

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu penentu arah kesuksesan suatu bangsa. Saat ini dunia pendidikan telah memasuki abad 21 atau era digital, hal tersebut menjadi sebuah tantangan yang sangat besar bagi pendidikan di Indonesia. Sejalan dengan pendapat Widiara (2018) yang memaparkan bahwa era digital pada saat ini membawa dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia sehingga tidak dapat dipandang sebelah mata khususnya oleh dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD) merupakan salah satu fase penting dari perkembangan anak yang akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa yang akan datang. Pada dasarnya, peserta didik jenjang sekolah dasar (SD) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta tanggap terhadap permasalahan sehingga menimbulkan minat untuk memahami fenomena secara bermakna.

Kurikulum pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD) menekankan pada bagaimana proses pembelajaran dapat memfasilitasi proses belajar peserta didik untuk bisa berpikir kritis sehingga memiliki kompetensi dalam bekerja sama, memahami potensi diri, meningkatkan kinerja dan berkomunikasi secara efektif dalam setiap pemecahan masalah yang dihadapi. Hal tersebut sesuai dengan tuntutan pendidikan abad 21, Oleh karena itu pendidikan di Indonesia harus mengimplementasikan pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran abad 21 yang sesuai dengan tujuan pendidikan dalam kurikulum 2013, yang dimana pembelajaran tersebut dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan potensi dan pemahamannya, sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan di dunia nyata baik di dalam maupun luar sekolah. Salah satu fasilitas belajar yang dibutuhkan peserta didik yaitu media pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran guru dituntut untuk profesional dan bisa mengembangkan kemampuannya sehingga pembelajaran yang dirancang di sekolah dapat menunjang, memfasilitasi dan menjadi wadah berkembangnya keterampilan peserta didik sesuai dengan keterampilan abad 21, yaitu: *critical*

thinking, creativity, collaboration, dan communication. Pembelajaran dapat di maknai sebagai proses interaksi antara guru dan siswa di lingkungan belajar (Dyah A.F., 2018). Untuk merancang pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik guru harus merancang pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Hal tersebut sejalan dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016, yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Media pembelajaran dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Suartama (dalam Rofiq, Mahadewi, & Parmiti, 2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran memberikan manfaat yang baik untuk peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Putra dan Ishartiwi (2015), bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar anak, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh secara psikologis kepada anak. Media pembelajaran dapat membantu guru sebagai fasilitator pembelajaran untuk mengemas dan menyajikan materi untuk peserta didik sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa sekolah dasar (SD) berada pada rentang usia 7-11 tahun dimana pada rentang usia tersebut anak sudah mulai berpikir secara logis namun masih mengalami hambatan dalam berpikir abstrak. Oleh karena itu, anak akan lebih mudah memahami suatu hal apabila disampaikan dengan hal yang bersifat konkret salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi yang mempelajari tentang masyarakat atau manusia dan merupakan bidang ilmu yang berasal dari ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial sangat penting diajarkan kepada peserta didik, karena setiap individu merupakan makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Secara singkatnya

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari interaksi manusia dengan manusia, serta interaksi manusia dengan lingkungannya. Melalui pembelajaran IPS ini peserta didik dapat dibentuk untuk memiliki kemampuan abad 21, antara lain (1) keterampilan berpikir kritis dalam menanggapi masalah-masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, (2) kreativitas dalam mengembangkan dan memanfaatkan sumber daya yang ada di lingkungannya, (3) Berkolaborasi dengan teman atau masyarakat dalam memecahkan masalah, (4) Komunikasi yang baik dengan sesama manusia walau ada keberagaman Ras, Suku dan Agama. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial cenderung bersifat abstrak dan memiliki cakupan yang luas salah satunya dalam materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam masyarakat. Oleh karena itu pembelajaran harus dikemas menggunakan media sebagai alat penyampaian materi yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif untuk tujuan pengajaran (Tambunan & Siagian, 2022). Guru dapat memilih variasi media pembelajaran Interaktif yang mencakup elemen multimedia tersebut, salah satunya yaitu dengan memilih Google Sites. Google Sites memiliki banyak fitur dan mudah diakses dimana pun selagi ada jaringan internet. Salah satu kemudahannya menurut Solihun dan Taufik (2018) yaitu Pengguna *Google sites* bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua pengguna yang memiliki akun google. *Google sites* merupakan media pembelajaran interaktif yang multi modal karena dapat mendukung gaya belajar anak yang beragam sehingga kebutuhan belajar setiap anak dapat terpenuhi. Selain itu, *Google sites* pun relevan digunakan untuk pembelajaran abad 21.

Merancang pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TPACK (*Technological, Pedagogical, Content dan Knowledge*) merupakan hal tepat yang bisa dilakukan oleh guru. Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar, dimana peserta didik perlu belajar bagaimana menggunakan teknologi yang baik dan benar untuk kehidupan sehari-hari (Rahayu,dkk.,2022). Pendekatan TPACK tersusun atas tujuh pengetahuan,

diantaranya sebagai berikut: (1) *Technological Knowledge* (pengetahuan teknologi) yakni pengetahuan tentang berbagai jenis teknologi sebagai alat, proses maupun sumber. (2) *Pedagogical Knowledge* (Pengetahuan pedagogik) yakni pengetahuan tentang teori dan praktik dalam perencanaan, proses dan evaluasi pembelajaran, (3) *Content knowledge* (Pengetahuan konten) yakni materi pelajaran yang harus dipelajari oleh guru dan dijabarkan kepada siswa, (4) *Pedagogical content knowledge* (Pengetahuan pedagogik konten) yakni pengetahuan pedagogik yang berhubungan dengan konten khusus, (5) *Technological content knowledge* (Pengetahuan teknologi konten) yakni pengetahuan tentang timbal balik antara teknologi dengan konten, (6) *Technological pedagogical knowledge* (Pengetahuan teknologi pedagogik yakni pengetahuan tentang berbagai teknologi dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar dan pembelajaran, (7) *Technological pedagogical content knowledge* (Pengetahuan teknologi pedagogik dan konten) yakni pengetahuan tentang penggunaan teknologi yang tepat pada pedagogik yang sesuai untuk mengajarkan suatu konten dengan baik. Dengan mengadopsi ketujuh pengetahuan tersebut guru bisa merancang pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga peserta didik terfasilitasi dengan tepat sesuai dengan zamannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di salah satu sekolah dasar (SD) di daerah Kabupaten Bandung, bahwasannya pada saat kegiatan pembelajaran utamanya pada mata pelajaran IPS siswa mengalami kesulitan dalam memahami beberapa topik materi sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Salah satu topik materinya yaitu materi kegiatan ekonomi, dimana cakupan materi tersebut cukup luas dan abstrak (tidak konkrit) sehingga materi belum dapat terealisasi dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Di era digital seperti saat ini ternyata mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, mereka cenderung kurang menyukai membaca buku yang hanya berisi teks saja, sehingga minat baca terkait materi pun kurang maksimal. Peserta didik saat ini sudah terbiasa dalam mengoperasikan *gadget*. Guru pun merasa butuh media pembelajaran yang dapat mengemas materi menjadi lebih konkrit serta sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Guru pun menyadari bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi digital itu penting untuk mendukung proses pembelajaran di era digital saat ini. Di samping itu, guru memiliki keterbatasan

dalam mengembangkan media pembelajaran digital sehingga media pembelajaran cenderung kurang bervariasi dan cenderung tradisional. Pada akhirnya guru pun cenderung lebih sering menggunakan media buku teks dalam pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada keberagaman gaya belajar peserta didik menjadi kurang terfasilitasi dengan baik serta tujuan pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai dengan maksimal. Hal tersebut pun menimbulkan persepsi peserta didik tentang pembelajaran IPS yang kurang menarik, sejalan dengan yang dikemukakan oleh Simangunsong (dalam Cahyani & Suniasih, 2022) bahwa dalam menyerap materi Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik seringkali menganggap bahwa dalam mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Sosial harus dengan cara menghafal, yang menimbulkan kebosanan dan kelelahan mental sehingga sulit untuk memperluas wawasannya ketika terlibat dengan situasi baru yang muncul disekitarnya, dan ini berakibat pada keaktifan siswa yang kurang. Padahal seharusnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi kegiatan ekonomi semata-mata bukannya membebani siswa, melainkan membekali siswa dengan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bahkan bisa dikatakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mudah dipelajari dan dijadikan pembelajaran bermakna sebab contoh materi yang diambil tidak jauh dari kehidupan nyata sehari-hari (Bustanil S,dkk. 2019).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengemas materi menjadi lebih konkrit dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Media pembelajaran akan dikolaborasikan dengan teknologi dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan ilmu pedagogik. Peneliti akan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* yang berkaitan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V mengenai kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat. Maka dari itu judul penelitian ini adalah “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Google Sites* pada Materi Kegiatan Ekonomi dan Pengaruhnya dalam Kehidupan Masyarakat”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat untuk kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat untuk kelas V SD?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat untuk kelas V SD.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat adalah:

1. Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi dan Pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat untuk kelas V SD.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat untuk kelas V SD.
3. Mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat untuk kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Google Sites* pada Materi Kegiatan Ekonomi dan Pengaruhnya dalam Kehidupan Masyarakat” adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan manfaat yang dapat diambil oleh peneliti adalah sebagai pengalaman dan melatih keterampilan dalam merancang media

pembelajaran interaktif dan mempunyai kesempatan untuk merancang media pembelajaran.

b. Bagi siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dengan perancangan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu peserta didik dalam belajar materi IPS tentang kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat dengan lebih mudah dipahami dan dimengerti.

c. Bagi guru

Melalui penelitian ini diharapkan dengan perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google sites* ini dapat memberikan optional/pilihan yang lebih kepada guru sebagai variasi media pembelajaran digital sehingga pembelajaran bisa lebih menarik dan lebih menyenangkan. Serta dapat membantu guru untuk meningkatkan minat dan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran interaktif yang cocok untuk diterapkan di kelas.

d. Bagi peneliti lainnya

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi pada penelitian selanjutnya dan dapat mengembangkan lagi hasil penelitian yang ada. Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi dan konfirmasi khususnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini.