

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang terjadi akibat pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya dengan tujuan memperoleh pengetahuan yang dapat direalisasikan dalam kehidupan (Resiani et, al., 2015). Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai. Proses ini berlangsung tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga melalui berbagai pengalaman dan lingkungan belajar yang mendukung. Melalui proses belajar diharapkan siswa menjadi individu yang proaktif, mandiri, serta kreatif, sementara pendidik berperan sebagai pembimbing dan fasilitator untuk mengarahkan.

Pendidikan di Indonesia terus mengalami pembaruan seiring berjalannya waktu. Bentuk pembaruan tersebut dilihat dari perkembangan Kurikulum Merdeka, yang menjadi bagian dari implementasi pendidikan di Indonesia. Kemendikbudristek mengeluarkan peraturan No. 262/M/2022, yang merupakan perubahan atas Kemendikbudristek No. 56/M/2022, sebagai pedoman penerapan Kurikulum Merdeka (Oktavia, 2024). Penerapan kurikulum merdeka bertujuan untuk memberikan kenyamanan kepada sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks lokal masing-masing. Hal ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih mandiri, kreatif, dan kritis dalam menghadapi tantangan di dunia

nyata. Kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Implementasi kurikulum merdeka juga menjadi upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia pascapandemi dengan fokus pada pemulihan capaian pembelajaran (Wuwur, 2023). Kurikulum Merdeka yang berkembang membawa sejumlah pembaruan dari kurikulum sebelumnya. Inovasi yang terlihat melalui penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran yang kini disebut mata pelajaran IPAS.

Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menggunakan situasi nyata sebagai latar belakang bagi siswa untuk belajar cara berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Metode ini membantu mereka mendapatkan pengetahuan serta konsep yang penting untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Afni, 2020). Pelaksanaan model PBL merupakan salah satu cara untuk belajar di kelas. Model ini menyajikan masalah yang nyata dan bertujuan untuk mengembangkan pola pikir siswa dalam berpikir kritis, sehingga mereka dapat menyelesaikan masalah yang ada (Wati, 2022).

Menurut Astikawati, et. al., (2020) menyatakan melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah, siswa diharapkan mampu menanyakan hal-hal penting dan menyampaikan pendapat mereka, menemukan informasi yang berkaitan, mencari berbagai alternatif untuk mencari solusi, serta memilih cara yang paling efisien untuk menyelesaikan masalah.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi antara keduanya. IPAS mengkaji tentang kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial (Azzahra, et. al., 2023). Pembelajaran IPAS mengajarkan peserta didik untuk memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial, serta bagaimana interaksi manusia dengan lingkungan mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Siswa dapat mengembangkan wawasan tentang hubungan timbal balik antara manusia dan alam, serta pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem. IPAS juga membantu siswa untuk memahami peran mereka sebagai bagian dari masyarakat, serta bagaimana keputusan dan tindakan mereka dapat mempengaruhi lingkungan fisik dan sosial di sekitar mereka. Penerapan mata pelajaran IPAS dilakukan berdasarkan pemahaman profil pelajar pancasila untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan dan mengeksplorasi pengetahuan serta keterampilan mereka. Implementasi IPAS dapat direalisasikan dengan mendukung kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi.

Abad 21, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran sangat penting. Teknologi telah mengubah cara mengakses informasi, berinteraksi, dan belajar. Penggunaan teknologi membuka peluang pembelajaran baru bagi siswa dan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil yang lebih baik. Teknologi memainkan peran penting dalam aspek seperti aksesibilitas, interaktivitas, personalisasi, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan digital

(Said, 2023). Pembelajaran abad 21 guru dituntut untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran berperan penting dalam memudahkan siswa memahami materi dan membantu guru menciptakan suasana belajar yang kondusif (Diana, et. al., 2022). Menurut Lestari (2023), media pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam proses belajar. Guru menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan materi agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Kenyataannya dilapangan guru belum banyak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi seperti yang tercermin pada pembelajaran abad 21 yang memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa kondisi pembelajaran di SDN Banjarsari 01 kurang mencerminkan pembelajaran abad 21. Ditunjukkan dengan kurangnya penggunaan media digital oleh guru pada saat menyampaikan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah, dan rata-rata guru masih dominan dengan penggunaan papan tulis serta buku pegangan saat mengajar sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan cenderung monoton. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, peneliti mengambil judul “Pengembangan media *nearpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) pada mata pelajaran *ipas* kelas 5 SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas menghasilkan beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. bagaimana proses pengembangan media *nearpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SD?
2. bagaimana kelayakan media *nearpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SD?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dengan didasarkan pada rumusan masalah di atas sebagai berikut:

1. untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *nearpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SD;
2. untuk menentukan kelayakan media *nearpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SD.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak penelitian dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang

aktif dan menarik dengan menggunakan media *nearpoint*. Penelitian ini dapat meningkatkan minat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS kelas 5.

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan yang dihasilkan berupa media *nearpoint* dengan menggunakan media pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SD, pengembangan yang dihasilkan yaitu:

1. media yang dikembangkan merupakan media *nearpoint* dengan menggunakan model PBL pada pelajaran IPAS bab 8 kurikulum merdeka kelas 5 SD semester 2. Media yang dikembangkan berbentuk website yang dapat di akses secara online maupun offline.
2. media *nearpoint* dirancang semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran IPAS yang berhubungan dengan peristiwa alam.

F. Pentingnya Pengembangan

Peneliti merancang media *nearpoint* ini bertujuan untuk menunjang pembelajaran di kelas agar lebih variatif dan menarik. Media pembelajaran sebagai alat untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran. Media yang salah satunya melibatkan kuis interaktif ini diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi peristiwa alam.

G. Definisi Istilah

Berdasarkan judul penelitian yang diambil yaitu “Pengembangan Media

Nearpoint dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 SD” pengertian dari beberapa istilah dalam penelitian dituliskan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga konsep pembelajaran yang semula abstrak menjadi konkret. Macam-macam media pembelajaran sangat beragam dalam pembelajaran, namun yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media digital yang dilengkapi dengan materi ajar, video dan *games* interaktif didalamnya.

2. *Nearpoint*

Nearpoint merupakan media pembelajaran digital berbasis web yang menggabungkan keunggulan dari *nearpod* dan *powerpoint* dalam satu *platform* yang praktis dan inovatif. Melalui *nearpoint*, materi pembelajaran disajikan dengan lebih menarik dan interaktif, karena di dalamnya memuat tiga jenis konten utama, yaitu *slide* presentasi PPT untuk penyampaian materi, video pembelajaran untuk memperjelas konsep secara visual, serta kuis interaktif yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik secara langsung. *Nearpoint* tidak hanya membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Media ini dapat disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi ini, dengan disediakan media *nearpoint* siswa diharapkan

mampu memahami penyebab perubahan permukaan bumi akibat faktor alam melalui tampilan materi yang interaktif dalam media *nearpoint*. Fitur-fitur yang tersedia dalam media tersebut siswa diharapkan mampu menganalisis hubungan antara peristiwa alam dan bencana alam secara tepat. Disediakan tayangan video pembelajaran yang terdapat dalam media *nearpoint* siswa diharapkan mampu menyimpulkan dampak bencana alam terhadap kehidupan manusia. Penyajian materi yang menarik dan interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

3. PBL (*Problem Based Learning*)

Model PBL merupakan pendekatan pembelajaran kerja tim yang mendorong siswa untuk mampu memecahkan masalah yang menyangkut kehidupan sehari-hari, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah. Salah satu keuntungan dari model PBL adalah meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan cara ilmiah. Siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Siswa dapat menganalisis dan menyimpulkan berbagai masalah yang muncul (Halimah, et. al., 2022).