

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat, dimana dengan adanya pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa dengan pribadi yang cerdas dan berkualitas sehingga generasi mampu memanfaatkan kemajuan yang ada dengan sebaik mungkin (Fitri, 2021). Menurut UUD 1945 pasal 31 ayat 1, menyebutkan bahwa: “setiap warga sosial berhak mendapatkan pendidikan” artinya pendidikan merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya. Menurut Aini dan Wicaksono (2021), dunia pendidikan dapat mengembangkan potensi dari populasi suatu bangsa menjadi lebih baik serta berwawasan luas. Permasalahan khusus dalam dunia pendidikan yaitu rendahnya sarana fisik, rendahnya kualitas guru, rendahnya kesejahteraan guru, rendahnya prestasi siswa, rendahnya kesempatan pemerataan pendidikan, rendahnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan, dan mahal nya biaya pendidikan. Dalam pendidikan, tentunya terdapat sejumlah aturan yang harus dipelajari peserta didik dalam menempuh pendidikan di lembaga pendidikan yaitu dengan adanya kurikulum (Magdalena, dkk, 2020).

Menurut Aisyah & Astuti (2021), pada kurikulum K-13 para guru dituntut menyiapkan pembelajaran yang basisnya tematik integratif dengan pendekatan saintifik serta menerapkan sebuah model yang tepat dengan kurikulum yang

disertai dengan kelayakan dari pada sarana prasarana, misalnya pengadaan buku. Pembelajaran kurikulum 2013 juga menuntut siswa berfikir terpadu diantaranya, holistik, bermakna, otentik, dan aktif. Tuntutan tersebut menjadi salah satu dasar agar pendidik dapat menggunakan media yang dapat digunakan untuk menyalurkan berbagai perasaan, rangsangan pikiran, inspirasi, perhatian, dan segala kebutuhan dalam memajukan dan mendorong siswa agar lebih tertarik dalam belajar (Isti, dkk, 2020). Menurut pendapat yang disampaikan oleh Salsabila dan Agustian (2021), saat ini dunia pendidikan dituntut untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi pada perkembangan zaman ini merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Menurut Asiba (2021), perkembangan merupakan satu perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu dan biasanya lebih mendekati ke arah yang lebih maju, terlebih lagi sekarang ini masing-masing negara di belahan dunia sudah banyak mengalami perkembangan di berbagai bidang, tidak terkecuali pada bidang teknologi. Dalam hal ini media pembelajaran sangat penting bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran (Maharani, 2015). Menurut Isti, dkk (2020), sarana yang dibutuhkan oleh peserta didik harus sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin terbarukan, yakni memanfaatkan kemajuan teknologi

menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada kurikulum 2013. Dengan teknologi maka terciptalah metode yang bersifat menarik perhatian siswa dalam belajar, dan memudahkan memahami materi (Maritsa, 2021). Para guru dituntut agar mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian guru, sebab input siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak, siswa merasa kesulitan dalam memahami materi (Qistina, *et al*, 2019).

Menurut Anggraeni, *et al* (2021), guru yang profesional harus mampu menyelidiki apa saja yang dapat menarik perhatian siswanya. Maka dari itu, guru harus lebih kreatif lagi untuk membuat anak fokus terhadap pembelajaran kembali. Kurangnya pemanfaatan penggunaan multimedia pembelajaran dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru hanya memberikan tugas - tugas dari lembar kerja peserta didik saja. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwiqi, dkk (2020), yang menyatakan bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih berupa bahan ajar cetak dan media yang digunakan guru hanya media konvensional saja, hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan guru didalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital seperti media presentasi, video, animasi ataupun multimedia interaktif sehingga menyebabkan siswa

cenderung bosan didalam mengikuti pembelajaran ditambah lagi pembelajaran yang bersifat abstrak. Saat ini banyak sekali para tenaga pendidik yang telah menggunakan media pembelajaran kreatif serta inovatif yang ditujukan agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat menyenangkan, mudah dipahami dan dapat memberikan makna serta kesan tersendiri bagi para peserta didik (Nurfadhillah, 2021).

Ada beberapa faktor yang dapat membuat proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, salah satunya adalah media pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru menyampaikan pembelajaran atau memberikan penguatan terhadap materi yang disampaikan (Gani, *et al*, 2023). Menurut Rahmah & Gunansyah (2022), media pembelajaran ialah salah satu aspek utama yang harus diperhatikan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya dirancang dan difungsikan sesuai dengan kaidah pembelajaran, yakni disesuaikan materi pembelajaran, disusun berdasarkan atas kebutuhan pembelajaran, serta media pembelajaran tersebut menarik untuk dipelajari oleh siswa (Setiawan, *et al*, 2021). Multimedia pembelajaran bisa menjadi salah satu pilihan media yang dapat membantu proses belajar mengajar, salah satunya menggunakan multimedia *Microsoft Sway*.

Menurut Muflikatun, dkk (2021), aplikasi *Sway* ialah salah satu media presentasi yang dibuat dan diputar secara online pada laman *Sway.com*, dari hasil presentasi tersebut dapat dibagikan kepada penerima dengan menyalin

*link* materi yang sudah dibuat untuk dibagikan, dalam laman *Sway.com* telah tersedia berbagai template desain presentasi yang dapat dipilih dan digunakan oleh pembuat untuk membuat sajian materi yang akan dipresentasikan. Pendapat yang sama menurut Muflikatun, dkk (2021) mengatakan bahwa *Microsoft Sway* sebagai bahan ajar digital yang dikembangkan, efektif meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. Begitu juga menurut Rahmah & Gunansyah (2022), mengatakan bahwa aplikasi *Sway* sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Menurut Markamah dan Nugraheni (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* layak digunakan karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang berampak pada hasil belajar siswa kearah kemajuan. Dalam penelitian pengembangan multimedia ini, digunakan untuk meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik kelas III sekolah dasar.

Salah satu upaya mengajarkan keterampilan Abad 21 adalah melalui penguasaan Keterampilan Proses Sains (KPS), dimana siswa dibiasakan untuk berfikir ilmiah dan terbiasa dalam berkomunikasi, berfikir kritis dan kreatif melalui penyelesaian berbagai macam permasalahan yang disajikan pendidik dalam pembelajaran di kelas. Keterampilan proses sains merupakan keterampilan yang biasa dilakukan ilmuwan untuk memperoleh pengetahuan (Marudut, *et al*, 2020). Menurut dalam Priyani dan Nawawi (2020), keterampilan proses adalah keterampilan yang melibatkan keterampilan – keterampilan kognitif, manual, dan sosial yang menggunakan pikiran peserta

didik untuk membangun pengalaman belajar mereka. Keterampilan proses perlu dikembangkan melalui pengalaman – pengalaman langsung sebagai pengalaman belajar, karena dengan pengalaman langsung, seseorang dapat lebih menghayati proses atau kegiatan yang sedang dilakukan. Menurut Tyera, dkk (2022), keterampilan proses peserta didik merupakan salah satu upaya yang penting untuk memperoleh keberhasilan belajar peserta didik yang optimal. Kemampuan observasi merupakan kemampuan paling dasar pada keterampilan proses dalam memperoleh ilmu pengetahuan serta merupakan hal terpenting untuk mengembangkan keterampilan- keterampilan proses yang lain (Fatoni, 2019). Menurut Marudut, *et al* (2020), dalam keterampilan porses mengamati, peserta didik harus mampu menggunakan alat-alat inderanya (melihat, mendengar, meraba, mencium, dan merasa) untuk mengumpulkan data/informasi yang relevan dengan kepentingan belajarnya. Dalam pengembangan multimedia *Microsoft Sway* ini, meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik kelas III sekolah dasar pada materi perubahan iklim karena isu perubahan iklim yang sekarang marak di kalangan masyarakat.

Perubahan iklim saat ini menjadi salah satu objek yang harus di fokuskan saat ini khususnya di Indonesia. Meningkatnya emisi gas rumah kaca, yang sebagian besar berasal dari pembakaran bahan bakar fosil, merupakan penyebab utama perubahan iklim. Perubahan iklim adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perubahan parameter iklim yang menunjukkan kecenderungan naik atau negatif (Mauladhani, dkk, 2023).

Begitu juga dalam penelitian yang dilakukan oleh Pramswari (2024), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa perubahan iklim menjadi masalah global yang dihadapi oleh berbagai negara, bahkan Indonesia merupakan negara dengan urutan ke-102 dari 162 negara yang memiliki tantangan terkait perubahan iklim bahkan dampaknya semakin parah dirasakan oleh masyarakat di berbagai belahan dunia. Pada penelitian Jaenudin (2022), dijelaskan bahwa perubahan iklim merupakan isu global yang perlu menjadi perhatian bagi setiap masyarakat karena isu ini merupakan topik permasalahan besar yang dihadapi dan diperhatikan oleh semua bangsa di era ini. Menurut Ghaniyyu dan Husnita (2021), penyebab terjadinya perubahan iklim salah satunya oleh aktivitas manusia yang menggunakan bahan bakar fosil dalam menunjang kehidupannya, dimana menyebabkan peningkatan terhadap jumlah gas rumah kaca yang terdapat di atmosfer bumi menjadikan suhu rata-rata di permukaan bumi menjadi meningkat. Menurut Nursofa dan Hamdu (2021), tindakan untuk menghadapi perubahan iklim dibagi dua yaitu tindakan adaptasi dan mitigasi, tindakan adaptasi diartikan sebagai upaya untuk mengelola hal yang tidak dapat dihindari, sehingga tidak berlarut-larut dalam dampak negatif perubahan iklim. Sedangkan tindakan mitigasi diartikan sebagai upaya mengatasi penyebab terjadinya perubahan iklim.

Penelitian di SD Negeri 1 Donorojo dan SD Negeri 2 Donorojo dilakukan pada bulan Oktober 2022. Hasil wawancara yang didapat yaitu SD Negeri 1 Donorojo dan SD Negeri 2 Donorojo khususnya kelas III masih menggunakan Kurikulum 2013. Penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 1 Donorojo

dan SD Negeri 2 Donorojo saat kegiatan belajar mengajar masih terbatas. Penggunaan sumber belajar masih berpusat pada buku cetak saja, dan rendahnya keterampilan proses mengamati peserta didik dalam materi perubahan iklim. Sehingga yang terjadi adalah kurangnya suasana belajar di kelas tersebut dan mengakibatkan kurang meningkatnya keterampilan proses peserta didik terhadap materi perubahan iklim.

Sedangkan hasil observasi yang didapat dalam penelitian di SD Negeri 1 Donorojo dan SD Negeri 2 Donorojo pada kelas III yaitu metode pembelajaran didominasi dengan metode ceramah, media pembelajaran masih menggunakan buku tematik dan LKS, peserta didik kurang memperhatikan dan mendengarkan guru saat pembelajaran, dan saat ini masih belum menggunakan teknologi untuk media pembelajaran.

Tabel 1. Data Persentase Keterampilan Proses Peserta Didik kelas III SD Negeri 1 Donorojo

Keterampilan Proses Dasar	Persentase
Mengamati	60%
Mengelompokkan	90%
Mengukur	80%
Memperkirakan	70%
Mengkomunikasikan	80%
Menyimpulkan	70%

Tabel 1 merupakan tabel persentase keterampilan proses peserta didik kelas III SD Negeri 1 Donorojo. Dari tabel tersebut, persentase keterampilan proses mengamati tergolong rendah dibandingkan dengan hasil keterampilan proses yang lain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat keterampilan proses mengamati peserta didik kelas III tergolong rendah. Sebab dari rendahnya



keterampilan proses mengamati tersebut, dikarenakan kurang efektifnya media pembelajaran yang dipakai saat kegiatan belajar mengajar, selain itu juga metode pembelajaran yang dipakai, yaitu didominasi dengan metode ceramah.

Tabel 2. Data Persentase Keterampilan Proses Peserta Didik kelas III SD Negeri 2 Donorojo

Keterampilan Proses Dasar	Persentase
Mengamati	40%
Mengelompokkan	70%
Mengukur	70%
Memperkirakan	50%
Mengkomunikasikan	80%
Menyimpulkan	70%

Tabel 2 merupakan tabel persentase keterampilan proses peserta didik kelas III SD Negeri 2 Donorojo. Dari tabel tersebut, persentase keterampilan proses mengamati juga tergolong rendah dibandingkan dengan hasil keterampilan proses yang lain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat keterampilan proses mengamati peserta didik kelas III tergolong rendah. Sebab dari rendahnya keterampilan proses mengamati tersebut, juga dikarenakan kurang efektifnya media pembelajaran yang dipakai saat kegiatan belajar mengajar.

Sejalan dengan permasalahan di atas, diperlukan inovasi pengembangan multimedia pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway*. Dalam penelitian ini memilih materi perubahan iklim dikarenakan isu perubahan iklim yang sedang marak dikalangan masyarakat dan juga sering terjadi di Indonesia sendiri. Penelitian ini juga memilih peserta didik kelas III karena materi perubahan iklim diajarkan di kelas III, selain itu materi – materi layak yang diberikan untuk

kelas III sebagai pengetahuan mereka. *Microsoft Sway* merupakan multimedia yang dipilih dalam pengembangan multimedia karena guru – guru belum mengenal dan belum mengembangkan multimedia *Microsoft Sway*, mereka baru mengenal *canva* dan Power Point. Diharapkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran ini, keterampilan proses mengamati peserta didik akan meningkat selama proses pembelajaran berlangsung dan dapat terciptanya kondisi belajar yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* dengan materi perubahan iklim untuk peserta didik kelas III SD. Produk yang dihasilkan dari media ini berupa *link* multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* dengan materi perubahan iklim. Dengan adanya multimedia tersebut dapat memudahkan dan meningkatkan keterampilan proses peserta didik dalam mengamati materi perubahan iklim. Multimedia ini dapat diakses oleh peserta didik melalui gawai mereka masing-masing. Penelitian ini bermaksud mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* untuk mengatasi permasalahan yang ada dan menutupi kekurangan-kekurangan media yang sudah ada. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang layak, untuk meningkatkan keterampilan proses peserta didik materi perubahan iklim pada peserta didik kelas III sekolah dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut ini.

1. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, selama proses pembelajaran menggunakan media visual, sehingga masih kurang efektif untuk digunakan.
2. Sumber belajar yang digunakan selama pembelajaran masih berpusat pada buku cetak saja, sehingga kurang efektif untuk digunakan.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih didominasi dengan metode ceramah, sehingga kurang efektif dan kurang menarik perhatian peserta didik untuk belajar.
4. Rendahnya keterampilan proses mengamati peserta didik dalam materi perubahan iklim, sehingga perlu adanya usaha untuk meningkatkan keterampilan proses mengamati dengan menggunakan multimedia pembelajaran baru.
5. Belum adanya penggunaan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran di kelas III sekolah dasar, sehingga perlu adanya pengembangan multimedia pembelajaran *Microsoft Sway*.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan, maka penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* yang digunakan dan masih rendahnya keterampilan proses mengamati peserta didik pada materi perubahan iklim kelas III sekolah dasar.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* sebagai media untuk meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik materi perubahan iklim kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan hasil pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* yang layak sebagai media untuk meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik materi perubahan iklim kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* untuk meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik materi perubahan iklim kelas III sekolah dasar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mengetahui hasil pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* untuk meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik materi perubahan iklim kelas III sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan hasil pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* sebagai media yang layak untuk meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik materi perubahan iklim kelas III sekolah dasar.
3. Mengetahui efektifitas pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* untuk meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik materi perubahan iklim kelas III sekolah dasar.

## F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia berbasis *Microsoft Sway* materi perubahan iklim kelas III sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Multimedia akan berbentuk *link* untuk membuka media pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* yang dapat digunakan secara klasikal maupun individual.
2. Jenis *font* dan ukuran huruf penulisan yang digunakan, yaitu menggunakan sesuai dengan jenis *font* dan ukuran yang ada pada *Microsoft Sway*.
3. Multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* berisi materi mengenai pengertian iklim, macam – macam iklim di bumi, macam tipe iklim, factor pembentuk iklim, macam – macam iklim, pengertian perubahan iklim, faktor perubahan iklim, dampak perubahan iklim, dan upaya mitigasi perubahan iklim.
4. Multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* dilengkapi dengan gambar, *audio*, video, dan teks. Di dalamnya terdapat halaman petunjuk penggunaan, profil pengembang, kompetensi dasar, materi, soal evaluasi, dan sumber.
5. Kuis yang terdapat dalam multimedia ini terdapat 5 nomor berbentuk permasalahan mengenai perubahan iklim dan harus diamati serta dipecahkan oleh peserta didik.

## **G. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini seyogyanya dapat memberikan manfaat yang positif di ranah pendidikan, diantaranya :

### **1. Manfaat bagi peserta didik**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik terutama dalam hal mengamati dalam pembelajaran perubahan iklim kelas III SD, memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami konsep belajar, serta dapat melatih peserta didik untuk menambah pengetahuannya sendiri.

### **2. Manfaat bagi guru**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk mengajar menggunakan multimedia *Microsoft Sway* kepada peserta didik kelas III SD dalam meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik, sehingga guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan aktif, inovatif, dan kreatif.

### **3. Bagi sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik dalam mencapai kompetensi materi perubahan iklim kelas III SD. Penelitian ini juga dapat meningkatkan mutu sekolah dengan mengembangkan Multimedia berbasis *Microsoft Sway* dalam pembelajaran.

#### 4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penerapan teori - teori yang pernah diperoleh selama perkuliahan dalam praktek nyata di sekolah dasar, serta dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam penelitian yang berkaitan dengan pengembangan Multimedia berbasis *Microsoft Sway* dalam pembelajaran perubahan iklim kelas III SD.

### H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

#### 1) Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dapat diasumsikan sebagai berikut.

- a. Produk ini diasumsikan menjadi multimedia pembelajaran yang mandiri bagi peserta didik dalam materi perubahan iklim yang dapat diakses melalui *smartphone* mereka.
- b. Produk ini diasumsikan akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi perubahan iklim.
- c. Produk ini dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai sumber belajar peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran.

#### 2) Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Sway* untuk meningkatkan keterampilan proses mengamati peserta didik materi perubahan iklim kelas III sekolah dasar.