

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu cara untuk membangun bangsa Indonesia adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Sebab, pendidikan pada hakikatnya adalah menggali potensi peserta didik dan mengembangkannya lebih lanjut sesuai dengan kemampuannya. Melalui pendidikan, peserta didik mampu mengembangkan kecerdasan mental dan emosional, pengetahuan, keterampilan serta mengembangkan karakter yang baik. Kualitas sumber daya manusia diharapkan semakin meningkat seiring berjalannya waktu melalui proses pendidikan. Tanggung jawab pendidik adalah mengembangkan kualitas sumber daya manusia dan menghasilkan peserta didik yang memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna kepada peserta didiknya.

Merujuk pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan berarti mewujudkan kegiatan dan proses pembelajaran peserta didik serta mewujudkan potensi dirinya dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai-nilai agama, nilai-nilai budaya, dan pluralisme bangsa. Upaya untuk secara aktif mengembangkan pendidikan menurut Majid (2014), pembelajaran itu sendiri adalah suatu kegiatan yang melibatkan proses interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa lain, serta siswa dan sumber belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dirancang sesuai dengan perkembangan zaman pada abad ke-21. Perkembangan abad 21 ditandai dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin berkembang khususnya dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi saat ini tidak mengenal batas ruang dan waktu, dan kita dapat dengan mudah mengakses banyak informasi kapan saja. Tuntutan global menjadikan dunia pendidikan senantiasa mengikuti perkembangan teknologi khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017). Dalam dunia pendidikan, perkembangannya sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, sehingga perlu adanya keseimbangan antara kemajuan teknologi dengan kemampuan siswa dan guru

dalam beradaptasi dengan perkembangan saat ini. Artinya siswa perlu memanfaatkan teknologi secara bijak, dan guru perlu terus mengedukasi mereka tentang teknologi dan menciptakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Dalam pembelajaran di kelas, guru berperan sebagai fasilitator. Strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi dan materi pelajaran yang disajikan. Selanjutnya, guru sekolah dasar harus memiliki keterampilan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang memungkinkan mereka mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dan menyesuaikannya dengan jumlah materi pembelajaran dan karakteristik siswa (Sintawati & Indriani, 2019). Media pembelajaran yang digunakan guru juga harus mempunyai peranan penting dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan isi dan harus dirancang dengan baik, menarik, dan menyenangkan bagi siswa saat belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Supartini (2016), yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang inovatif bertujuan untuk mempermudah siswa dalam penguasaan materi, meningkatkan motivasi, kreatifitas, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kegiatan belajar akan berjalan lebih baik bila guru merencanakan pembelajarannya terlebih dahulu. Ananda (2019) menjelaskan ada empat faktor yang perlu diperhatikan dalam membuat rencana pembelajaran yaitu: tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, sumber belajar, dan desain pembelajaran. Dalam membuat rencana pembelajaran hendaknya memperhatikan komponen-komponen yang harus dimasukkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Pane (2017), komponen-komponen yang dimasukkan dalam pembelajaran diantaranya: guru, siswa, tujuan, materi, metode, media, dan penilaian. Setiap komponen proses pembelajaran bukanlah suatu komponen yang terjadi secara terpisah-pisah atau berdiri sendiri satu sama lain, melainkan berkaitan dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran. Guru perlu menguasai ilmu dasar yaitu *Technological Knowledge* (TK), *Pedagogical Knowledge* (PK), *Content Knowledge* (CK),

Rahma Savira Rosmawati, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI EDPUZZLE DALAM MATA
PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sehingga dengan menguasai ketiga ilmu dasar tersebut, kita bisa merancang pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu komponen yang menonjol adalah media pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan alat bagi guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Jika guru mengajar dengan baik, maka hasil yang guru peroleh akan diterima dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran sendiri juga menjadi salah satu faktor penting dalam efektivitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan lingkungan siswa.

Seiring berjalannya waktu, berbagai jenis media pembelajaran akan dikembangkan dengan menggunakan teknologi digital. Ini bisa menjadi alternatif pilihan media pembelajaran bagi guru. Pada abad 21, media pembelajaran berbasis digital seperti video, podcast, PowerPoint, infografis, dan buku digital telah berkembang. Dengan mengembangkan berbagai materi pembelajaran digital, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang beragam dan menarik bagi siswa serta memungkinkan mereka menggunakan banyak alternatif media ketika belajar. Pembelajaran yang aktif merupakan tujuan dari penggunaan media pembelajaran salah satunya media berbasis video interaktif, dengan menggunakan video pembelajaran interaktif akan menciptakan hubungan dua arah, yaitu antara media dan pengguna (Wardani dan Harlinda, 2018).

Salah satu media pembelajaran yang dapat guru kembangkan adalah aplikasi web *Edpuzzle*. Amaliah (2020) menyatakan bahwa *Edpuzzle* merupakan aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan semua guru untuk membuat pembelajaran semenarik mungkin. Guru dapat merekam dan memasukkan video melalui YouTube, Khan Academy, dan Crash Course. Aplikasi *Edpuzzle* memungkinkan guru untuk mengajukan pertanyaan, melacak apakah siswa menonton video yang disediakan, dan seberapa baik siswa memahami materi yang diberikan. Menurut J. Moeller dalam Aulia (2020), ketika membuat video, guru dapat memastikan siswa tidak ketinggalan video dan menerapkan jadwal dengan tenggat waktu atau tenggat waktu kerja di aplikasi *Edpuzzle*. *Edpuzzle*

Rahma Savira Rosmawati, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI EDPUZZLE DALAM MATA
PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibangun untuk siswa agar dapat menonton video secara terpisah atau tidak dalam satu perangkat yang sama dengan siswa lain (Sirri & Lestari, 2020). Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi media *Edpuzzle* lebih memungkinkan untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri siswa dan menunjang pembelajarannya. *Edpuzzle* menyediakan sumber daya tambahan untuk membantu siswa yang berprestasi rendah tetap mengikuti perkembangan akademis. Menurut Wulandari (2022), yang menyatakan bahwa keberhasilan dalam pembelajaran didukung oleh metode yang digunakan sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

Dampak perkembangan teknologi yang pesat harus diimbangi dengan peningkatan kesadaran akan penggunaan teknologi tersebut. Mahasiswa akan memposisikan dirinya sebagai individu yang mampu menyelesaikan permasalahan sosial dengan menggunakan pendekatan terpadu yang terbagi dari berbagai disiplin ilmu sosial. Kajian mata pelajaran IPS dalam rangka mempelajari berbagai disiplin ilmu, sebagai pelajar dan sebagai anggota masyarakat, serta mampu memecahkan masalah-masalah sosial. Menurut Susanto (Madona dan Yufia, 2016), mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) mencakup berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia, khususnya bagi siswa sekolah dasar dan menengah, merupakan ilmu yang dipelajari dan diperhatikan secara mendalam ditingkat sekolah. Melalui mata pelajaran IPS yang diajarkan, mencakup bidang pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dikembangkan agar peserta didik menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan baik sejalan dengan cita-cita bangsa. Pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter dalam proses pembelajaran di sekolah membantu siswa berkembang sebagai individu, keluarga, masyarakat, dan warga negara yang berkepribadian baik, meliputi sifat religius, nasionalis, produktif, kreatif, dan berkepribadian. Siswa mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari (Rustini, 2012).

Sapriya (2017) menyatakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dikumpulkan dari beberapa mata pelajaran IPS yaitu

ekonomi, geografi, sejarah, dan mata pelajaran IPS lainnya. Pada Kurikulum 2013, IPS SD akan diajarkan secara tematis atau diintegrasikan dengan muatan pembelajaran lain di kelas atas. Gunawan (2016) mengidentifikasi beberapa tujuan IPS di sekolah dasar diantaranya, (1) membekali siswa dengan pengetahuan sosial untuk kehidupan sosialnya di masa depan; (2) membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan mengembangkan alternatif pemecahan permasalahan sosial di masyarakat; (3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dengan masyarakat setempat; (4) menanamkan pada diri siswa sikap mental positif dan kesempatan memanfaatkan lingkungan tempat tinggalnya dengan sebaik-baiknya; (5) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih mengembangkan pengetahuan dan keterampilan IPSnya sejalan dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Cikudayasa 02, teridentifikasi adanya permasalahan pembelajaran akibat adanya penurunan hasil belajar siswa. Beberapa permasalahan teridentifikasi terkait pembelajaran IPS di kelas IV. Permasalahan ini muncul karena sumber belajar yang digunakan guru masih terbatas dan belum terdiversifikasi. Guru biasanya hanya menggunakan buku guru dan siswa, padahal buku guru dan siswa tidak lengkap isinya. Kurangnya sumber belajar yang beragam ini menurunkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan menyulitkan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran konten IPS yang terbatas membuat pembelajaran kurang maksimal. Media pembelajaran dalam jumlah terbatas, seperti buku teks IPS dan buku topik, hanya didanai oleh negara. Kurangnya pemanfaatan IT dalam pembelajaran juga menjadi salah satu faktor mengapa pembelajaran IPS tidak optimal. Selain itu, karena pembelajaran kurang menarik dan banyaknya bahan bacaan yang sulit dipahami, siswa kehilangan minat dan motivasi belajar sehingga sulit memahami apa yang dipelajari. Melalui pembelajaran tematik, siswa kurang fokus pada materi pelajaran dan pemahamannya tidak mendalam. Konten ilmu sosial begitu luas sehingga semakin sulit bagi siswa untuk memahami sepenuhnya. Dengan banyaknya materi pelajaran dan

hafalan, siswa kehilangan banyak minat dalam mempelajari ilmu-ilmu sosial. Jika materi IPS tidak sesuai dengan lingkungan, maka siswa akan kesulitan memahami apa yang diajarkan guru. Rendahnya minat membaca siswa dan kurangnya variasi sumber belajar menjadi faktor lainnya. Guru juga telah memperkenalkan model pembelajaran kooperatif, namun masih kurang optimal dan kurang memberikan variasi metode pembelajaran.

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran aplikasi web *Edpuzzle*, tentang indahnya keberagaman di negeriku pembelajaran IPS siswa kelas IV untuk mengoptimalkan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran pada aplikasi web *Edpuzzle* meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan media pembelajaran yang menarik. Penyajian media pembelajaran tidak hanya mencakup konten tertulis, tetapi juga video dan pertanyaan untuk memudahkan pembelajaran siswa. Media pembelajaran berbasis digital memungkinkan siswa menyesuaikan materi dengan lingkungannya sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Studi ini menyoroti keindahan keberagaman di negeriku.

Maka peneliti merancang video aplikasi *Edpuzzle* dengan mengambil pembelajaran IPS untuk kelas IV SD, yang ada pada tema 7 subtema 2 untuk kelas IV dengan judul “Indahnya Keberagaman di Negeriku” yang akan mengembangkan media pembelajaran melalui aplikasi web *Edpuzzle*. Pada materi IPS yang ada pada tema 7 mengenai “Indahnya Keberagaman di Negeriku” untuk peserta didik kelas IV SD ini terdapat pada KD 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat dan KD 4.2 menyajikan hasil identifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat. Dengan membuat penelitian desain dan pengembangan yang akan membentuk produk berupa media pembelajaran pada materi Indahnya Keberagaman di Negeriku untuk kelas IV di SDN Cikudayasa 02. Dengan membuat media pembelajaran yaitu berupa video penjelasan materi dan memberikan ruang diskusi kepada peserta didik yang akan bertanya terkait materi yang ada di aplikasi web *Edpuzzle*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang diambil adalah :

1. Bagaimana desain perancangan media pembelajaran pada aplikasi *Edpuzzle* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keragaman di negeriku?
2. Bagaimana uji kelayakan terbatas terhadap pengembangan media pembelajaran pada aplikasi *Edpuzzle* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keberagaman di negeriku?
3. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran pada aplikasi *Edpuzzle* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keberagaman di negeriku?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan perumusan masalah di atas, maka pada rancangan penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan desain perancangan media pembelajaran pada aplikasi *Edpuzzle* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keberagaman di negeriku.
2. Untuk mengetahui uji kelayakan terbatas terhadap pengembangan media pembelajaran pada aplikasi *Edpuzzle* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keberagaman di negeriku.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran pada aplikasi *Edpuzzle* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keberagaman di negeriku.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

1. Memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik.
2. Meningkatkan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran IPS.

Rahma Savira Rosmawati, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI EDPUZZLE DALAM MATA PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Membantu mempermudah peserta didik untuk menemukan alternatif media dalam belajar dan memahami materi.

2. Bagi Guru

1. Memberikan alternatif bahan ajar kepada guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada peserta didik.
2. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran pada aplikasi *Edpuzzle* dalam mata pelajaran IPS tema 7 materi indah nya keberagaman di negeriku” terdiri dari lima bab. Adapun penjelasan dair kelima bab tersebut adalah sebagai berikut:

1) BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika organisasi penelitian.

2) BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab II berisi mengenai kajian pustaka meliputi karakteristik mata pelajaran IPS, media pembelajaran, materi indah nya keberagaman di negeriku, teori yang mendukung, dan penelitian tersebut.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III berisi mengenai penjabaran metode penelitian yang digunakan, meliputi metode penelitian yang menjelaskan metode dan desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data dalam penelitian.

4) BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV berisi mengenai tiga hal pokok, yaitu pengolahan produk media pembelajaran, penjelasan deskriptif maupun hasil analisis yang diperoleh pada saat penelitian dan setelah penelitian dilakukan, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan penelitian.

5) BAB V PENUTUP

Pada bab V berisi mengenai simpulan yang merupakan uraian dari hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah penelitian, impikasi dan

rekomendasi. Adapun implikasi dan rekomendasi membahas mengenai hal-hal yang dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya. Penelitian menyajikan saran sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan di lapangan.