

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasal 1 Ayat 1 UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengemukakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan kegiatan belajar dalam proses pembelajaran dengan tujuan peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi diri yang dimiliki sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, menciptakan sikap spiritual, pengendalian diri, keagamaan, kecerdasan, kepribadian, sikap akhlak mulia, dan keterampilan yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Meningkatkan kualitas pendidikan merupakan salah satu tujuan pendidikan untuk memajukan bangsa Indonesia. Pada dasarnya pendidikan merupakan salah satu upaya menggali potensi diri yang dimiliki oleh peserta didik yang nantinya akan dikembangkan lagi sesuai dengan keterampilan dan kemampuannya masing-masing. Pengetahuan, keterampilan, sikap sosial yang baik, kecerdasan spiritual dan emosional yang dimiliki oleh peserta didik dapat dikembangkan melalui pendidikan. Mengembangkan dan membentuk kualitas sumber daya manusia juga peserta didik yang memiliki kemampuan unggul merupakan bagian dari tanggung jawab pendidikan. Tentunya salah satu cara untuk menciptakan peserta didik yang unggul, guru sebagai tenaga pendidik harus mengembangkan pembelajaran yang bermakna juga menyenangkan bagi para peserta didik.

Menurut Majid dalam (Syalsabila, 2023) pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan kegiatan aktif antara interaksi pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lainnya, dan antara peserta didik dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan oleh pendidik dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan menciptakan kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hal ini tentunya akan menarik daya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Seperti menurut Arsyad (2023) Media pembelajaran merupakan instrumen strategis dalam menentukan apakah suatu kegiatan pembelajaran dapat

diartikan berhasil atau tidak, sebab hasilnya secara langsung dapat memberikan pemahaman materi tersendiri bagi peserta didik. Hal ini tentunya tidak lepas pula dari peranan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Thomas dalam (Zein, 2016) Peranan guru ideal dalam pembelajaran adalah sebagai pengendali organisasi lingkungan belajar dan fasilitator antara materi pembelajaran dan peserta didik. Spesifiknya peranan guru meliputi guru sebagai model, guru sebagai perencana, guru sebagai peramal, guru sebagai pemimpin, guru sebagai penunjuk jalan atau pembimbing arah pusat pembelajaran. Adapun empat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru ideal antarlain adalah kompetensi pedagogis, kompetensi sosial, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru membutuhkan bantuan media pembelajaran sebagai alat dan bahan bantu perantara terhadap pemahaman peserta didik.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Salsabila, dan Ulfiah (2023) mengungkapkan peran penting media pembelajaran dalam proses pembelajaran bagi guru maupun peserta didik. Media pembelajaran yang menarik akan menjadikan guru terbantu dalam penyampaian materi ajar juga peserta didik yang termotivasi karena proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik tentunya guru harus menyesuaikan dengan tuntutan zaman dan tetap dalam garis tujuan Pendidikan.

Peserta didik dalam abad 21 ini sudah terbiasa menggunakan teknologi, hal itu merupakan sesuatu yang harus disesuaikan oleh guru terkhususnya dalam proses pembelajaran. Melihat situasi ini, dibutuhkan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan salah satu pengembangan suatu media pembelajaran sebagai pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif merupakan proses pembelajaran yang memiliki rancangan berbeda dengan pembelajaran guru konvensional guna mempersiapkan generasi peserta didik yang unggul dalam pembelajaran mengacu pada TPACK, abad 21, literasi numerasi, dan HOTS. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam menghadapi perubahan pembelajaran abad 21 ini adalah dengan menyesuaikan dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK).

TPACK merupakan suatu kerangka kerja dalam kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan antara aspek pengetahuan teknologi, pengetahuan konten juga pengetahuan pendagogik menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran (Oktaviana, 2022)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk Pendidikan Sekolah Dasar. Demikian hal ini disebabkan karena Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki beberapa kompetensi yang akan membentuk karakter bertanggung jawab, bijaksana, peduli, sopan dan santun dalam kehidupan sosial peserta didik. Menurut Sapriya dalam (Basuki, 2022) mata pelajaran IPS adalah salah satu muatan wajib dalam kurikulum pembelajaran pendidikan dasar dan Pendidikan menengah. Pembelajaran IPS berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam perubahan kehidupan sosial. Dalam upaya mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam perubahan sosial yang dimiliki oleh peserta didik, guru harus menyampaikan materi pelajaran IPS ini dengan pemahaman baik agar peserta didik dapat mengimplementasikannya dalam berkehidupan sosial. Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPS adalah kegiatan ekonomi. Materi tersebut diangkat dari sebuah aktivitas yang akan dijumpai oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Maka dengan itu materi kegiatan ekonomi merupakan pembelajaran yang penting untuk peserta didik dapatkan. Adapun materi kegiatan ekonomi yang dikenalkan kepada peserta didik yakni mengenai kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi yang semakin canggih, hal ini dapat dimanfaatkan pada inovasi media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Asyhar (2012) peran media pembelajaran dengan teknologi memiliki makna unggul bagi peserta didik maupun guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi online sudah dapat digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran pada perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk kombinasi dari dua media pembelajaran berbasis aplikasi web yaitu *Wordwall* dan *EdPuzzle*. Kombinasi media pembelajaran berbasis aplikasi web ini akan menjadi hasil akhir pengembangan media pembelajaran interaktif *ecotivy* berbasis website.

Media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan guna proses pembelajaran memberikan hasil yang baik bagi peserta didik. Dimana peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran karena melibatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2022) ditemukan bahwa adanya perkembangan teknologi yang pesat saat ini akan terus menghasilkan pola baru dalam pembelajaran dan mendorong beradaptasi dengan cepat. Salah satu unsur penting pendidikan dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti perkembangan teknologi digital adalah media pembelajaran.

Dalam konteks media pembelajaran interaktif berbasis website terdapat penelitian yang terkait dengan hal tersebut. Salsabila dan Aslam (2022) pernah melakukan penelitian terkait dengan media pembelajaran berbasis website google sites pada pembelajaran IPA sekolah dasar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Hamzah dan Rahman (2016) mengemukakan salah satu inovasi media pembelajaran di era digital adalah media pembelajaran berbasis web. Media pembelajaran berbasis web adalah bagian dari pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam dunia pendidikan yang implementasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media website yang dapat digunakan melalui jaringan internet.

Menurut Harlina dalam (Purnamasari, 2022) aplikasi web *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif dari berbagai bentuk media pembelajaran berbasis aplikasi online yang dapat digunakan oleh guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran *Wordwall* ini disajikan dalam bentuk berbagai macam permainan yang memiliki tujuan mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, juga survey yang dikemas dalam bentuk menyenangkan dan dapat diakses melalui web www.wordwall.net. Terdapat 18 bentuk permainan yang terdapat pada aplikasi web *Wordwall*, diantaranya yaitu *Match Up*, *Random Wheel*, *Group Sort*, *Unjumble*, *Find the Match*, *Wordsearch*, *Labelled Diagram*, *Flash Card*, *Flip Tiles*, *Quiz*, *Missing Word*, *Matching Pairs*, *Random Cards*, *Open the Box*, *Anagram*, *Gameshow Quiz*, *Crossward*, dan *Whack a Mole*.

Menurut Tirtanawati dalam (Anwar, 2023) aplikasi *EdPuzzle* merupakan aplikasi berbasis online yang bisa digunakan oleh para pendidik untuk memilih, mengedit, memotong, merekam suara, menyantumkan pertanyaan terkait video yang telah dibuat dan akan ditampilkan kepada peserta didik. Aplikasi *EdPuzzle* bertujuan untuk menciptakan suatu interaksi aktif antara peserta didik dengan guru selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga terciptanya suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat peneliti dengan salah satu guru kelas IV SD yang berada di Kecamatan Cibiru, Kota Bandung, saat melaksanakan kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan acuan buku tematik serta media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) saja untuk bahan penugasan kepada peserta didik. Kegiatan ini terjadi secara rutin setiap harinya, dimana guru hanya mengacu pada buku tematik, menerangkan kepada peserta didik, lalu menugaskan peserta didik melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang guru buat ataupun penugasan yang sudah berada dalam buku tematik. Dengan demikian, kegiatan rutin ini menciptakan rasa bosan tumbuh dalam diri peserta didik saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini tentunya menjadi suatu urgensi karena dapat menyebabkan kurangnya pemahaman konsep materi yang sedang diajarkan oleh guru. Terhususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dimana pembelajarannya banyak mengkaitkan dengan fenomena sosial dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu sebab mengapa guru hanya menggunakan buku tematik juga Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai media pembelajaran adalah kurangnya pemahaman guru dalam menguasai teknologi juga minimnya sarana prasarana yang tersedia di Sekolah.

Adapun penelitian serupa namun dalam konteks berbeda dari beberapa ahli antara lain sebagai berikut, pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Supriyatno dalam (Dwi, 2022) mengenai “Pengembangan Game Edukasi *Wordwall* dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan hasil yang baik dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif juga menyenangkan bagi peserta didik. (Jayanti, 2022) juga melakukan penelitian mengenai “Media Pembelajaran berbasis *EdPuzzle* pada Pembelajaran Matematika” menghasilkan pengembangan media pembelajaran

berbasis *EddPuzzle* pada pembelajaran Matematika sehingga memaparkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital aplikasi *EdPuzzle* memberikan manfaat dan hasil positif bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui video interaktif serta menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif.

Berdasarkan dasar-dasar dan uraian permasalahan di atas, penulis tertarik mengangkat judul penelitian “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Ecotivy* Berbasis *Website* dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi**”. Penulis mengharapkan penelitian ini dapat menciptakan dampak positif dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS terkhususnya pada materi kegiatan ekonomi.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan diselesaikan dalam skripsi ini disajikan dalam bentuk perumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain perancangan media pembelajaran interaktif *ecotivy* berbasis *website* dalam mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif *ecotivy* berbasis *website* dalam mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif *ecotivy* berbasis *website* dalam mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan khusus yang diharapkan peneliti sejalan dengan perumusan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan bagaimana desain perancangan media pembelajaran interaktif *ecotivy* berbasis *website* dalam mata pelajaran materi kegiatan ekonomi?
2. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif *ecotivy* berbasis *website* dalam mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi

3. Untuk mengetahui bagaimana respon yang didapat dari pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif *ecotivy* berbasis *website* dalam mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan hasil dari penelitian dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Melatih kemampuan dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital sebagai bentuk inovasi guna penerapan ilmu yang didapat selama perkuliahan dan memberikan suatu inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif *ecotivy* berbasis *website*

2. Bagi Peserta Didik

Menciptakan minat daya tarik peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran IPS terkhususnya dalam materi kegiatan ekonomi. Membantu peserta didik dalam memahami materi kegiatan ekonomi, serta menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik.

3. Bagi Guru

Memudahkan dan membantu guru dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran yang lebih berinovatif dalam bentuk digital terkhususnya dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.

4. Bagi Sekolah

Memberikan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi ini akan dibagi ke dalam beberapa bagian bab, yaitu sebagai berikut:

BAB 1: Pendahuluan, menjelaskan kaitan dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB 2: Kajian Pustaka, menjelaskan mengenai teori-teori pembelajaran inovatif, pengertian media pembelajaran, media pembelajaran interaktif *ecotivy*, hakekat dan

karakteristik peserta didik kelas IV, mata pelajaran IPS, materi kegiatan ekonomi, penelitian relevan, dan kerangka berpikir.

BAB 3: Metode Penelitian, berisikan desain penelitian dengan menggunakan metode *Design and Development* (D&D), prosedur peneliritan yang mengacu pada model ADDIE, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, Teknik analisis data, jadwal penelitian, dan penarikan kesimpulan.

BAB 4: Temuan dan Pembahasan, menguraikan temuan yang diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian guna menjawab rumusan masalah serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian Pustaka.

BAB 5: Simpulan, implikasi serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya