

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SDN 060/IX Sembubuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dan memakai modul ajar untuk kelas I, II, IV, dan V, sebagaimana didapatkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Namun, khusus untuk pembelajaran kelas IV, terlihat bahwa pemanfaatan teknologi dalam mendukung kegiatan belajar masih terbatas. Guru – guru kurang memahami penggunaan teknologi. Pada materi ”Perubahan Bentuk Energi”, guru lebih sering menggunakan buku cetak dan media gambar sederhana untuk menyampaikan materi, serta buku yang tersedia di sekolah tidak sesuai dengan capaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini adalah agar siswa dapat mengenali asal dan jenis energi. Siswa juga diharapkan memahami proses transformasi energi yang terjadi di sekitar mereka, seperti perubahan energi panas, listrik, suara, dan cahaya. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan bersama guru dan peserta didik, guru mengungkapkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu memfasilitasi perkembangan pemahaman peserta didik, khususnya dalam konsep energi. Sementara itu, peserta didik juga menunjukkan keinginan untuk pembelajaran yang menggunakan teknologi, seperti video atau visual lain yang bisa membuat pembelajaran lebih interaktif dan memotivasi mereka untuk belajar.

Seiring perkembangan zaman, metode dan media pembelajaran di sekolah perlu terus disesuaikan agar relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern. Pembelajaran yang berkualitas seharusnya tidak terbatas pada penyampaian materi saja, namun juga menciptakan suasana belajar yang mengasyikkan dan bermanfaat

agar siswa termotivasi untuk menuntut ilmu. Hal ini didukung dengan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah dalam Bab III Pasal 10 sampai dengan Pasal 15, dijelaskan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi partisipasi aktif, serta memberi ruang untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Ketentuan ini menekankan pentingnya pembelajaran yang berpihak pada peserta didik secara utuh. Permendikbudristek ini ditetapkan untuk melaksanakan ketentuan Pasal 15 PP No. 57 Tahun 2021 (tentang Standar Nasional Pendidikan) yang telah diubah oleh PP No. 4 Tahun 2022.

Pemanfaatan teknologi dalam sistem pendidikan Indonesia menjadi sebuah kebutuhan, karena pendekatan pembelajaran tradisional dipandang kurang efektif dan tidak mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik di era digital ini. Guru diharapkan terus berinovasi agar peserta didik tetap tertarik dan tidak bosan dalam belajar (Yudhistira dkk., 2020). Guru bukan hanya penyampai materi, tetapi juga fasilitator yang mengarahkan peserta didik dalam belajar.

Guru memiliki peran utama dalam proses pembelajaran di kelas, mulai dari memeriksa kehadiran, mengajar, memberikan motivasi, hingga memberikan bimbingan serta menilai proses dan hasil belajar peserta didik. Guru juga perlu memiliki keterampilan teknologi digital dan mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik yang hidup di era abad ke-21 ini (Belva Saskia Permana et al., 2024). Salah satu indikator keberhasilan guru dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan

materi. Media mencakup seluruh instrumen yang dapat dimanfaatkan untuk mentransmisikan informasi pembelajaran, dengan tujuan membangkitkan daya pikir, rasa, konsentrasi serta antusiasme peserta didik (Aspahani dkk., 2020).

Hal ini penting terutama di Sekolah Dasar, di mana peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran yang penuh warna, visual dan dinamis. Proses belajar mengajar di tingkat Sekolah Dasar harus mempertimbangkan dan menyesuaikan diri dengan sifat dan tahap perkembangan para siswanya. Lingkungan pembelajaran yang nyaman dan menggembirakan mampu mendorong antusiasme peserta didik dalam menuntut ilmu. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas guru untuk mengelola pembelajaran secara optimal (Anjarani dkk., 2020). Dengan menggunakan teknologi, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak monoton, membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini masih terbatas pada buku paket dan media gambar manual yang ditempel di papan tulis. Kedua media tersebut bersifat statis, terbatas dalam hal visualisasi, dan kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dikembangkan poster digital, yaitu media visual yang dirancang secara digital menggunakan perangkat lunak desain, sehingga mampu menyajikan informasi secara lebih menarik, terstruktur, dan mudah diproyeksikan ke dalam bentuk tampilan digital seperti melalui layar proyektor atau monitor. Poster digital ini tidak hanya menampilkan gambar dan teks, tetapi juga memperhatikan prinsip desain grafis untuk mendukung efektivitas belajar siswa.

Penggunaan media interaktif berbasis teknologi, seperti poster digital, dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan buku dan penjelasan verbal. Kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan ilustrasi visual sebagai alat bantu terbukti menghasilkan pemahaman tiga kali lebih efektif daripada metode pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan. Penggabungan unsur gambar dengan teks memberikan pengaruh yang lebih mendalam, karena telah terbukti berkontribusi signifikan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Di antara berbagai jenis media visual grafis yang memadukan elemen gambar dengan teks, poster menjadi salah satu contohnya. (Mahnun, 2012)

Poster digital memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan visual yang lebih hidup dan menarik perhatian peserta didik. E-poster adalah poster elektronik (digital) dengan desain grafis yang menyampaikan pesan atau informasi secara visual, membuatnya lebih menarik bagi pembaca dan tidak mudah rusak karena tidak dicetak di atas kertas atau banner, melainkan ditampilkan melalui media elektronik seperti komputer, televisi atau proyektor (Aspahani dkk., 2020). Dalam penggunaannya, pendidik memiliki keleluasaan untuk mengatur tampilan dan konten poster digital berdasarkan tujuan pembelajaran dalam kelas, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi.

