

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merdeka merupakan pengimplementasian kurikulum setelah pandemi dan akan diimplentasikan seutuhnya di lembaga pendidikan. Pada kurikulum ini terdapat beberapa mata pelajaran yang digabungkan seperti IPA dan IPS digabungkan menjadi IPAS. IPAS sangat selaras dengan alam dan interaksi manusia dalam hal konten. Lingkungan siswa dan alam hendaknya dipertimbangkan dalam konteks sains dan pendidikan sains (Tim, 2021). IPAS juga sangat penting untuk pertumbuhan kemampuan literasi dan numerasi. Saat ini, istilah literasi dan numerasi biasanya diasosiasikan dengan hitung dan bacaan. Maka dari itu, IPAS yang terhubung dengan literasi dan numerasi harus dikembangkan. Dengan demikian siswa dapat memperoleh manfaat dari bantuan dalam memahami konteks dan isi ilmiah dengan cara ini.

Pelajaran IPAS ini pada dasarnya memuat banyak materi dan penjelasan yang panjang yang harus dihafalkan. Minat peserta didik pun juga minim dalam mengikuti pembelajaran IPAS dikelas. Kegiatan belajar mengajar ini jika hanya menggunakan metode ceramah dan menekan siswa untuk terus menghafal akan mempengaruhi minat belajar pada siswa. Kebosanan yang sering mereka rasakan jika belajar materi yang banyak

Oleh karena itu, penerapan paradigma yang menekankan penyelesaian masalah menjadi penting. Model yang digunakan yaitu PBL. Model PBL

adalah suatu pembelajaran yang menyajikan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar hingga mampu menemukan informasi melalui sumber belajar lainnya secara mandiri atau berkelompok. Sehingga setiap siswa harus memiliki keaktifan dalam menemukan informasi dalam proses pembelajaran. Banyaknya variasi yang diberikan setiap guru atau pendidik sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

Ada banyak hal yang dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan, seperti dengan melalui perbaikan kegiatan pembelajaran dikelas untuk menciptakan suasana nyaman bagi siswa. Semakin menarik kegiatan pembelajaran yang dijelaskan guru, semakin tinggi juga kemungkinan materi yang akan dipahami siswa. Dengan begitu proses pembelajaran ini guru juga menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan subjek yang dibahas. Hadirnya media pembelajaran akan memberi suasana belajar yang baru dan menciptakan interaksi serta komunikasi antar guru dan siswa menjadi lebih efektif (Oktariyanti et al., 2021)

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan suatu alat guru kepada siswa untuk mengkomunikasikan materi pengetahuan yang disajikan sehingga menarik perhatian siswa. Manfaat media pembelajaran menciptakan suasana bagi siswa pembelajaran lebih kondusif dan mengasah kreativitas dan inovasi siswa. Penggunaan media pembelajaran juga merupakan upaya inovatif dan metodis untuk memberikan pengalaman yang dapat menunjang pembelajaran siswa (Ilahi & Desyandri, 2020).

Penggunaan media dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang siswa sehingga terjadi proses pembelajaran (Arip & Aswat, 2021). Media pembelajaran ini salah satu faktor pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Gowasa et al., 2019 dalam (De Porter dkk. (2005)) menambahkan bahwa siswa dapat menyerap 50% dari apa yang mereka dengar dan lihat (audiovisual), sedangkan yang mereka lihat (visual) hanya 30%, dan hanya 20% dari apa yang mereka dengar (audio), dan dari mereka yang membaca hanya 10%, hal ini erat kaitannya dengan upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, dari beberapa siswa banyak yang belum paham petunjuk bagaimana pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Era digital ini, agar semakin menambah rasa ingin tahu siswa terhadap Pelajaran peneliti memberikan sebuah inovasi dalam penggunaan media ini menjadi digital. Untuk menarik siswa, hal ini juga agar siswa tidak tertinggal oleh teknologi. Dalam kehidupan ini, kemajuan teknologi merupakan sebuah kenyataan yang tidak dapat dihindari dan tidak dapat dihentikan. Hal ini akan mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan, yang maju melalui penemuan-penemuan yang disusun dan dikembangkan dengan tujuan memberikan manfaat bagi peradaban manusia. Media pembelajaran merupakan salah satu penemuan yang akan menggugah minat siswa dalam belajar.

