

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kita dihadapkan pada tantangan signifikan dari era revolusi industri keempat. Dalam menghadapi perubahan tersebut, kita memiliki dua pilihan utama, yaitu beradaptasi atau berisiko tertinggal dan bahkan mungkin tergeser oleh dinamika perubahan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan pada sektor pendidikan, terutama pada tingkat dasar dan menengah. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang terarah dan terorganisir untuk menetapkan pengaturan dan strategi pengajaran yang memungkinkan peserta didik mencapai potensi terbesar mereka. Pemenuhan kebutuhan manusia sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat, suatu negara, bahkan dunia pada umumnya bergantung pada kualitas-kualitas seperti kekuatan agama dan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, nilai-nilai luhur, dan pengembangan kepribadian, yang kesemuanya termasuk dalam potensi ini.

Pendidikan menurut Makkawaru (2019) merupakan upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian, mereka diharapkan memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang kuat, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang relevan untuk memenuhi kebutuhan individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

Kemajuan teknologi tidak dapat menggantikan peran guru sebagai pendidik, terutama ketika guru memiliki kemampuan untuk beradaptasi. Meskipun kenyataannya teknologi informasi terus berkembang pesat dan sumber belajar menjadi lebih mudah diakses. Untuk meningkatkan efektifitas belajar mengajar di setiap jenjang sekolah, seorang guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana pembelajaran. Tantangan bagi seorang guru melampaui kapasitas mereka untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Sebaliknya, instruktur di era 4.0 diharuskan memiliki enam kompetensi berikut:

- 1 Keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical thinking and problem solving*)
- 2 Keterampilan komunikasi dan kolaborasi (*Communication and collaborative skill*)
- 3 Keterampilan berpikir kreatif dan inovasi (*Creativity and innovative skill*)
- 4 Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and communication technology literacy*)
- 5 Keterampilan pembelajaran kontekstual (*Contextual learning skill*)
- 6 Literasi informasi dan media (*Information and media literacy*)

Ketidakteraktifan dan monotonnya media pembelajaran berbasis IT yang belum dimanfaatkan secara maksimal oleh banyak lembaga pendidikan, menyebabkan hilangnya minat dan menurunnya motivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang tidak interaktif dapat mempersulit peserta didik untuk memahaminya, terutama bagi peserta didik yang belajar paling baik secara visual. Untuk meningkatkan semangat peserta didik, menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih interaktif, dan mendukung kondisi pembelajaran yang kondusif, pendidik harus memupuk enam kompetensi penting. Selain itu, pandemi *COVID-19* telah mengubah lanskap pendidikan, sehingga mendorong pemerintah untuk mengambil tindakan seperti *lockdown* dan pembatasan yang berdampak pada bidang pendidikan. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang mengatur mengenai penyelenggaraan program pendidikan di masa pandemi *COVID-19*, yang termasuk kebijakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang sering disebut dengan pembelajaran di rumah dikeluarkan sebagai bagian dari respon pemerintah. (Syaharuddin dkk., 2022).

Permasalahan guru yang belum bisa menguasai teknologi diperparah dengan adanya *COVID-19*. Belum lagi pembelajaran *online* sangat berbeda dari instruksi kelas tatap muka. Saat pembelajaran tatap muka, peserta didik dapat bersosialisasi dengan teman sekelas mereka saat berada di kelas dan berkolaborasi dalam proyek kelompok. Namun, saat belajar *online* peserta didik hanya berkomunikasi dengan teman sebaya melalui *video call* dan percakapan *WhatsApp*, yang merupakan bentuk pembelajaran tatap muka secara virtual. Dampak dari pandemi *COVID-19* menyebabkan penurunan kemampuan keterampilan sosial

peserta didik SD, karena interaksi *online* belum dapat menandingi kualitas interaksi langsung tatap muka.

Pembelajaran daring diharapkan dapat membantu para pendidik dalam menjalankan kurikulum sejak pandemi. Kurikulum ini memiliki tujuan untuk membantu peserta didik memperoleh berbagai keterampilan. Forgarty (dalam Fitriani dkk. 2017) mencantumkan keterampilan sosial, kognitif, dan organisasi sebagai kompetensi pembelajaran yang dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan kurikulum, pendidik perlu menggunakan kreativitas yang lebih besar untuk menghasilkan pembelajaran yang menghasilkan sikap, nilai, dan keterampilan sosial yang tercermin dalam hasil pembelajaran yang ditetapkan oleh masing-masing lembaga pendidikan. Tujuan belajar peserta didik akan terpenuhi dengan hal tersebut. Peserta didik harus terlibat dengan teman sebaya (*peer group*), keluarga, teman, dan lingkungan sosial sebagai representasi masyarakat yang sebenarnya Setiawan (2018). Caldarella dan Merrell (dalam Purnama, 2017) menyebutkan lima bidang kompetensi sosial untuk anak-anak dan remaja berikut ini: kecakapan akademik (*academic skill*), kemampuan manajemen diri (*self-management skills*), hubungan dengan teman sebaya (*peer connection skill*), ketaatan (*compliance skills*) dan perilaku asertif (*assertion skills*).

