

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses yang terus menerus dan berkesinambungan dari masa ke masa. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa karena pendidikan merupakan modal utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul. Apabila kualitas pendidikan dalam suatu bangsa berjalan dengan baik dan efektif maka akan semakin baik pula kualitas bangsa tersebut. Secara Yuridis Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk kepribadian dan mengembangkan potensi serta pengetahuan karena pendidikan berfungsi sebagai jalan untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa dan membentuk watak generasi penerus bangsa yang sesuai dengan karakter bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan sistematis yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang baik agar peserta didik melakukan proses kegiatan pembelajaran (Rismayani et al., 2020). Dalam proses pendidikan peran guru dan siswa menjadi dua elemen yang tidak dapat dipisahkan. Guru memiliki tanggung jawab utama dalam mendidik dan membimbing siswa selama proses pembelajaran, sementara siswa berperan sebagai penerima ilmu dari

guru dan ikut aktif terlibat saat pembelajaran. Pembelajaran sebagai suatu sistem adalah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru sebagai penyedia sumber belajar dan pengelola semua komponen-komponen untuk mencapai tujuan yang akan dicapai dengan harapan siswa mampu menerima pembelajaran serta adanya umpan balik (*feedback*) dari siswa (Qomarudin et al., 2021). Menurut Sanjaya (dalam (Qomarudin et al., 2021) menyatakan bahwa komponen dalam sistem pembelajaran terbagi menjadi lima bagian yaitu (1) Tujuan pembelajaran, (2) Materi pembelajaran, (3) Metode pembelajaran, (4) Media pembelajaran, (5) Evaluasi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam pemanfaatan sumber belajar. Oleh karena itu keberadaan media pembelajaran dalam komponen sistem pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk digunakan oleh guru sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Habib at al., 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki unsur yang penting untuk menciptakan suasana belajar sehingga dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran.

Guru ideal merupakan guru yang mampu memiliki dan menguasai empat kemampuan kompetensi guru yaitu (1) Kompetensi pedagogis, yaitu berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang efektif, (2) Kompetensi sosial, yaitu berkaitan dengan kemampuan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa dan sesama pendidik, tenaga kependidikan dan masyarakat secara efektif dan efisien, (3) Kompetensi profesional, yaitu berkaitan dengan kemampuan guru dalam penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga guru mampu menjelaskan dengan baik kepada siswa mengenai apa yang diajarkannya, (4) Kompetensi kepribadian, berkaitan dengan kepribadian guru yang penuh keteladanan dan berwibawa (Monica, 2020). Guru yang berkompotensi profesional merupakan guru yang ideal karena mampu menguasai dan memiliki empat kemampuan kompetensi guru dan juga guru mampu dalam meningkatkan kemampuannya sebagai pengajar. Menurut Norashikin (dalam Sugiyarta 2020) menyatakan bahwa kemampuan guru sebagai pengajar yaitu

kemampuan dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dan mampu mendesain media pembelajaran yang menarik dan efisien. Dengan demikian salah satu kemampuan guru yang harus dimiliki yaitu mendesain dan mengembangkan media pembelajaran karena media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam penyampaian pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Rozie, 2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai suatu alat pembelajaran dalam kegiatan proses belajar agar dapat membangkitkan motivasi siswa dan rangsangan kegiatan belajar.

Saat ini kita berada pada abad ke-21 yang mana pada abad ini dipenuhi dengan perkembangan teknologi informasi yang meluas ke berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Oleh sebab itu abad 21 ditandai dengan keberadaan *mobile* dan internet. Dalam bidang pendidikan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran merupakan suatu komponen pembelajaran abad 21. Siswa pada abad 21 sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupannya sehingga cara untuk mengimbangi hal tersebut guru harus mampu mengubah kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas (Ajizah & Hulda dalam Putri 2023). Pendidikan pada abad 21 harus dapat membekali peserta didik dengan mencapai enam keterampilan yang harus dikuasai yaitu melalui 6C yaitu keterampilan berfikir kritis (*Critical Thinking*), kreatifitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), budaya atau kewargaan (*culture*), dan keterampilan konektivitas (*conenectivity*) (Montessori at al., 2023). Oleh sebab itu pembelajaran pada abad 21 ini dimaknai sebagai pembelajaran yang memberikan kecakapan hidup bagi siswa. Guru juga harus memiliki pemahaman mengenai TPACK karena pembelajaran pada abad 21 berpacu kepada TPACK. TPACK (*Technological, Pedagogical, Content, Knowledge*) adalah sebuah kerangka kerja dalam memahami pengetahuan guru untuk mengintegrasikan tiga jenis pengetahuan yang saling terkait yaitu materi pembelajaran, pengetahuan pedagogi dan pengetahuan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang tepat dan efektif sesuai dengan perkembangan zaman (Putri, 2023).

Adanya kemajuan teknologi bukan berarti sebuah ancaman namun sebagai seorang pendidik harus dapat memanfaatkan adanya transisi ini secara positif dan membawa kemajuan dalam bidang pendidikan, agar seiring dengan kemajuan teknologi yang ada mampu menciptakan keunggulan bagi bidang pendidikan. Sejalan dengan kemajuan teknologi saat ini, maka harus adanya inovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran adalah pembaharuan dalam pembelajaran yang dikemas atas dasar adanya gagasan baru untuk melakukan langkah belajar sehingga dapat memperoleh kemajuan hasil belajar (Faturrohman, 2020). Sehingga dengan adanya transisi paradigma abad 21 menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa berpartisipasi secara aktif. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran hal tersebut diperkuat dengan pendapat (Jannah at al., 2022) yang menyatakan bahwa dalam menunjang kecakapan pada abad 21 perlu melakukan inovasi terhadap media pembelajaran dengan tetap menyesuaikan karakteristik siswa maupun materi ajar, salah satunya yaitu dengan pemanfaatan media digital. Dalam konteks pendidikan pemanfaatan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung pembelajaran yaitu salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Saat ini media pembelajaran berbasis teknologi merupakan sebuah kebutuhan yang harus terpenuhi agar siswa tidak bosan dan jenuh saat kegiatan belajar, karena jika media yang digunakan oleh guru tidak mengikuti perkembangan zaman maka dapat menimbulkan rasa bosan dan jenuh bagi siswa ketika kegiatan belajar berlangsung (Nevrita et al., 2020)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar. Pembelajaran IPS terdiri dari beberapa muatan ilmu sosial yaitu Sejarah, Ekonomi, Sosiologi dan Geografi (Widodo et al., 2020). Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan sebuah mata pelajaran yang mengenalkan dan mengajarkan siswa tentang manusia dari berbagai aspek kehidupan dengan mempelajari bagaimana interaksinya dalam kehidupan bersama masyarakat (Tsabit et al., 2020). Melalui ilmu-ilmu sosial yang terdapat pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu pembelajaran IPS penting untuk dipahami oleh siswa

karena IPS memberikan dasar pengetahuan mengenai dunia sekitar dan mengembangkan pemahaman tentang hubungan antara manusia dan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPS mengembangkan materi kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi berisikan tentang kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Jenis kegiatan ekonomi yaitu terdiri dari tiga macam yakni kegiatan produksi, kegiatan distribusi dan kegiatan konsumsi (Grasindo dalam Tsabit et al., 2020). Pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar berisikan materi tentang kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi serta skema alur mengenai kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi. Pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV siswa diharuskan untuk memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi dan menjelaskan alur kegiatan ekonomi sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan manusia. Dengan kemampuan yang harus dicapai tersebut maka siswa harus memiliki kemampuan dalam memahami dan mengingat materi dengan baik. Dalam penerapan pembelajaran inovatif pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman maka, dibutuhkannya sebuah pengembangan media pembelajaran digital yang mampu membantu proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu alternatif media pembelajaran yaitu menggunakan media *flashcard* digital. *Flashcard* digital merupakan pengembangan dari media *flashcard* non digital. Media *flashcard* digital adalah media pembelajaran berupa kartu kata bergambar yang berisi gambar, simbol ataupun huruf yang dikemas secara digital serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun (Elan et al., 2023). Media *flashcard* dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran dan juga media *flashcard* sangat membantu siswa dalam mengingat serta mengkaji bahan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru (Shafa et al., 2022).

Berdasarkan landasan empiris, peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas IV yaitu bapak Andre Indra Nugraha di SDN Cicalengka 02. Hasil observasi peneliti yang dilakukan di SDN Cicalengka 02 bahwa pada prakteknya saat pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran buku siswa saja dan sesekali menggunakan media video yang terdapat pada *YouTube* kemudian ditayangkan kepada siswa melalui proyektor. Sehingga pemanfaatan media

pembelajaran digital masih kurang variatif. Akibatnya siswa menjadi jenuh dan bosan saat proses pembelajaran serta masih ditemukan siswa yang kurang fokus saat kegiatan pembelajaran sehingga guru harus selalu mengarahkan siswa agar dapat kembali fokus mengikuti pembelajaran. Selain itu, masih ditemukan juga siswa yang kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran. Terlebih jika melihat materi kegiatan ekonomi ini mengharuskan siswa untuk mampu mengidentifikasi dan menjelaskan alur kegiatan ekonomi maka, dengan kemampuan yang harus dicapai tersebut siswa harus memiliki kemampuan dalam memahami dan mengingat materi dengan baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Firdaus at al., 2022) menyatakan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar dianggap sebagai mata pelajaran yang menjenuhkan hal tersebut terjadi karena cara mengajar guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan yang membuat siswa menjadi jenuh dan bosan serta dalam penyampaian materi pembelajaran guru kurang banyak mengembangkan media pembelajaran yang mana guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat di buku tulis sebagai alat untuk penyampaian pembelajaran di kelas.

Melihat permasalahan tersebut, maka dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat membantu siswa saat proses pembelajaran. Media pembelajaran *flashcard* digital menjadi alternatif media yang dipilih untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran karena media *flashcard* digital merupakan sebuah media yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehingga mampu menjadi solusi terkait inovasi pembelajaran pada abad 21 serta media *flashcard* digital merupakan sebuah media berupa kartu kecil yang mampu membantu siswa dalam mengingat serta mengkaji materi pembelajaran. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rifalda (2022) dengan judul “Pengembangan Media *flashcard* Digital Materi Simbol-Symbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPkn”. Kebaharuan dari penelitian yang akan dilakukan yakni penelitian pengembangan media *flashcard* digital ini dengan menggunakan konteks materi yang berbeda yaitu pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di SD kelas IV dan juga terdapat *flashcard* berbentuk 3D disertai dengan fitur *quiz* yang kemudian dibuat menjadi sebuah aplikasi. Media *flashcard* digital

yang akan dikembangkan diberi nama “Keko.edu” nama keko.edu merupakan singkatan yang diambil dari materi kegiatan ekonomi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di SD Kelas IV”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap pengembangan media pembelajaran *Flashcard* digital pada materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV?
2. Bagaimana uji kelayakan penggunaan media pembelajaran *Flashcard* digital pada materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *Flashcard* digital pada materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV?

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran *flashcard* digital pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran *Flashcard* digital pada materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran *Flashcard* digital pada materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *Flashcard* digital materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Flashcard* digital pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV diharapkan memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Memberikan manfaat sebagai studi lanjutan bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait pengembangan media *Flashcard* digital serta memberikan informasi mengenai rancangan dan pengembangan media *Flashcard* digital pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi penulis

Penelitian menjadi sarana penulis dalam mengeksplorasi ilmu yang telah didapat selama masa studi serta untuk meningkatkan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital khususnya pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV.

###### b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yang inovatif serta interaktif dan mendukung pembelajaran yang berupa media berbentuk *flashcard* digital khususnya pada materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV.

###### c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam memperoleh pembelajaran yang menarik karena menggunakan media pembelajaran *flashcard* digital yang inovatif dan interaktif yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV.

###### d. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *flashcard* digital dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS khususnya materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV.



### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini tersusun dan dibagi kedalam beberapa bab yakni sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, yang berisikan latar belakang, rumusan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Teori, yang berisikan penjelasan tentang berbagai teori yakni media pembelajaran, media *flashcard*, teori Piaget, kerucut pengalaman Dale, pembelajaran inovatif, pembelajaran IPS SD, hakikat dan karakteristik siswa kelas IV, materi kegiatan ekonomi, penelitian relevan dan kerangka berfikir.

BAB III: Metode Penelitian, yang berisikan desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan, yang berisikan tentang temuan dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian ini dan juga untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat pada penelitian yang dikaitkan dengan teori yang relevan yang sebelumnya telah dimuat pada kajian teori.

BAB V: Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi mengenai penelitian yang telah dilaksanakan dan juga untuk penelitian selanjutnya.