Wordwall merupakan sebuah platform yang berbentuk website berbagai permainan quiz interaktif. Sherianto (2020) memberi pendapat adalah suatu website yang digunakan guru dan siswa untuk belajar, referensi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. *Wordwall* dimaknai sebagai website yang

digunakan untuk membuat game berbasis quiz menarik. Media memiliki manfaat untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman serta kemampuan siswa. Selain itu dapat memberikan lebih banyak informasi dan pemahaman tentang pembelajaran yang sederhana dan menyenangkan, mendorong semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Website ini juga mempunyai banyak kelebihannya, di antaranya: akses gratis, tersedianya template menarik, dan mudah dibagikan ke siswa. Wordwall menawarkan berbagai macam permainan, beberapa di antaranya dapat dimainkan secara gratis maupun berbayar. Wordwall menampilkan banyak permainan termasuk teka-teki, kotak pembuka, quiz, dan perpuutaran roda. Wordwall adalah alat pendidikan yang dapat digunakan secara efisien oleh instruktur karena banyaknya aktivitas (Sari & Yarza, 2021).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat berkembang secara menarik dan menyenangkan pada proses belajar yang bagi siswa. Maka, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan berbasis PBL untuk kelas V SDN Darmorejo 01.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah,

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran melalui berbasis PBL pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN Darmorejo 01?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran melalui berbasis PBL pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN Darmorejo 01?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian skripsi ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran melalui berbasis PBL pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN Darmorejo 01?
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran melalui berbasis PBL pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN Darmorejo 01?

D. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini dari permasalahan yang dikemukakan diatas adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam merancang media pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Peneliti juga berharap penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran menggunakan wordwall ini dapat memberikan manfaa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam menerapkan pengetahuan akademis pada permasalahan aktual yang dihadapi di bidang pendidikan. Selain itu, penelitian ini diyakini dapat membantu

merevitalisasi media pembelajaran khususnya agar dapat maju seiring perkembangan zaman.

b. Bagi guru

Untuk membantu guru dalam membuat bahan materi pembelajaran menggunakan yang lebih baik.

c. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik untuk mendalami materi pelajaran karena materi pelajaran sudah dirangkai semudah mungkin untuk peserta didik sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

E. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran *open the box* dikembangkan melalui dapat digunakan pada siswa kelas V sekolah dasar.
2. Media pembelajaran *open the box* ini dikembangkan dan didesain melalui .
3. Media pembelajaran *open the box* ini memuat materi ekosistem
4. Fokus penelitian pengembangan media ini ialah membuat pengembangan media pembelajaran berbasis PBL yang valid untuk pembelajaran IPAS

F. Pentingnya pengembangan

Asumsi peneliti mengenai pentingnya mengembangkan media pembelajaran untuk digunakan siswa sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja, sehingga menjadi salah satu perangkat untuk menunjang pembelajaran yang praktis.

2. Penyajian media pembelajaran semenarik mungkin yang berisi box question yang menarik.
3. Dalam media pembelajaran berisi soal-soal yang membantu siswa menjawab sesuai dengan pemahaman materi yang dipelajari.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membawa pesan (materi) dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat menciptakan interaktif dengan peserta didik, serta mengurangi rasa kebosanan dalam pembelajaran
2. *Wordwall* adalah suatu jenis media pembelajaran interaktif berbasis games edukatif yang menyenangkan bagi siswa. Media ini menarik dan beragam serta mengundang partisipasi siswa untuk mendorong pembelajaran
3. IPAS adalah suatu ilmu yang fokus pemahamannya terhadap makhluk hidup dan benda mati, atau hubungan antara keduanya. Ketika siswa sekolah dasar mempelajari lingkungan sekitar mereka, mereka dapat melihat dan mengalami permasalahan yang lebih mendalam pada mata pelajaran IPA dan IPS yang akan dipelajarinya
4. PBL merupakan proses pembelajaran yang dimulai dari ide-ide dan membangun pemahaman yang dimiliki siswa. Siswa dapat mengidentifikasi masalah, siswa berdiskusi untuk menyeimbangkan pendapat mengenai masalah tersebut sebelum memberikan solusi dan hasil yang diperlukan.