

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka (Shofia Hattarina et al., 2022). IPAS mulai diajarkan pada kelas III dan IV Sekolah Dasar dengan tujuan untuk membangun kemampuan dasar dari setiap peserta didik mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial (Rahayu et al., 2022). Penggabungan dua mata pelajaran tersebut sangat berguna karena menurut (Budiwati et al., 2021) IPA dan IPS sangat penting untuk menjawab banyak pertanyaan dan tuntutan manusia. Hal itu penting untuk peserta didik karena selain untuk menuntut ilmu dan belajar mengenai pengetahuan di sekolah, peserta didik juga harus paham mengenai kehidupan sosial disekitarnya. Oleh sebab itu diperlukan alat bantu penunjang proses tersebut yaitu modul.[1]

Literasi digital sangat dibutuhkan oleh para pendidik sebagai relevansi kebutuhan pelajar dengan trend penggunaan digital dalam kelas pembelajaran (Kurniawati, Maolida, & Anjaniputra, 2018). Menurut Juliana & Baroroh (2016), adanya trend literasi digital menjadi kebutuhan akademik pada perguruan tinggi, mengingat siswa sekarang ini menjadi searching google sebagai sumber refensi belajar. Rahmah (2015) mengungkapkan literasi digital perlu didukung melalui sistem pembelajaran terintegrasi dengan menajemenn pengetahuan. Menurut Harjono (2019), pengguna literasi digital sangat memungkinkan untuk mengusai semua dimensi pengalaman belajar yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sparks, Katz, & Beile (2016) yang mengemukakan bahwa informasi literasi digital membantu keberhasilan peserta didik.[2]

Literasi digital melalui Media pembelajaran ini berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran, memperjelas penyajian pesan, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu bahkan dapat memungkinkan interaksi belajar mengajar yang lebih bervariasi. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berpengaruh sangat positif terhadap hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan proses pembelajaran. Dari

berbagai macam kemudahan dan tuntutan kebutuhan yang terjadi pada saat ini untuk memperoleh informasi membuat teknologi semakin banyak dibutuhkan di semua kalangan. Sekarang ini terdapat banyak aplikasi multimedia untuk meringankan manusia untuk memperoleh informasi, media tersebut dibuat dari beraneka ragam *platform*. Salah satu dari teknologi yang banyak dipakai pada dunia pendidikan contohnya multimedia interaktif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Jetisharjo, beberapa peserta didik di SD Negeri Jetisharjo terdapat beberapa siswa yang kesulitan memahami isi materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu media pembelajaran di SD Negeri Jetisharjo Sleman masih menggunakan media pembelajaran dengan metode buku paket dan LKS perlu adanya inovasi media pembelajaran baru untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Oleh karena itu peneliti mengusulkan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi yang berisikan fitur tentang, fitur materi, fitur kuis, fitur video pembelajaran, fitur petunjuk kuis yang dituju kepada guru IPAS dan peserta didik kelas 5A SD Negeri Jetisharjo Sleman. Materi yang dibahas dalam aplikasi tersebut adalah mata Pelajaran IPAS kelas 5 pada Bab V tentang berkenalan dengan bumi kita.

Berdasarkan masalah yang ditemui diatas, untuk membantu tenaga pengajar agar dalam proses belajar mengajar lebih mudah dan efisien dalam penjelasan materi dan membantu meningkatkan interaktif antara guru dengan siswa, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V Di Sdn Jetisharjo”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS tentang berkenalan dengan bumi kita dalam proses pembelajaran kelas 5 di SD Negeri Jetisharjo Sleman?”.

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini yang bertujuan agar dalam perancangan dapat terfokuskan pada tujuan yang diinginkan. Berikut adalah beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Aplikasi ini digunakan pada siswa kelas 5A di SD Negeri Jetisharjo Sleman.
2. Aplikasi ini bertema game kuis edukasi berkenalan dengan bumi kita.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Software* Articulate Storyline 3 dan Adobe Ilustrator untuk membuat tombol *button*, Canva untuk membuat *background*.
4. Aplikasi dapat dijalankan di komputer atau laptop yang beroperasi Windows dan dapat digunakan melalui aplikasi berbasis android pada *smartphone*.
5. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk media interaktif dengan *software* articulate storyline 3.
6. Aplikasi hanya sampai tahapan testing (beta).
7. Aplikasi ini berisi fitur tentang, fitur materi, fitur kuis, fitur video pembelajaran, fitur petunjuk kuis.
8. Hasil akhir aplikasi ini diakses melalui website dan apk android *smartphone*.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Dengan merujuk pada informasi yang disajikan pada bagian latar belakang perumusan masalah dan pertanyaan penelitian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Membuat aplikasi media pembelajaran interaktif berkenaan dengan bumi kita menggunakan Articulate Storyline 3 untuk siswa kelas 5A di SD Negeri Jetisharjo Sleman.
2. Menghasilkan aplikasi yang berfungsi sebagai alat bantu proses pembelajaran.
3. Menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang selama ini didapat di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Sebagai syarat kelulusan Program Studi S1(Strata-1) Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
  - a. Dapat menambah wawasan tentang membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Articulate Storyline 3.
  - b. Menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama menempuh studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Instansi Sekolah
  - a. Mempermudah guru IPAS Kelas V SD Negeri Jetisharjo untuk menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media interaktif pembelajaran.
  - b. Mempermudah siswa SD Negeri Jetisharjo memahami materi dengan bantuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
  - c. Membantu meningkatkan semangat dan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa dan untuk menambah referensi skripsi di Perpustakaan Amikom Yogyakarta.

**1.6. Sistematika Penulisan**

BAB I PENDAHULUAN, Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Bab ini berisikan teori-teori dasar tugas akhir yang mendasari pembuatan media pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN, Pada bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, alur penelitian, dan alat bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Pada bab ini berisi penyajian hasil pengembangan serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif.

BAB V PENUTUP, Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari hasil penelitian.