

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Abad-21 ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengakibatkan semakin terbukanya peluang untuk bersaing secara global, sehingga sumber daya manusia yang andal sangat diperlukan. Hal tersebut dapat diupayakan dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan. Sulastris et al., (2020) berpendapat bahwa terdapat beberapa komponen yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran yaitu guru, sumber dan media belajar, lingkungan, peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peranan penting sebagai pelaksana pendidikan secara langsung di dalam kelas. Guru mampu mengusahakan pembelajaran di Indonesia salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang beragam dan menarik bagi peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Prambudi et al., (2012) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam suatu proses pembelajaran menjadi salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan juga berkualitas. Ditinjau dari sudut pandang psikologis sebagai landasan, media pembelajaran harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Perbedaan karakteristik seperti pada perbedaan gaya belajar auditif, visual dan audio-visual (Ekayani, 2017).

Menurut Sugrah (2019) dalam teori konstruktivisme sebagai landasan teoretis, manusia diberikan kebebasan belajar sebagai proses yang aktif dengan bantuan fasilitas dari orang lain. Teori ini menekankan pada pentingnya membangun pengetahuan kepada peserta didik dan pembelajaran bukan hanya tentang menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi juga membantu mereka membangun pemahaman sendiri melalui proses kognitif. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk membantu membangun pemahaman dalam proses pembelajaran peserta didik. Sejalan dengan pendapat Ekayani (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk memberikan rangsangan pikiran, perhatian, perasaan serta keterampilan atau kemampuan peserta didik sehingga dapat memberikan dorongan selama proses pembelajaran kepada peserta didik.

Dalam pembelajaran abad-21, keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi era ini, menurut *The Assessment and Teaching of 21st Century Skills (ATC21S) Project 2012* (dalam Muhali, 2019) terbagi menjadi empat kategori utama di antaranya: a) cara berpikir: mencakup kreativitas dan inovasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, membuat keputusan, pembelajaran, serta metakognisi; b) cara bekerja: meliputi komunikasi dan kolaborasi; c) alat untuk bekerja: literasi informasi (terkait dengan sumber, bukti, bias) dan literasi TIK (teknologi informasi dan komunikasi); d) hidup di dunia: mencakup perspektif lokal dan global, kehidupan dan karir, tanggung jawab pribadi dan sosial termasuk kesadaran budaya dan kompetensi.

Mengacu pada hal tersebut, perubahan dalam pembelajaran di era digital menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, sehingga dapat digunakan sebagai bekal dalam menghadapi persaingan global. Menurut Setyosati dan Sihkabuden (dalam Sewang, 2017), menyatakan bahwa pendidik memiliki kewajiban untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran di dalam kelas. Menurut Subhan (2020), kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pembelajaran dengan menggabungkan materi, pedagogik, dan teknologi yang dikenal sebagai kerangka kerja TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler. Model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran, serta diintegrasikan dengan teknologi seperti animasi, *web*, simulasi dan sejenisnya berada dalam kerangka TPACK (Tiwana & Ningsih, 2022). Guru tidak hanya mengajarkan materi menggunakan metode pembelajaran, tetapi juga menggabungkan dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk mengajarkan materi. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik. Peserta didik harus terlibat secara aktif selama proses pembelajaran (*student center*).

Menurut data BPS (Badan Pusat Statistik) (2023) dengan data yang diambil pada tahun 2022, 66,48% penduduk Indonesia telah mengakses internet dengan penduduk Indonesia yang memiliki telepon seluler sebanyak 67,88%. Lebih lanjut,

Zakiah Ulfiah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS WEBSITE PADA MATERI KONDISI GEOGRAFIS PULAU-PULAU DI INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

