

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan potensi diri siswa dalam suasana kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara terencana untuk memperoleh kecerdasan spriritual, emosional, intelektual, dan sosial untuk bekal kehidupan. Keberhasilan mutu dan kualitas pendidikan adalah dengan adanya kelulusan kompetensi pada setiap tingkatannya dan salah satu usaha dalam rangka meluluskan kompentensi di tingkat sekolah dasar adalah dengan adanya pembelajaran IPS. Gunawan (2016, hal.52) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar khususnya kelas V, memiliki tujuan mempersiapkan siswa sebagai individu yang berkemampuan aktif dalam menguasai pengetahuan luas melalui kecakapan dasar yang dimilikinya melalui hal-hal konkret yang ada pada kehidupan melalui materi sejarah, geografi, ekonomi, sosial, serta budaya yang akan dijadikan sebagai bekal siswa dalam memecahkan masalah di kehidupan bermasyarakatnya kelak. Sejalan dengan itu, Wahidmurni (2017, hlm.17) menyatakan bahwa melalui pembelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggungjawab melalui konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

Pembelajaran IPS di kelas V SD tidak lepas dari pengaruh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Sudjana dan Rivai (1992, hlm.2) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan harapan mampu membangkitkan motivasi serta kualitas belajar siswa, media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan menunjang metode pembelajaran yang telah direncanakan serta digunakan oleh guru agar penyampaian bahan belajar lebih efektif dan efesien. Dalam hal ini, media pembelajaran yang digunakan bisa berupa media teks, media visual/gambar, media audio, media video. Hal tersebut digunakan agar

peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui media-media tersebut.

Pada tingkat sekolah dasar, keberhasilan pembelajaran IPS dapat diukur dengan telah tercapainya KKM yang telah ditentukan. Agar tujuan pembelajaran IPS sesuai dengan harapan dan mencapai keberhasilan, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dirasa menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan motivasi serta kualitas belajar siswa. Seiring dengan berkembangnya zaman, penggunaan media belajar didesain dengan model pembelajaran baru dengan menggabungkan tiga aspek utama yaitu teknologi, pedagogi, dan konten/materi pengetahuan atau yang dikenal dengan *TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge)* seperti *flashcard*, *e-book*, dan aplikasi pembelajaran berbasis digital, sehingga dengan adanya pengembangan ini diharapkan siswa dapat melakukan penalaran tingkat tinggi dalam menyelesaikan satu permasalahan dan tidak hanya terpaku pada satu pola jawaban yang dihasilkan dari proses menghafal, atau yang dikenal juga dengan istilah *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* melalui media pembelajaran yang digunakan. Sternberg dan Lubart (dalam Helmawati, 2019, hlm.133) mengemukakan bahwa *HOTS* menghubungkan temuan masalah dan kreativitas melalui kegiatan perencanaan, pengamatan sendiri terhadap perkembangan masalah, dan penyesuaian strategi pemecahan masalah sendiri.

Menurut hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur pada kelas V pada salah satu SD di Bandung, peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, guru masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, serta hanya menggunakan metode ceramah pada saat penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, guru meminta siswa untuk belajar secara mandiri dengan pemberian tugas yang berulang hanya dengan menggunakan buku tema sebagai sumber belajar yang masih bersifat konvensional. Hal ini dirasa membosankan sehingga tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa karena minimnya interaksi antara siswa dengan sumber belajar yang digunakan. Selain itu, minimnya

kelengkapan materi ajar pada satu-satunya sumber belajar (buku tema) yang dimiliki siswa dan hanya terpaku dengan tulisan (teks) saja, membuat siswa seringkali menyepelkan kegiatan pembelajaran dan lebih memilih untuk mendiskusikan hal lain diluar pembelajaran dengan siswa lainnya. Jika diobservasi berdasarkan banyak siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas, terdapat hanya 32% dari total 25 siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik dan 68% siswa kurang termotivasi dalam belajar mandiri karena minimnya antusias dalam penggunaan buku sumber. Sehingga, dapat dikatakan bahwa penyebab rendahnya motivasi belajar diri siswa salah satunya dikarenakan tidak bervariasi dan bersifat terlalu monoton sumber belajar yang digunakan.

Uno (2015, hlm.23) mengatakan bahwa motivasi belajar hakikatnya memiliki indikator penilaian yang meliputi: (1) Kebutuhan penghargaan dalam belajar; (2) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (3) Adanya lingkungan belajar yang kondusif; (4) Hubungan guru dengan siswa; dan (5) Hubungan siswa dengan siswa lainnya. Jika dilihat dari indikator penilaian motivasi belajar tersebut, tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dapat diobservasi melalui bagaimana kondisi lingkungan sekitar siswa sehingga dapat mempengaruhi kesiapan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan selalu aktif memberikan stimulus dengan memberikan pertanyaan ataupun jawaban dalam penyelesaian masalah pada kegiatan pembelajaran, selalu tertarik akan hal baru yang menarik untuk dipelajarinya, serta merasa bahwa mendapatkan penghargaan verbal merupakan pengakuan sosial yang dirasa perlu atas apa yang telah diusahakannya. Namun pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, akan bersifat sebaliknya. Siswa akan terlihat pasif, tidak tertarik, dan tidak antusias dalam kegiatan belajar serta menganggap penghargaan dalam belajar bukanlah hal yang penting. Sehingga tidak perlu mendapatkan penghargaan atas apa yang telah dilakukannya. Pembelajaran IPS pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan harusnya dapat meningkatkan motivasi belajar melalui antusias siswa dalam keingintahuannya mempelajari peristiwa dimasa lampau. Selain itu, materi tersebut adalah materi yang

mudah dipahami siswa kelas V sekolah dasar, karena pada kelas sebelumnya telah disinggung tentang peristiwa sejarah Indonesia secara sederhana.

Kendati menyikapi permasalahan tersebut, proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa dan ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran untuk membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, ataupun bagi siswa yang mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar sangatlah penting. Peneliti memilih multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan membantu siswa dalam mengkonstruksikan pengetahuannya secara mandiri melalui pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Newby, dkk, (2000, hlm.108) menyatakan keunggulan dari multimedia interaktif sebagai perangkat pembelajaran sendiri antara lain: (1) memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik; (2) desain pembelajaran yang ditunjukkan bagi siswa dengan karakteristik baru dan pengalaman belajar yang berbeda; (3) kegiatan belajarnya langsung ditujukan bagi domain pembelajaran efektif tertentu; (4) menghadirkan pembelajaran yang realistis; (5) membantu meningkatkan motivasi belajar siswa; (6) menuntut siswa agar lebih interaktif dalam pembelajaran; (7) kegiatan pembelajaran lebih bersifat mandiri; (8) memiliki konsistensi terhadap materi yang diberikan; dan (9) siswa memiliki pengendalian terhadap kecepatan belajar setiap individu.

Selain itu, penggunaan multimedia interaktif juga memiliki kelemahan. Menurut Munir, (2013, hlm.189-190) kelemahan penggunaan multimedia interaktif antara lain: (1) Memerlukan biaya relatif tinggi dalam pengadaan, dan pengembangan program; (2) Mendisain dan memproduksi multimedia pembelajaran interaktif tidak mudah, memerlukan kegiatan intensif yang memerlukan banyak waktu dan keahlian khusus; serta (3) Mengalami kendala dalam hal sumber daya manusia, seperti masih tingginya sikap yang masih enggan mencoba teknologi komputer sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Berdasarkan kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif dapat diketahui bahwa kelebihan yang didapat lebih

banyak dibanding dengan kelemahannya, multimedia interaktif dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan juga menerima pesan pembelajaran yang lebih menghemat waktu, dan energi serta penyajian yang menarik dapat menambah motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hal yang telah disampaikan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan produk multimedia interaktif untuk pembelajaran IPS di SD dengan judul penelitian **“Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD”**. Pemilihan judul ini dilandaskan dengan Kompetensi Dasar yang harus dimiliki oleh siswa kelas V pada Tema 7 dengan KD 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Dipilihnya multimedia pembelajaran yang dirancang dalam bentuk aplikasi dan bersifat interaktif ini, mengarahkan siswa pada pembelajaran mandiri untuk mewakili pembelajaran dikelas secara langsung. Dibandingkan dengan digunakannya media pembelajaran lain seperti media cetak, media visual, media audio, ataupun media audio-visual, fleksibilitas penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran turut diperhatikan oleh peneliti agar dapat digunakan siswa secara mandiri, kapanpun, dan dimanapun .

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah umum penelitian ini, yaitu : Bagaimanakah Multimedia Interaktif Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar?

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut dibuat beberapa pertanyaan penelitian yang disajikan berikut :

1. Bagaimanakah desain pengembangan multimedia interaktif materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil pengembangan desain multimedia interaktif materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana hasil validasi ahli tentang pengembangan multimedia interaktif materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar setelah menggunakan multimedia interaktif materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan solusi terkait permasalahan yang disajikan diatas. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan multimedia interaktif materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan produk akhir pengembangan desain multimedia interaktif materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan hasil validasi para ahli tentang produk akhir pengembangan multimedia interaktif materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan produk multimedia interaktif materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan kelas V sekolah dasar.

## 1.4 Manfaat penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Bermanfaat sebagai sumber referensi pengembangan multimedia interaktif sebagai perangkat pembelajaran dalam dunia pendidikan dan bahan kajian penelitian selanjutnya mengenai pengembangan perangkat pembelajaran IPS. Serta sebagai masukan dan pertimbangan pada pelajaran, untuk meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa, meningkatnya motivasi siswa terhadap mata pelajaran IPS; mendapatkan pengalaman baru dalam memahami materi pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sebagai sumber belajar; membantu siswa berpikir aktif, kreatif, dan mandiri belajar; serta memudahkan dalam proses pembelajaran.
- 2) Bagi guru, mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran; termotivasinya guru agar bisa dilakukannya pembelajaran inovatif; meningkatkan kualitas pembelajaran; bertambahnya keilmuan dan bahan referensi penelitian.
- 3) Bagi sekolah, mendorong sekolah berkontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik.
- 4) Bagi peneliti, mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan; memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan; meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar; serta mengembangkan IPTEK di kemudian hari.