

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan suatu pembelajaran suasana dalam proses pembelajaran, sebagai sarana bagi siswa untuk aktif dalam mengembangkan potensi kelebihannya seperti kerohanian, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara. Pendidikan dicapai melalui perilaku teladan, menumbuhkan disiplin diri, dan mendorong daya cipta siswa (Pristiwanti et al., 2022).

Pembelajaran yang digunakan dikelas IV sudah menggunakan kurikulum Merdeka dimana IPA dan IPS dijadikan satu dalam muatan pembelajaran menjadi IPAS. IPAS merupakan sebuah pembelajaran yang digunakan untuk mengukur akses masyarakat terhadap berbagai layanan sosial dasar, seperti pendidikan, kesehatan, dan pelayanan dasar lainnya (Rosidah, 2016). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar sangat penting untuk membentuk individu demokratis yang dapat secara efektif terlibat dalam masyarakat yang selalu berubah. Dalam pembelajaran IPS, siswa tidak hanya diminta untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga diharapkan mampu menghubungkan materi pelajaran

dengan contoh konkret dari lingkungan sekitar mereka. Ini membantu siswa memperoleh keterampilan dan bakat sosial yang dibutuhkan untuk berkembang dalam kehidupan komunal. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar penting karena membantu siswa memahami masyarakat, budaya, dan dinamika sosial-politik. IPS mengasah kemampuan analitis siswa dalam memahami penyebab dan dampak peristiwa sosial dan kebijakan publik. Selain itu, IPS juga memperkenalkan konsep kewarganegaraan, hubungan internasional, dan sejarah, yang membantu siswa menjadi warga yang lebih sadar dan terinformasi. Siswa memandang proses alam dan sosial saling berhubungan dalam mata kuliah studi lingkungan ini. Siswa menjadi terbiasa melakukan penelitian, mengamati, dan terlibat dalam aktivitas yang mengembangkan keterampilan *inquiry* lainnya yang semuanya penting sebagai dasar pembelajaran (Anggraena et al., 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 3 Sambongrejo, Diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, guru mengandalkan buku siswa sebagai panduan utama tanpa banyak menggunakan media pembelajaran, yang berdampak kurangnya sarana untuk menstimulasi minat belajar siswa. Di sekolah tersebut, Guru hanya menerapkan materi yang terdapat dalam buku pelajaran dan seringkali menyajikannya dalam format presentasi *Power Point* yang kurang menarik. Penyajian materi dalam presentasi terasa monoton karena kurangnya daya tarik pada halaman depannya, di mana latar belakang yang dipilih tidak

sesuai dengan konten yang akan disampaikan. Selain itu, template yang digunakan dalam isi presentasi juga kurang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan, serta kurangnya animasi yang cukup selama sesi pembelajaran. Selain itu, desain yang digunakan dalam presentasi juga kurang sesuai dengan konten yang disampaikan. Penggunaan warna yang tidak kontras atau tidak relevan dengan topik yang dibahas sehingga membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat dalam pembelajaran. Misalnya dalam Ketidaksesuaian antara materi dan desain yang digunakan dapat memicu kurangnya minat belajar pada siswa. Selain itu, kurang tepatnya pemilihan font yang tidak sesuai dengan *background* yang dipilih. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan perasaan kejenuhan mereka terhadap model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sebagai akibatnya, interaksi antara guru dan siswa pun menjadi terbatas, karena siswa cenderung kehilangan minat dan motivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masukan dari beberapa siswa, terlihat bahwa ada kebutuhan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yg dipergunakan oleh guru di sekolah tersebut. Siswa - siswa tersebut mengharapkan agar guru mereka memperbarui desain presentasi dan memilih warna yang lebih menarik,ditambah dengan adanya animasi. Mereka percaya bahwa langkah-langkah ini akan membantu meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, bahwa dapat disimpulkan adanya ruang untuk peningkatan dalam hal ini

agar pengalaman siswa dalam belajar menjadi lebih memuaskan, efektif, dan relevan, serta mengintegrasikan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif.

Media pembelajaran merupakan sumber daya yang dapat dipergunakan guru untuk membantu siswa memperoleh wawasan yang lebih mendalam. Guru bisa memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk memberikan informasi kepada seluruh siswa (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran mampu memicu minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan guru, memudahkan pemahaman mereka. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa berperan sebagai pendorong dalam proses belajar (Fabiana, 2019). Pentingnya peranan media pembelajaran di dalam kelas pada lembaga pendidikan formal. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran di kelas, pendidik harus memilih bahan ajar yang memenuhi kebutuhannya.

Jenis media pembelajaran sangat beragam salah satunya media pembelajaran berbasis IT yang bernama *Scratch*. *Scratch* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan program tanpa memerlukan pemikiran yang mendalam terkait bahasa pemrograman. (Akhlis et al., 2019). Meskipun mudah dan sederhana dalam pembuatan, *Scratch* adalah pilihan yang tepat dan dapat efektif digunakan sebagai media pembelajaran. *Scratch* dapat memupuk kreativitas, pemikiran metodis, dan kerja tim kolaboratif, tiga keterampilan dasar yang penting di abad 21. Fitur yang ditawarkan oleh program *Scratch* menunjukkan hal ini. Pengguna aplikasi

Scratch dapat membagikan proyek pengajaran mereka di platform jejaring sosial dengan menggunakan aplikasi *Scratch*. Terdapat bukti dari umpan balik dan dorongan pengguna *Scratch* lainnya bahwa ada manfaat mempelajari kreasi pengguna lain. Penggunaan aplikasi *Scratch* memberikan manfaat besar dalam pembelajaran pemrograman, terutama bagi pemula seperti anak-anak. Dengan desain intuitif dan visual, *Scratch* membantu pemahaman konsep dasar pemrograman tanpa membebani dengan kompleksitas sintaks kode. Ini juga merangsang kreativitas dengan memungkinkan pembuatan berbagai karya unik, sementara memperluas kesempatan untuk berkolaborasi dan berbagi proyek dalam komunitas global.

Aplikasi ini cocok untuk semua usia, menjadikannya alat pembelajaran yang inklusif. Melalui *Scratch* pengguna tidak hanya belajar pemrograman, tetapi juga mengembangkan keterampilan *problem-solving* selagi menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, konsep-konsep yang dipelajari dalam *Scratch* tetap relevan untuk pemrograman lanjutan, mempersiapkan pengguna untuk langkah selanjutnya dalam pemrograman disertai dengan penggunaan model pembelajaran yang relevan yaitu *inquiry*.

Pendekatan pembelajaran *inquiry* menemukan jawaban atau solusi terhadap permasalahan atau pertanyaan yang diberikan merupakan tujuan dari, yaitu mengumpulkan pengetahuan melalui eksperimen atau observasi (Kusmaryono & Setiawati, 2013). Pendekatan *Inquiry* tidak hanya

mengajarkan siswa tentang konsep atau fakta tertentu, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemandirian, dan keingintahuan yang berkelanjutan (Rustini, 2009). Ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman yang mendalam, relevan, dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks. Hal ini dilakukan dengan menerapkan teknik berpikir logis dan kritis. Model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *Scratch*.

Pada peneliti yang terdahulu hasil penelitian dari Putri, (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran *Scratch* didesain dengan elemen kuis, animasi yang menarik, penggunaan warna yang atraktif, dan dapat diakses secara *offline* tanpa memerlukan aplikasi tambahan.. Kelebihannya termasuk kemudahan penggunaan dan ketersediaan kuis yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Perdana, (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran 3D *application Scratch* terdiri dari berbagai elemen, termasuk tampilan awal, menu, simulasi, materi, kuis, dan rangkuman. Penelitian yang dilakukan Khalil & Wardana, (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Scratch* berisi KD & tujuan, penjumlahan, pengurangan, profil, dan *high score*. Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah disebutkan, peneliti tertarik untuk memilih judul pengembangan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Scratch* Menggunakan Model Pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran ipas siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan Media Pembelajaran Aplikasi *Scratch* Menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry* pada pembelajaran ipas siswa kelas IV sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat baik dalam teori maupun dalam praktik. Kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Scratch* pada siswa dapat digunakan sebagai cara alternatif yang menarik untuk membantu pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru :

Memberikan pengalaman langsung kepada guru/pendidik untuk mengembangkan media berbasis digital yaitu aplikasi *Scratch* sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

b. Bagi Siswa :

Dapat mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *Scratch* yang dapat diakses secara mudah melalui *gadget*.

c. Bagi Sekolah :

Dapat dijadikan fasilitas pembelajaran siswa melalui media pembelajaran berbasis *Scratch* yang dapat diakses melalui *gadget*.

d. Bagi Peneliti yang lain :

Memperoleh berbagai pengetahuan dan pengalaman baru di bidang pendidikan terutama dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *Scratch*.

E. Spesifik Produk

Produk yang dikembangkan adalah media berbasis digital yaitu menggunakan aplikasi *Scratch*. Aplikasi *Scratch* yang dapat diubah

menjadi sebuah link dengan efek yang dibuat seperti *Game* dan dapat dijangkau oleh (guru, orangtua, ataupun siswa). Produk ini tidak hanya berisi teks saja, melainkan juga disisipkan file berupa gambar, animasi, suara dan video sesuai dengan kebutuhan materi agar menjadi lebih interaktif. Hasil akhir dari produk ini dapat disebarluaskan untuk digunakan sebagai media pembelajaran tingkat sekolah dasar, sebagai media interaktif yang menarik yang dapat digunakan secara mandiri antara orangtua dan anak saat dirumah.

F. Pentingnya Pengembangan

Proses pembelajaran pengembangan media pembelajaran dengan *Scratch* menjadi alat yang sangat berharga. Pertama, *Scratch* memungkinkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa dapat terlibat secara aktif dalam menciptakan proyek multimedia mereka sendiri, seperti permainan atau animasi, sehingga mereka belajar melalui pengalaman langsung. Kedua, *Scratch* mendorong eksplorasi dan kreativitas, mengaktifkan siswa untuk menciptakan solusi unik untuk masalah yang diberikan, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang dipelajari. Terakhir, melalui kolaborasi dan berbagi proyek di komunitas *Scratch*, siswa dapat belajar dari teman-teman mereka, meningkatkan kemampuan sosial mereka, serta memperoleh inspirasi baru untuk proyek-proyek masa depan, memperkaya pengalaman pembelajaran mereka secara keseluruhan. Dengan demikian, *Scratch* tidak hanya menjadi

alat untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga memperluas konsep pembelajaran menjadi proses yang lebih terlibat, kolaboratif, dan kreatif.

G. Definisi Istilah

Pemahaman akan pentingnya penciptaan media pembelajaran di masa depan diperlukan sebagai salah satu upaya menghasilkan konten pendidikan yang menarik. Untuk mempermudah dalam penyampaian istilah yaitu:

Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* yaitu media pembelajaran yang didesain dengan beberapa menu yaitu menu materi, *quiz*, tujuan pembelajaran, profil. Menu materi tersebut berisi tentang materi kegiatan jual beli yang disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran *inquiry*. Terdapat beberapa tahapan pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran *inquiry* yaitu: (1) orientasi (2) merumuskan masalah (3) merumuskan hipotesis (4) mengumpulkan informasi (5) menguji hipotesis (6) menarik Kesimpulan.