persentase pengguna internet berdasarkan usia pengguna menunjukkan bahwa anak yang berusia 5-12 tahun menduduki posisi ketiga sebanyak 12,43%, dengan posisi pertama diduduki oleh penduduk berusia 25-49 tahun dan posisi kedua diduduki oleh penduduk berusia 13-15 tahun. Berdasarkan data pengguna internet tersebut, menunjukkan bahwa pengguna internet kategori usia sekolah dasar yang berada pada rentang usia 5-12 tahun cukup banyak mengakses internet. Anak dengan usia sekolah yang mempunyai gadget mendukung pendapat dari Sung et al., (2016) yang menyatakan bahwa pengembangan desain pembelajaran di era sekarang lebih baik memanfaatkan perangkat seluler/gadget sebagai fasilitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, ketersediaan perangkat selular/gadget dan akses internet tersebut untuk usia anak sekolah dasar yaitu rentang usia 7-12 tahun, lebih baik dioptimalkan untuk mengakses sesuatu yang lebih bermanfaat. Sejalan dengan pendapat Musahrain (2016) yang menyatakan bahwa gadget yang semakin berkembang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menjawab permasalahan belajar dari segi media, metode dan waktu, sehingga dapat memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

Salah satu pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk digunakan yaitu dengan memanfaatkan *website*. Media pembelajaran berbasis *website e-learning* memberikan variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik secara mandiri (Mariezki et al., 2021). Sejalan dengan pendapat Rusman (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *web* yang dirancang dengan tepat akan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktif yang tinggi, membantu peserta didik mengingat lebih banyak materi pembelajaran, serta dapat mengurangi biaya operasional yang dikeluarkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran berbasis *website* efektif untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, menambah variasi pembelajaran, membantu peserta didik mengingat materi, menghemat biaya operasional, dan sebagainya.

Berbanding terbalik dengan urgensi keterampilan abad-21 yang menuntut untuk mengintegrasikan teknologi modern dalam pembelajaran, Hanifah Nurdin (dalam Rohaeni et al., 2017) berpendapat bahwa pembelajaran IPS sering kali

dianggap membosankan karena rendahnya daya kreasi serta kurangnya variasi pembelajaran, salah satunya penggunaan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat dari Setyowati & Fimansyah (2018) yang mengemukakan bahwa tidak semua peserta didik memiliki pandangan positif terhadap pembelajaran IPS karena materi IPS di sekolah cenderung bersifat tekstual.

Dalam konteks empiris, peneliti menghadapi kenyataan bahwa penerapan media pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran IPS masih belum merata diterapkan oleh guru karena masih banyaknya guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga menimbulkan suasana kelas yang membosankan. Menurut Nafisah & Ghofur (2020) mata pelajaran IPS merupakan pelajaran dengan isi materi didominasi oleh deskripsi, cerita, dan sebagainya yang menuntut adanya kemampuan guru untuk menjelaskan dengan menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan. Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Irdianis & Suprayitno (2023) kepada peserta didik sekolah dasar sebanyak 24 peserta didik diperoleh hasil bahwa 70,83% peserta didik atau setara dengan 17 dari 24 peserta didik menyatakan sulit memahami pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia, hal ini disebabkan karena peserta didik hanya mengandalkan buku dan penjelasan dari guru (*teacher center*). Permasalahan tersebut sejalan dengan pendapat Ilham & Hardiyanti (2020) menyatakan pembelajaran yang seharusnya memberikan porsi kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar (*student center*) tidak terjadi karena guru sebagai fasilitator justru sangat dominan, sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN Jeplek menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia di kelas V masih sangat minim karena guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku siswa dan papan tulis yang tersedia, sehingga penyampaian materinya hanya melalui metode ceramah dengan bantuan gambar dan juga teks yang terdapat pada buku dengan kata lain pembelajaran masih berbasis *teacher center*. Sekolah memiliki fasilitas internet (WiFi) dan tersedia perangkat laptop sekolah, selain itu perangkat digital lainnya seperti gadget pun dimiliki oleh peserta didik. Ketersediaan fasilitas

teknologi dan kepemilikan perangkat selular perlu dioptimalkan semaksimal mungkin termasuk dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas, diperoleh bahwa karakteristik peserta didik pada sekolah tersebut juga bermacam-macam. Daya tangkap siswa pada materi yang disampaikan beberapa di antaranya dapat memahami materi melalui gaya belajar visual, audio, dan audio-visual.

Peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sebab pendidikan IPS berperan penting untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan, terutama dalam permasalahan yang timbul di kehidupan sehari-hari. Landasan yuridis pembelajaran IPS adalah Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 Tahun 2006, yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS menuntut peserta didik untuk berpikir kritis karena permasalahan sosial yang dihadapi peserta didik baik saat ini ataupun di masa depan perlu dikritisi dan dipertimbangkan dari berbagai dimensi sosial (Jauhar & Nur, 2022). Pembelajaran IPS membelajarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan sehari-hari, sehingga sangat bermanfaat sebagai bekal peserta didik untuk masa sekarang maupun masa depan, salah satunya pembelajaran geografi Indonesia sebagai tempat tinggal.

Pembelajaran geografi pada peserta didik memiliki banyak manfaat, seperti yang dikemukakan Aksa (2019) yang menyatakan bahwa ilmu geografi sejak awal kemunculannya memberikan banyak manfaat bagi manusia ketika menjelajah dunia, seperti peta pertama dunia yang dibuat oleh Al Idrisi memberikan manfaat kepada Cristhoper Colombus dalam menjelajahi dunia hingga bisa menemukan Benua Amerika. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudarma (2016), seseorang yang membaca peta akan memperoleh informasi mengenai sumber daya alam, jarak tempat sumber daya alam dengan lokasi dirinya, dan posisi topografis dari tempat kekayaan alam itu tersedia. Oleh karena itu, pembelajaran geografi Indonesia harus dibelajarkan dengan benar agar peserta didik memperoleh keterampilan geografi sejak dini.

Beberapa penelitian yang mengembangkan media berbasis *website* telah dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Dwiyanita (2023) yang mengembangkan *website* studiku pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk

sekolah dasar dengan memperoleh hasil *website* sebagai media yang menarik, mudah dipahami, efektif dan memotivasi peserta didik dalam menambah perbendaharaan. Selanjutnya pengembangan media *website* oleh Rostiyani (2023) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III dengan hasil yang menyatakan bahwa media yang dihasilkan dikategorikan “sangat layak” dan dapat menarik perhatian serta mudah dipahami peserta didik. Pengembangan media berbasis *website* pada materi pelajaran geografi Indonesia terutama untuk peserta didik sekolah dasar masih belum banyak ditemukan. Penelitian oleh Yuanita (2023) tentang pengembangan media eXe berbasis *web* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV dengan hasil yang menyatakan bahwa *web* ini mempengaruhi peningkatan pada kemampuan membaca pemahaman bagi siswa. Menurut Wijayanti et al., (2019), pengembangan media peta berbasis *web* merupakan salah satu bentuk pemanfaatan IPTEK yang semakin berkembang pesat, media peta berbasis *web* ini efektif dan memberikan manfaat untuk menunjang pembelajaran peserta didik menjadi lebih memahami materi Geografi.

Berdasarkan penelitian relevan yang ditemukan, banyak penelitian pengembangan media pembelajaran *website* telah dilakukan sebelumnya, namun penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran yang berfokus pada materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia untuk meningkatkan hasil pembelajaran masih belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Pembelajaran IPS membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar peserta didik lebih banyak terlibat dalam pembelajaran terutama pada materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia khususnya dengan pemanfaatan peta digital di dalamnya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mandala (2019) pada pembelajaran geografi materi membaca peta kelas V menyarankan agar guru menggunakan media elektronik terutama pada materi membaca peta agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti berposisi sebagai pengembang media pembelajaran berbasis *website* untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*) dan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan pembelajaran TPACK sebagai salah satu keterampilan yang dibutuhkan pada pembelajaran abad-21 ini. Sebagai bentuk kebaruan, pengembangan media

pembelajaran berbasis *website* pada materi kondisi geografis pulau-pulau Indonesia yang mengintegrasikan peta digital di dalamnya, sehingga dapat menjadi solusi atas permasalahan-permasalahan yang telah dideskripsikan. Secara praktis, media pembelajaran ini berkontribusi mendukung pembelajaran *student center* dengan keberagaman pengalaman pembelajaran di dalamnya, serta mendukung terrealisasinya pembelajaran TPACK untuk menjawab pentingnya pembelajaran abad-21 yang dapat digunakan secara fleksibel. Media pembelajaran *website* ini juga dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada peserta didik. Secara teoretis, pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini dapat berkontribusi sebagai referensi guru dan memberikan tambahan literatur yang sudah ada.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk membuat rancangan dan mengembangkan media pembelajaran pada salah satu materi IPS di Kelas V sekolah dasar. Tujuannya yaitu untuk menambah variasi media pembelajaran kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia yang diperlukan untuk kehidupan. Maka, dibuatlah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Website* pada Materi Kondisi Geografis Pulau-Pulau di Indonesia Kelas V Sekolah Dasar (Penelitian *Design and Development* dalam Pembelajaran IPS)”.

1.2.Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis *website* pada materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *website* materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimana hasil pembelajaran materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media belajar berbasis *website* materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan hasil uji kelayakan media belajar berbasis *website* materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mendeskripsikan respons guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *website* materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui hasil pembelajaran materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia mata pelajaran IPS di kelas V sekolah dasar.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, terutama dalam konteks pembelajaran IPS sekolah dasar. Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini sebagai berikut.

- a) Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad-21.
- b) Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain untuk mengukur dampak media pembelajaran berbasis *website* terhadap hasil belajar.
- c) Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks seperti kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia.

2. Manfaat Kebijakan

Penelitian ini memberikan manfaat dari segi kebijakan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, terutama dalam konteks pembelajaran IPS sekolah dasar. Adapun manfaat kebijakan dari penelitian ini sebagai berikut.

Zakiah Ulfiah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS WEBSITE PADA MATERI KONDISI GEOGRAFIS PULAU-PULAU DI INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bukti empiris untuk memperkuat kebijakan yang mendorong penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran.
- b) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengarahkan kebijakan mendukung pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di berbagai wilayah Indonesia.
- c) Media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan dapat menjadi bagian dari strategi nasional untuk mengatasi kesenjangan kualitas pendidikan antara daerah perkotaan dan daerah terpencil.
- d) Hasil penelitian dapat mendukung kebijakan yang mendorong implementasi *e-learning* di berbagai tingkatan pendidikan, termasuk di sekolah dasar.

3. Manfaat Praktik

Penelitian ini memberikan manfaat praktis yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, terutama dalam konteks pembelajaran IPS sekolah dasar. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut.

- a) Penelitian ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media belajar *website*.
- b) Penelitian ini dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik pada abad-21.
- c) Penggunaan media ini dapat melatih guru untuk lebih terbiasa dengan teknologi dan inovasi dalam pendidikan.
- d) Penggunaan fitur-fitur pada media pembelajaran *website* dapat membuat siswa lebih terlibat secara aktif selama proses belajar mereka.

4. Manfaat dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Penelitian ini memberikan manfaat dari segi isu serta aksi sosial yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, terutama dalam konteks pembelajaran IPS sekolah dasar. Adapun manfaat isu serta aksi sosial dari penelitian ini sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran *website* yang dikembangkan dapat diakses secara luas oleh peserta didik di berbagai daerah, sehingga membantu mengurangi kesenjangan pendidikan.
- b) Media pembelajaran *website* yang dikembangkan ini mendukung inovasi dan variasi dalam pembelajaran.
- c) Media pembelajaran *website* yang dikembangkan ini mendukung salah satu pemenuhan keterampilan pembelajaran abad-21 yang harus dikuasai yaitu penguasaan keterampilan TIK.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri dari lima bab, pada setiap bab berisi pembahasan dan tahapan penelitian dari awal hingga akhir. Berikut penjelasannya.

BAB I Pendahuluan mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II berisi kajian pustaka yang menguraikan teori-teori yang relevan sebagai dasar penelitian. Bab ini mencakup pembahasan tentang media pembelajaran, *website*, pembelajaran IPS di sekolah dasar, serta penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III menguraikan metode penelitian yang terdiri dari desain dan metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, prosedur, partisipan, instrumen, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan penyajian data dalam penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, partisipan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Design and Development (D&D)* menurut (Richey & Klein, 2007) dengan empat tahapannya yaitu *analyze, design, development* dan *evaluations*.

BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan yang mencakup hasil pengembangan media pada materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia, termasuk hasil validasi dari para ahli, respons guru dan peserta didik yang dijelaskan secara rinci.

BAB V menyajikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang merangkum hasil penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah dan tujuan yang

telah ditetapkan sebelumnya. Bab ini juga mencakup implikasi dan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut.