

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan sangat penting bagi suatu bangsa. Pendidikan merupakan sektor fundamental dalam kehidupan manusia, dan merupakan syarat wajib dalam membangun suatu peradaban. Pendidikan adalah sebuah kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi dalam diri siswa agar mempunyai pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kecakapan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut selaras dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menjelaskan tentang tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi dalam diri siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, berkarakter, berilmu, sehat, mandiri, kreatif, demokratis dan bertanggung jawab. Dasar landasan Undang-Undang tersebut juga merupakan bagian isi dan kelengkapan kurikulum dalam pencapaian pendidikan secara formal. Maka dari itu untuk mengembangkan kompetensi dari individu, salah satu upayanya adalah dengan diadakannya proses pembelajaran.

Kurikulum sangat penting bagi proses berlangsungnya pendidikan, karena merupakan pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan di Indonesia pada jenjang Sekolah Dasar saat ini umumnya menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka dengan pendekatan tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu yaitu menggabungkan kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan dalam berbagai tema, sehingga siswa tidak belajar dari sudut pandang yang terpisah. (Kemendikbud, 2016:3).

Selain kurikulum, penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar harus ditingkatkan kualitasnya. Dengan dikeluarkannya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 maka media ajar yang merupakan sumber belajar siswa yang beredar harus memenuhi Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Terdapat beberapa faktor yang menjadi permasalahan bagi pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah upaya dalam proses pembelajaran yang masih kurang baik, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS). Hal itu juga merupakan pengaruh dari kurangnya motivasi yang dimiliki siswa, karena siswa sekarang hanya sekolah untuk sekedar naik kelas, bukan untuk menjadi siswa yang berprestasi. Selain itu juga kualitas guru, mutu pembelajaran, pemilihan bahan ajar, dan kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar juga merupakan elemen penting dalam pengaruh pembelajaran di kelas.

Perkembangan teknologi pada saat ini semakin pesat dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pada abad ke-21, teknologi menjadi sangat penting bahkan menjadi sebuah kebutuhan dalam pembelajaran, dengan menggunakan teknologi dapat menjadi pemicu minat dan ketertarikan siswa pada pembelajaran sehingga siswa sapat memiliki keterampilan belajar dan berinovasi melalui kegiatan pembelajaran (H. Hidayat et al., 2020). Maka dari itu, guru dituntut untuk mampu merancang dan menyusun media pembelajaran memegang peranan yang menentukan keberhasilan pembelajaran melalui media (Kusumam et al., 2016).

Akan tetapi kenyataannya, sebagian besar guru belum dapat memanfaatkan perkembangan teknologi pada media pembelajaran yang akan digunakan dengan baik, misalnya pada penggunaan video pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang menimbulkan hal tersebut terjadi, salah satunya adalah akses yang kurang mendukung, sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media. Sehingga kegiatan pembelajaran cenderung monoton, dan membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang berminat dalam belajar, sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif. Masih banyak guru yang belum dapat membuat media belajar interaktif. Pada saat ini guru dituntutan untuk dapat menyusun dan mengembangkan media pembelajaran bagi siswa yang mengandung keterampilan abad ke-21. Keterampilan tersebut berorientasi pada *critical thinking*, *collaboration*, *creativity*, dan *communication* yang mendorong kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Keterampilan 4C tadi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran jika guru dapat mengintegrasikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang bisa mengintegrasikan keterampilan yang dimilikinya dengan kemampuan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. TPACK adalah pengetahuan yang dibutuhkan oleh seorang guru untuk dapat mengintegrasikan

antara materi, teknologi dan pedagogi. Hal tersebut selaras dengan pendapat Subhan (2020) yang menyampaikan bahwa adanya multi interaksi dan sinergi antara materi, pedagogi dan teknologi menjadi syarat dari TPACK. Sudah seharusnya guru dapat menjalankan tugasnya sebagai fasilitator, motivator untuk dapat mempunyai kemampuan TPACK agar proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan sesuai dengan perkembangan abad 21 yang saat ini terjadi. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Maharani et al., 2021) yang menyebutkan bahwa sebagai agen pembelajaran, guru memiliki keterkaitan dengan perannya sebagai fasilitator, motivator, pemicu, perekayasa dan sebagai pemberi inspirasi belajar bagi siswanya. Perannya tersebut selanjutnya mengharuskan guru untuk dapat mampu meningkatkan kinerja dan juga profesionalismenya seiring dengan perubahan zaman yang terjadi saat ini dan juga tuntutan yang muncul dalam dunia pendidikan.

Salah satu alternatif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, contohnya seperti media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Media berbasis teknologi ini menjadi prioritas utama dalam menunjang kegiatan pembelajaran. pemanfaatan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, kreatif, inovatif, dan sekaligus menjadikan kegiatan pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Wahyu (2020) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat mendorong kreativitas dan minat belajar siswa selama pembelajaran. Jadi, secara keseluruhan pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. oleh sebab itu, media dengan berlandaskan teknologi sangatlah penting digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk membawa pesan pada kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang akan disampaikan, dimana dengan pesan tersebut akan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien (Uswatun Fadilah, 2019)

Media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yang sesuai dan dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pada saat ini salah satunya adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dengan menggunakan multimedia interaktif, diharapkan peserta didik dapat memaknai pembelajaran serta pesan dalam pembelajaran akan tersampaikan dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Dalam menggunakan media ajar memiliki banyak kelebihan, diantaranya adalah dapat menyampaikan suatu konsep yang bersifat kompleks secara visual dan juga dinamik, dimana hal tersebut mampu menarik perhatian siswa dengan mudah, meningkatkan minat, serta merangsang pemikiran siswa menjadi lebih berkesan (Kurniawan et al., 2018).

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang selalu berdampingan dalam keseharian manusia. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan akan membutuhkan bantuan manusia lain. Oleh sebab itu manusia dalam menjalankan kehidupannya tidak dapat terlepas dari bermasyarakat. Mata pelajaran IPS sendiri memiliki tugas dalam menanamkan pendidikan dasar (Susanti et al., 2018). Ilmu pengetahuan Sosial adalah bagian dari kurikulum sekolah yang memiliki tujuan dalam membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat di tingkat lokal, nasional, dan global (Maryani & Syamsudin, 2009).

Lebih lanjut, IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial yang timbul di masyarakat, mempunyai sikap mental yang positif untuk mengatasi segala kesenjangan dan mampu menyelesaikan setiap permasalahan yang timbul sehari-hari, baik bagi diri sendiri maupun anggota masyarakat. Secara ideal, implementasi kegiatan belajar mengajar IPS di SD menekankan pada pendidikan moral dan juga karakter, penanaman nilai yang selanjutnya bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik dan bermuara pada pembentukan karakter. Proses pendidikan IPS di SD adalah proses sosialisasi awal dalam lingkungan formal, oleh karenanya materi pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa SD.

Salah satu pembelajaran IPS yang terdapat di sekolah dasar adalah materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Materi ini mempunyai cakupan yang luas,

mengingat dari segi geografis Indonesia sendiri memiliki perbedaan dataran contohnya dataran tinggi, rendah dan pesisiran pantai. Perbedaan dari segi geografis tersebut akan berpengaruh terhadap kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakatnya. Oleh karena itu dengan melihat adanya perbedaan dari segi kegiatan ekonomi dan jenis usaha, pembelajaran IPS akan mampu menjelaskannya. Maka dari itu, pemanfaatan teknologi dapat menampilkan jenis dan kegiatan ekonomi secara nyata melalui media.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN 3 Dunguswiru, diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar IPS yang dilakukan di SDN 3 Dunguswiru masih kurang optimal dalam menggunakan media ajar, media ajar yang digunakan hanya gambar atau bahkan hanya terpaku pada buku yang sudah tersedia. Dimana hal tersebut dapat membuat semangat dan minat belajar siswa menurun, sehingga siswa menjadi cepat bosan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton dan kurang efektif. Selama ini guru hanya menerapkan metode tanya jawab dan ceramah saja, padahal materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi bisa disampaikan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik seperti video animasi agar dapat menarik minat peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Setiawati et al (2019) bahwa pembelajaran IPS dapat disampaikan melalui media ajar yang akan melibatkan pengalaman secara nyata dan akan membentuk pengalaman dan makna belajar yang lebih kuat.

Maka dari itu dengan adanya rancang bangun media pembelajaran dapat membuat guru mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Pada sekarang ini, masih belum banyak guru yang dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri, seperti media pembelajaran berbantuan komputer dalam bentuk video animasi (Istiqlal, 2017).

Salah satu media ajar berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah himpunan berbagai media seperti teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta metode penyampaian yang interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa (Bardi & Jailani, 2015). Hasil penelitian yang dapat memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media

pembelajaran interaktif adalah penelitian dari Istiqlal (2017) yang berjudul pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika dengan hasil kualitas sangat baik (SB) menurut penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa kelas X dengan persentase keidealannya adalah 84,825%, sehingga media tersebut dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bersifat layak dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, melalui studi penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”. Kebaruan dari produk yang akan dikembangkan dengan produk yang telah ada adalah pada materi yang disampaikan, selain itu pada produk peneliti menambahkan media baru seperti animasi dan menambahkan games dalam multimedia yang akan dikembangkan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari peneliti adalah “Bagaimana Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”. Rumusan dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk pembelajaran ips kelas v sekolah dasar?
2. Bagaimana uji kelayakan multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk pembelajaran ips kelas v sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk pembelajaran ips kelas v sekolah dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk merancang multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk pembelajaran IPS kelas v sekolah dasar. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan khusus dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk pembelajaran ips kelas v sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk pembelajaran ips kelas v sekolah dasar?
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk pembelajaran ips kelas v sekolah dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian pada penelitian rancang bangun multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk pembelajaran IPS kelas v sekolah dasar dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang pengembangan multimedia interaktif pada materi pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk siswa sekolah dasar. Selain itu, diharapkan dapat dijadikan sumber dasar bagi penelitian berikutnya yang akan mengembangkan multimedia interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa adalah dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi, dapat mengerti sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi dalam aktivitas sehari-hari, kegiatan belajar mengajar lebih menarik sehingga siswa menjadi tidak cepat bosan, memiliki minat untuk belajar dan dapat menerima materi yang diberikan dengan baik.
- b. Manfaat bagi guru adalah menambah pengetahuan mengenai media ajar yang inovatif dan kreatif yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas, menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis digital dan dapat mempermudah guru untuk menjelaskan materi kegiatan ekonomi, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis.

- c. Manfaat bagi sekolah adalah menambah variasi media pembelajaran dan sebagai sumber dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan serta efektif khususnya untuk pembelajaran IPS.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab. Pada setiap babnya disusun dengan proses penelitian. Rincian kelima bab tersebut adalah sebagai berikut.

Bab I PENDAHULUAN. Bab ini mencakup beberapa pokok permasalahan yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II KAJIAN PUSTAKA. Bab ini membahas mengenai teori-teori yang dijadikan sebagai dasar acuan dalam kegiatan penyusunan skripsi.

Bab III METODE PENELITIAN. Bab ini mencakup berbagai metode penelitian yang akan diterapkan selama penelitian, termasuk metode ADDIE yang dilengkapi dengan komponen lain termasuk desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV HASIL PENELITIAN. Bab ini memuat hasil dan pembahasan penelitian bersumber dari pengolahan analisis data yang disesuaikan dengan rumusan masalah. Pembahasan temuan penelitian ini untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI. Bab ini memberikan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi untuk menyajikan interpretasi peneliti dan implikasi hasil analisis, serta menyarankan faktor-faktor penting yang dapat digunakan.