

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia telah memasuki babak baru ditandai dengan perubahan kurikulum yang telah sosialisasikan mulai tahun pelajaran 2022/2023 yakni “Kurikulum Merdeka” yang termuat didalam Kepmendikbud No. 56 Tahun 2022. Perubahan kurikulum yang awalnya K13 menjadi Kurikulum Merdeka tentu tidak serta merta berubah begitu saja, melainkan perubahan itu terjadi karena adanya pergeseran kebutuhan dan tuntutan zaman pada saat ini (Putri, 2019). Dalam pengimplemetasiannya kurikulum Merdeka ini memang memiliki tantangan tersendiri bagi pendidik, sebab sekarang zamannya sudah serba digital, oleh karena itu guru dituntut dapat memanfaatkan teknologi dalam plore pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016. tentang standar proses yang salah satu prinsip belajarnya adalah memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektifitas suatu pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi dan digitalisasi saat ini telah membawa banyak manfaat bagi kemajuan di berbagai lapisan masyarakat, termasuk pada dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, sekolah memegang peranan penting terhadap pengembangan sumber daya manusia, sehingga pendidikan akan semakin dituntut perannya dalam melatih lulusan yang berkualitas. Guru sebagai perpanjangan tangan dari pemerintah di sekolah harus menerapkan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka guru harus dapat berkreasi menciptakan proses pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media

pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran yang memuat pesan, orang, dan perangkat, yang mengikuti perkembangan teknologi dalam (Arsyad, 2006). Sehingga dengan begitu media pembelajaran tidak bisa dipisahkan dengan adanya teknologi. Semakin pesat kemajuan teknologi maka akan semakin beragam pula media pembelajaran yang dapat kreasikan di dalam dunia pendidikan.

Salah satu dari beragam media yang dapat digunakan pendidik kedalam proses pembelajaran ialah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah kumpulan dari beberapa media baik berupa teks, suara, video, gambar dan lain-lain yang kemudian disertai dengan interaksi sehingga pengguna seolah-olah mengalami interaksi dua arah dengan media yang sedang digunakan dan kemudian memperoleh pengalaman langsung ketika menggunakan media tersebut (Munir, 2012). Multimedia interaktif memiliki ciri khas dan keunikan dalam menggunakannya karena dalam pengoperasiannya peserta didik dapat terlibat langsung saat pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan pembelajaran menjadi semakin bermakna, kemudian untuk mewujudkan hal itu menjadi lebih nyata maka dibutuhkan pengembangan multimedia interaktif yang juga memuat konten dan aktivitas-aktivitas yang akan dikerjakan oleh peserta didik kemudian dibentuk menjadi satu pembelajaran (Kumalasani, 2018:3).

Multimedia interaktif ini dijadikan sebagai penunjang dalam mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif. multimedia interaktif juga dapat mengembangkan kemampuan inderawi yang kemudian dapat menarik perhatian serta ketertarikan peserta didik dalam belajar. Multimedia interaktif ini bisa dibuat dengan menggunakan aplikasi Ispring Suite yang di kolaborasikan dengan aplikasi Microsoft Power Point yang selanjutnya diubah kedalam bentuk aplikasi android

menggunakan aplikasi Website 2 APK Builder Pro, sehingga multimedia interaktif tersebut menjadi mudah dan praktis digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 21-23 Agustus 2023 di SD Negeri 118/X Pangkal Kemang. Saat pembelajaran tampak bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk apapun termasuk media berbasis teknologi. Kemudian berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu M yang merupakan guru kelas V, beliau mengatakan bahwa salah satu mata pelajaran yang membutuhkan upaya lebih dalam mengajarkannya adalah materi yang terdapat pada mata Pelajaran IPAS. Hal ini karena beberapa materi didalam mata pelajaran IPAS tidak dapat dijangkau secara langsung oleh peserta didik dan tidak bisa dilihat secara kasat mata, sehingga beberapa materi ini akan lebih mudah diajarkan jika dibantu dengan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah paparkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur dari Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar?

2. Bagaimana Kelayakan dari Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Keefektifan dari Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar?

1.3. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan Penelitian dan pengembangan ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan prosedur dari Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan Kelayakan dari Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan Keefektifan dari Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar.

1.4. Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk dibuat dengan menggunakan Aplikasi iSpring Suite yang dapat digunakan melalui laptop atau komputer dengan kategori sistem minimal: Intel® Pentium® 4 atau AMD Athlon® 64 processor, 32-bit/64-bit, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, RAM 1 GB.
2. Materi yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini dengan menggunakan Aplikasi iSpring Suite adalah materi yang bermuatan mata Pelajaran IPAS
3. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas ataupun dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri di rumah.

1.5. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, tersedianya multimedia interaktif menggunakan Aplikasi *iSpring Suite* pada mata pelajaran IPAS materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar sebagai bahan ajar yang menarik dan bervariasi sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada materi siklus air
2. Bagi peserta didik, mempermudah memahami materi siklus air dan dijadikan sebagai sumber belajar mandiri.
3. Bagi peneliti, menambah wawasan serta mengembangkan kreativitas terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis Aplikasi *iSpring Suite*.

1.6. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1.6.1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dari penelitian yaitu, pengembangan Multimedia interaktif ini digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPAS pada Materi siklus air sebagian besar peserta didik dan guru memiliki Smartphone. Multimedia interaktif sebagai penunjang dalam mendukung proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif. multimedia interaktif juga dapat mengembangkan kemampuan inderawi yang kemudian dapat menarik perhatian serta ketertarikan peserta didik dalam belajar, serta multimedia interaktif yang dikembangkan mampu menarik minat peserta didik.

1.6.2. Batasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif ini dikembangkan untuk kelas V Sekolah dasar sebagai media serta bahan ajar penunjang proses pembelajaran.
2. Pengembangan multimedia interaktif ini hanya berfokus pada materi siklus air yang terdapat pada mata pelajaran IPAS dikelas V Sekolah dasar
3. Video pembelajaran yang terdapat pada multimedia interaktif memerlukan koneksi internet untuk dijalankan

1.7. Definisi Istilah

Agar terhindar dari penafsiran yang berbeda terhadap istilah dalam penelitian ini, maka dirasa perlu menjelaskan beberapa istilah yang digunakan seperti sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan bahan ajar yang dikembangkan dengan perpaduan antara berbagai media yang berupa gambar, teks, grafik, animasi, sound, video, interaksi dll yang telah dikemas menjadi file digital yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran baik di kelas, di luar kelas ataupun secara daring pada materi siklus air yang menggunakan teknologi elektronik sehingga lebih mudah diakses dan lebih menarik.
3. iSpring Suite merupakan suatu aplikasi untuk membuat multimedia pembelajaran yang bersifat presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi iSpring Suite merupakan aplikasi yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian presentasi yang dapat diintegrasikan dengan berbagai media seperti: slide presentation, video, animasi, kuis dan suara dan sebagainya.