Poster INSANG ini berisi mengenai bagaimana beinteraksi sosial antara manusia dan lingkungannya. Hal ini disesuaikan untuk memenuhi persyaratan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 yang terdapat pada KD 3.2: Pengertian interaksi manusia dengan lingkungan hidup dan pengaruhnya terhadap perkembangan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia (kelas V). Materi pembelajaran dalam bentuk poster dirancang dengan tujuan untuk memahami dan memenuhi kebutuhan peserta didik dengan memenuhi preferensi mereka terhadap informasi yang disajikan secara ringkas, jelas, dan menarik.

Poster memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterampilan sosial karena mudah beradaptasi, dapat digunakan dalam jangka waktu lama, dan mampu menginspirasi peserta didik untuk memahami topik. Selain itu, poster dianggap sebagai media interaktif yang memudahkan pemahaman materi pelajaran dan meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pendidikan.

Agustiyan dkk. (2020) melakukan penelitian dengan tujuan mempelajari jawaban yang diberikan peserta didik setelah menggunakan poster sebagai alat pengajaran. Peserta didik menunjukkan respons yang mendukung terhadap penelitian ini, seperti terlihat dari hasil analisis data angket pada kedua uji coba, baik yang berskala kecil maupun besar.

Temuan penelitian terdahulu oleh Dityatulloh dkk. (2018) menunjukkan efektivitas media pembelajaran poster dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan hasil akhir belajar pada ranah psikomotorik dan juga kognitif. Poster yang dibuat oleh Indriyani (2018) menjadi contoh betapa efektifnya media pembelajaran poster dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Meningkatnya perkembangan kognitif peserta didik setelah pembelajaran media poster menunjukkan hal tersebut.

Berdasarkan temuan penelitian terdahulu, dapat diketahui belum terdapat penelitian yang melihat bagaimana perilaku peserta didik dalam keterampilan sosial dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran poster dalam pembelajaran daring selama pandemi *COVID-19*. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran poster yang dapat menjawab perubahan keterampilan sosial.

Berbeda dengan penelitian terdahulu oleh Indriyani (2018), peneliti menggunakan aplikasi yang berbeda, yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan aplikasi *CorelDRAW* dalam pembuatannya, sedangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Canva* yang dimana pada aplikasi *Canva* terdapat *tools* serta *elements* yang lengkap dan mudah digunakan, sedangkan *CorelDRAW* lebih rumit dan belum cukup lengkap

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan pembelajaran melalui Poster INSANG (Interaksi Sosial Anak Sekarang) dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik?

- 1.2.2 Apakah penggunaan Poster INSANG (Interaksi Sosial Anak Sekarang) efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik?
- 1.2.3 Apakah penggunaan Poster INSANG (Interaksi Sosial Anak Sekarang) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan poster sebagai inovasi media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi Interaksi Sosial. Adapun tujuan khusus penelitian ini, yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengetahui pengembangan pembelajaran melalui Poster INSANG (Interaksi Sosial Anak Sekarang) dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.
- 1.3.2 Untuk mengetahui keefektifan penggunaan Poster INSANG (Interaksi Sosial Anak Sekarang) dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.
- 1.3.3 Untuk mengetahui peranan Poster INSANG (Interaksi Sosial Anak Sekarang) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi dan memperluas wawasan terkait pengembangan inovasi media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan beragam. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan pendorong bagi peneliti lainnya untuk terus berinovasi dalam bidang media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat membantu para guru menjadi lebih berpengetahuan dan mahir dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini akan membantu pendidik merancang kesempatan belajar yang lebih menarik dan produktif bagi peserta didik.

Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta didik mengenai proses pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan pentingnya kontak sosial. Media pembelajaran inovatif yang dikembangkan melalui penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan semangat belajar dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi berarti dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga inovatif. Pembaruan ini diharapkan membawa dampak positif yang signifikan pada perkembangan ilmu pendidikan secara keseluruhan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari beberapa lima bab, yang pada setiap babnya memiliki pembahasan yang diuraikan sebagai berikut:

Bab I merupakan Pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, membahas pengembangan poster INSANG untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Bab ini juga memuat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

Bab II merupakan Kajian Pustaka, berisi pembahasan berbagai aspek, termasuk media pembelajaran dan jenisnya, poster beserta manfaat dan kelebihan-kekurangannya, interaksi sosial, keterampilan sosial.

Bab III merupakan Metodologi Penelitian yang melibatkan desain penelitian, subjek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, serta teknik dan analisis data yang diterapkan pada penelitian ini.

Bab IV merupakan Temuan dan Pembahasan yang berisi hasil-hasil penelitian ini. Data yang telah dikumpulkan diolah kemudian disajikan bersama dengan prosedur penelitian pengembangan, serta diarahkan pada proses analisis data. Pembahasan mencakup setiap temuan dari analisis data yang menghasilkan kesimpulan penelitian.

Terakhir, yaitu Bab V yang memuat simpulan yang dihasilkan setelah melaksanakan penelitian serta implikasi dan rekomendasi yang memuat berbagai hal sebagai bahan rujukan penelitian berikutnya.