahwasanya sebanyak 96% peserta didik sangat menyukai media gambar. Namun penggunaan media tersebut masih sangat jarang digunakan oleh pendidik saat berlangsungnya pembelajaran, oleh sebab itu upaya yang dapat dilakukan pendidik yaitu penggunaan sebuah media visual yang didalamnya memadukan antara gambar dan tulisan.

Dalam pembelajaran IPA sangat memerlukan penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh materi IPA bersifat abstrak, sehingga untuk menyesuaikan dengan kapasitas kognitif peserta didik yang masih bersifat operasional-konkret (Nuryati & Darsinah, 2021), media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu mengkonkretkan abstraksi tersebut sehingga

dapat dimengerti oleh peserta didik. Proses pembelajaran IPA sendiri dilaksanakan oleh guru sebagai fasilitator mampu menciptakan kondisi yang ideal dalam aktivitas pembelajaran serta mampu menyediakan sarana yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengamati dan memproses informasi hingga menemukan sendiri konsep dari hal yang dilihat serta dipelajarinya. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sains, fokus utama kegiatan pembelajaran yaitu menciptakan interaksi secara langsung antara peserta didik dengan objek alam yang dipelajarinya (Supardi, 2017).

Penggunaan media gambar secara efektif dalam pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman konsep, visualisasi informasi, dan peningkatan daya ingat peserta didik. Menurut Mahnun (2012, hlm. 27), penggunaan gambar sebagai media pembelajaran dalam aktivitas belajar memiliki efek yang tiga kali lebih kuat dan komprehensif dari pada hanya diungkapkan secara lisan. Selain itu, ketika gambar dan tulisan dikombinasikan, hasilnya akan lebih optimal karena terbukti berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Contoh dari media visual yang memadukan gambar dan tulisan yang berpadu dengan kecanggihan teknologi digital saat ini adalah e-Poster.

Elektronik Poster (e-Poster) merupakan bentuk media digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada semua kalangan. Berbeda dengan poster tradisional yang dicetak dan dipajang secara fisik, e-Poster dapat diakses dan ditampilkan melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau layar digital. E-Poster dirancang dengan menggunakan teknologi digital dan multimedia untuk memberikan pengalaman visual yang menarik bagi pembaca. Secara keseluruhan, e-

Poster adalah media digital yang menarik dan efektif untuk menyampaikan informasi, pesan, atau materi pembelajaran dengan menggunakan desain yang kreatif dan multimedia. Dengan keunggulan dalam hal fleksibilitas, interaktivitas, dan kemudahan akses, e-Poster menjadi pilihan yang populer dalam berbagai konteks komunikasi dan pembelajaran.

Media pembelajaran yang ditegaskan oleh peneliti yang berdasarkan pada permasalahan yang ditemui ialah media pembelajaran e-Poster. Peneliti memilih media pembelajaran e-Poster didasari pada ketertarikan peserta didik pada media gambar dan teknologi digital. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara pada peserta didik kelas IV SDN 111/I Muara Bulian yang menyatakan bahwa mereka sangat berantusias dan senang ketika belajar dengan media yang bergambar, menurut mereka belajar dengan media tersebut jauh lebih menyenangkan dan tidak membosankan, namun kurangnya pemahaman pendidik dalam pemanfaatan Teknologi digital menjadi faktor utama tidak terealisasinya penggunaan media tersebut. Banyak pendidik yang masih beranggapan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat memakan waktu lama dan banyak menyita waktu dalam pembuatannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran e-Poster dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital saat ini.

Teknologi digital yang sedang populer adalah aplikasi Canva. Aplikasi ini memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya platform desain grafis yang digemari secara luas. Pertama, Canva dilengkapi dengan antarmuka pengguna yang user friendly dan mudah dipelajari, sehingga memudahkan pengguna yang mempunyai

keahlian desain yang beragam. Kedua, Canva menyediakan beragam template dan desain siap pakai, memungkinkan pengguna membuat desain menarik tanpa harus memulai dari awal. Ketiga, Canva menawarkan versi gratis dengan fitur yang cukup lengkap, memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menggunakan aplikasi ini tanpa biaya. Meskipun versi gratis Canva sudah cukup komprehensif, beberapa fitur tambahan hanya tersedia pada versi berbayar, yang dapat diakses oleh pengguna yang membutuhkan fungsionalitas tambahan dengan meng-upgrade ke versi berbayar.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran E-Poster pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar"**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari paparan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah penelitian yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan secara konseptual pengembangan media pembelajaran e-Poster pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kelayakan secara prosedural pengembangan media Pembelajaran e-Poster pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah diajukan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kelayakan secara konseptual pengembangan media pembelajaran e-Poster pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar
2. Mengetahui kelayakan secara konseptual pengembangan media pembelajaran e-Poster pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1.4.1 Aspek Pedagogik

E-Poster yang dikembangkan memiliki tujuan utama untuk memecahkan masalah sehari-hari, dengan fokus stimulasi berpikir kritis. Proses pengembangannya dilaksanakan dengan memastikan bahwa e-Poster disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam e-Poster bertujuan untuk melatih peserta didik dalam memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut. Dengan pendekatan ini, e-Poster tidak hanya menjadi alat pembelajaran visual, tetapi juga merupakan sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemanfaatan teknologi digital di kalangan peserta didik.

1.4.2 Aspek Non-Pedagogik

E-Poster adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat secara elektronik menggunakan Aplikasi Canva. Media ini digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada Bab 1 yang membahas tentang Tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi. Fokus dari e-Poster ini adalah pada Topik B, yaitu Fotosintesis, yang merupakan proses paling penting di bumi. E-Poster ini dikembangkan khusus untuk digunakan di kelas IV SDN 111/I Muara Bulian tahun ajaran 2023/2024. Materi yang tersaji disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Dalam pengembangannya, terdapat beberapa spesifikasi yang harus dipenuhi. Spesifikasi tersebut dapat mencakup hal-hal seperti tata letak

yang menarik dan informatif, penggunaan gambar dan grafik yang relevan, penggunaan teks yang jelas dan mudah dipahami, serta penggunaan warna yang menarik namun tidak mengganggu konsentrasi pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Tujuan utama pengembangan e-Poster dalam penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah produk yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyajikan materi muatan IPAS. Dengan menggunakan e-Poster, peserta didik diharapkan dapat mencapai pemahaman tentang Tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi, khususnya dalam konteks proses fotosintesis. Media ini juga dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan teknologi yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, pengembangan e-Poster dalam penelitian ini memiliki peran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dan mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif.

1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini berasumsi dengan menggunakan media e-Poster yang dibuat menyesuaikan karakteristik peserta didik kelas IV, membantu pendidik dalam aktivitas belajar IPAS di kelas dan peserta didik mampu mencapai pemahaman tentang materi yang diajarkan. Pengembangan media ini dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi canva yang mampu meningkatkan pengetahuan dan pengenalan pendidik terhadap kemajuan teknologi digital. Penelitian pengembangan ini menemui beberapa batasan yang salah satunya adalah:

1. Produk ini hanya sebatas pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Materi yang tersaji di e-Poster berfokus pada Topik B yaitu Fotosintesis, yang merupakan proses yang sangat penting di bumi.
3. Uji coba produk hanya diterapkan di SDN 111/I Muara Bulian pada tahun ajaran 2023/2024.
4. Pembuatan produk hanya menggunakan aplikasi canva.
5. Evaluasi dalam penelitian ini mencakup validitas dan kepraktisan sebagai faktor penentu kelayakan.

1.7 Definisi Operasional

1. Pengembangan melibatkan usaha dalam menciptakan, memperbaiki, maupun meningkatkan produk yang telah dikembangkan sebelumnya, dan melibatkan tanggung jawab dalam setiap langkahnya.
2. E-Poster sebagai media pembelajaran termasuk dalam kategori media visual dengan memusatkan perhatian penggunaan panca indera penglihatan peserta didik. Media ini menggabungkan gambar dan tulisan ringkas untuk menarik perhatian orang yang melihatnya dan menyampaikan informasi yang diajarkan oleh pendidik.
3. Canva adalah sebuah aplikasi desain yang menyediakan berbagai alat seperti brosur, spanduk, grafis, penanda buku, poster, bulletin, dan lain sebagainya yang dapat diakses secara online.

Muatan pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan pemahaman peserta didik tentang dunia di sekitar mereka, memperluas pengetahuan mereka tentang alam dan masyarakat, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.