Media visual yang menarik memiliki peran penting dalam pembelajaran IPAS. Melalui visualisasi, siswa dapat lebih mudah menangkap konsep-konsep yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal. Contohnya dalam pembelajaran energi yang bergerak, peserta didik diajak untuk mengamati peristiwa sehari-hari, seperti bermain ayunan atau naik sepeda, lalu menganalisisnya. Dengan

media digital, mereka dapat mempelajari peristiwa tersebut secara lebih detail. Poster digital yang dirancang secara interaktif mampu menggambarkan bagaimana energi bergerak dan berubah, membantu peserta didik menghubungkan teori dengan praktik nyata.

Untuk menjawab kebutuhan ini, pengembangan media pembelajaran berupa poster digital dapat menjadi solusi. Dengan media poster digital, konsep-konsep energi dapat disajikan secara visual dan interaktif, memungkinkan peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui gambar dan ilustrasi yang menarik. Poster digital ini diharapkan mampu menyajikan materi secara lebih hidup dan menarik, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku cetak, tetapi juga lebih adaptif dengan kemajuan teknologi. Media ini juga dirancang agar dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi energi dengan lebih jelas dan berkesan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Mengacu pada latar belakang penjelasan diatas, penelitian akan dilakukan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi yang Bergerak di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran poster digital pada mata pelajaran IPAS materi energi yang bergerak di kelas IV SD?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran poster digital pada mata pelajaran IPAS materi energi yang bergerak di kelas IV SD?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran poster digital pada mata pelajaran IPAS materi energi yang bergerak di kelas IV SD?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran poster digital pada mata pelajaran IPAS materi energi yang bergerak di kelas IV SD
2. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran poster digital pada mata pelajaran IPAS materi energi yang bergerak di kelas IV SD
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran poster digital pada mata pelajaran IPAS materi energi yang bergerak di kelas IV SD

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk dari pengembangan poster digital pada mata pelajaran IPAS materi energi yang bergerak di kelas IV SD diuraikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa poster digital interaktif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran IPAS tentang energi yang bergerak bagi peserta didik kelas IV SD.
2. Poster digital ini dirancang untuk pembelajaran IPAS materi energi yang bergerak dengan menggabungkan ilustrasi menarik, elemen multimedia interaktif, dan komponen pembelajaran penting seperti tujuan, materi pokok, serta contoh penerapan energi. Disusun sesuai kurikulum merdeka, poster ini dapat digunakan secara fleksibel, baik secara digital maupun cetak, untuk mendukung pengajaran guru dan belajar mandiri peserta didik secara efektif.

1.5 Manfaat Pengembangan

Diharapkan bahwa pengembangan poster digital ini dapat memberikan dampak positif dari berbagai pihak, adapun sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan ialah sebagai referensi mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan dasar, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran, terutama pada pembelajaran konsep-konsep abstrak seperti energi yang bergerak.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat dari pengembangan poster digital ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dari berbagai pihak, yakni sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis bagi Guru: Menyediakan pilihan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga dapat mendukung guru dalam meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS.
2. Manfaat bagi peserta didik: Memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi yang menantang melalui pendekatan yang lebih visual dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa poster digital memiliki peran penting karena dapat menciptakan alat bantu yang berkualitas dan layak digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi. Poster digital ini menjadi solusi untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi energi yang bergerak. Penggunaan poster digital diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan

daya tarik pembelajaran bagi siswa. Dengan demikian, motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan juga dapat meningkat.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Tujuan pengembangan poster digital sebagai media pembelajaran IPAS materi energi bergerak untuk kelas IV SD adalah untuk meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik. Penggunaan media digital ini diharapkan dapat memicu keaktifan siswa dalam bertanya dan berpartisipasi.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran berupa poster digital dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Poster digital ini dirancang khusus untuk kelas IV Sekolah Dasar, sehingga mungkin tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas lain.
2. Media pembelajaran ini difokuskan pada materi IPAS, khususnya mengenai energi yang bergerak, sehingga tidak mencakup topik lain di luar tema tersebut.
3. Akses dan penggunaan teknologi di sekolah dan di rumah peserta didik mungkin menjadi faktor yang memengaruhi efektivitas poster digital ini, karena tidak semua peserta didik memiliki perangkat yang memadai untuk mengaksesnya.

1.8 Definisi Istilah

Adapun untuk menghindari kesalahpahaman istilah, peneliti menguraikan penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran adalah sarana yang berisi informasi untuk menyampaikan pesan atau materi guna mencapai tujuan pembelajaran.
2. Poster Digital merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam format digital, menggabungkan elemen visual, teks, dan multimedia untuk menyampaikan informasi dengan cara menarik dan interaktif.
3. Materi Energi yang Bergerak merupakan bagian dari kurikulum IPAS yang membahas berbagai bentuk energi dan perubahan bentuk energi, termasuk energi panas, listrik, cahaya, dan bunyi. Materi ditujukan untuk memberi pemahaman terhadap peserta didik terhadap sumber-sumber energi dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.