

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan salah satu hal yang penting bagi setiap individu. Pendidikan membuat seorang manusia bisa mempelajari banyak hal, dengan pendidikan manusia menjadi tahu yang sebelumnya tidak tahu. Pendidikan begitu penting dalam keberlangsungan hidup manusia, adanya pendidikan menjadikan manusia dapat menentukan arah dan tujuan hidupnya (Moto, 2024). Tujuan pendidikan Indonesia telah tertuang dalam undang-undang yang mengatur pendidikan, dari pengertian pendidikan menurut undang-undang tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang baik sikapnya, baik pengetahuannya, dan baik keterampilannya. Pendidikan menjadi aspek penting terciptanya manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran menjadi faktor utama dalam proses pendidikan yang menghasilkan sumber daya yang unggul. Di dalam sistem pendidikan, proses pembelajaran dilakukan oleh beberapa komponen yang saling berkaitan yaitu guru atau pendidik, media dan strategi pembelajaran, kurikulum serta sumber belajar (Saleh & Syahrudin, 2023).

Belajar merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat ditemui di jenjang sekolah maupun perguruan tinggi. Kegiatan belajar ini memberikan perubahan pada setiap manusia seperti perubahan sikap, perilaku dan pola pikir (Solehudin, dkk. 2021). Proses pembelajaran yang dilalui tiap individu biasa terjadi di ruang kelas atau sekolah. Pembelajaran yang baik dan efektif tidak lepas dari peran seorang pendidik yang menjadikan proses pembelajaran berkesan dan menarik. Dalam pembelajaran pasti mempunyai tujuan, tujuan tersebut harus bisa dicapai oleh peserta didik. Seperti mempersiapkan peserta didik untuk tumbuh dan terjun langsung dalam kehidupan bermasyarakat kelak. Hal itu tentu saja tidak mudah, peserta didik harus belajar berbagai materi salah satunya adalah pelajaran IPS. Materi IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) ialah pelajaran yang diberikan di pendidikan dasar atau mulai dari Sekolah Dasar. Pembelajaran IPS dirancang oleh pendidik agar peserta didik dapat menelaah dan mempelajari serta menganalisis ilmu sosial yang berkaitan dengan masalah dan isu sosial di masyarakat (Parni, dkk. 2020).

Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi mata pelajaran yang wajib ada mulai jenjang dasar hingga jenjang menengah. Saat ini IPS berubah menjadi IPAS sejalan dengan perubahan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membahas mengenai peristiwa yang terjadi baik lokal maupun internasional, konsep, generalisasi, dan fakta-fakta yang berhubungan dengan masyarakat (Ali, dkk. 2025). Mata pelajaran IPS bukan hanya mengkaji mengenai konsep saja, melainkan mempelajari bagaimana cara berinteraksi dan berhubungan dengan masyarakat sekitar, sehingga pembelajaran IPS sangat diperlukan oleh peserta didik di sekolah dasar sebagai pondasi awal untuk mereka dapat berpikir secara cermat dan kritis menghadapi isu-isu sosial dan memiliki sikap positif untuk dapat memecahkan permasalahan ataupun menghadapi segala tantangan-tantangan yang ada di era globalisasi (Sembiring, 2023).

Pembelajaran IPS dibuat untuk mengarahkan serta menerapkan keahlian peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat yang saat ini mengalami perubahan dan akan terus berkembang (Dewi, dkk. 2024). Pelajaran IPS di sekolah dasar membawa peran krusial dalam membentuk pemahaman budaya dan kebangsaan siswa. Pemanfaatan media pembelajaran suatu bagian yang tidak terelakkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dipakai oleh guru dalam mendukung suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran juga biasanya digunakan oleh guru sebagai perantara kepada peserta didik dalam menyampaikan suatu pembelajaran.

Hasil belajar dapat ditingkatkan dengan pembaharuan serta perbaikan dalam pembelajaran saat seorang pendidik sebagai fasilitator senantiasa untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa aktif dan kreatif dengan menggunakan media dan strategi belajar yang efektif (Mochamad, dkk. 2022). Tentunya media yang digunakan haruslah tepat dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran, hal ini bisa di atasi dengan pemilihan media yang sesuai dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar siswa . Akan tetapi tidak semua guru mempunyai pengetahuan atau fasilitas yang memadai untuk mengombinasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Salah satu alasannya menurut penelitian Khairum dkk. (2025) mengatakan bahwa para pengajar masih banyak

menggunakan pendekatan pengajaran konvensional dan ceramah, sehingga berkurangnya minat siswa untuk memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Menyesuaikan teknik pengajaran dengan kemajuan teknologi merupakan masalah utama bagi pendidikan Indonesia di era globalisasi dan digitalisasi saat ini (Narpati, dkk. 2019). Permasalahan tersebut menjadi tantangan bukan hanya untuk guru saja melainkan juga pihak sekolah maupun pemerintah sebagai penyelenggara pendidikan.

Teknologi informasi berkembang semakin pesat di era globalisasi. Dampak perkembangan teknologi juga berpengaruh ke dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi sendiri sudah banyak digunakan di bidang pendidikan, seperti sebagai media pembelajaran berbasis digital Khairum, dkk. (2025). Penggunaan bahan ajar seperti buku cetak dirasa kurang tepat di era perkembangan teknologi seperti ini (Lestari, 2021). Materi IPS yang dikemas dengan menarik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital mampu memberikan banyak kemudahan terhadap peserta didik terkait proses pemahamannya dalam materi yang diberikan oleh guru (Sihole, dkk. 2023). Salah satu contoh media berbasis digital adalah aplikasi. Aplikasi adalah salah satu contoh inovasi dari perkembangan teknologi saat ini yang mampu menarik antusias dan minat belajar siswa (Cahyani & Raharjo, 2024).

Era digital seperti ini banyak sekolah dasar (SD) yang masih kesulitan untuk memanfaatkan sumber daya pembelajaran berbasis digital, terkhusus untuk mata pelajaran IPS (Resti, dkk. 2024). Hal tersebut didukung oleh hasil observasi dan wawancara yang berlangsung dengan salah satu guru di Kabupaten Sumedang pada Mei 2025 mengatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran digital seperti aplikasi dan web sangat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif tetapi, hal tersebut masih jarang saya lakukan karena keterbatasan media digital dan kemampuan saya dalam membuat media digital.

Dampak dari penggunaan media digital yang tidak diberikan kepada siswa terutama pada mata pelajaran IPS adalah kebanggaan siswa terhadap identitas nasional dan rasa nasionalisme dapat berkurang karena kurangnya kesadaran akan keragaman budaya. Selain itu, jika teknik pengajaran konvensional digunakan

tanpa inovasi, minat dan dorongan siswa untuk belajar juga akan berkurang (Putri, dkk. 2023). Hal ini dapat menghambat kemampuan anak-anak untuk memperoleh kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah serta meningkatkan kesenjangan pendidikan antara sekolah yang telah menggunakan teknologi dan yang tidak (Saleh & Syahrudin, 2023).

Kegunaan media berbasis teknologi dalam pendidikan telah menjadi subjek dari beberapa penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian (Pariatman Tanjung, dkk. (2024) menunjukkan adanya penggunaan media *Augmented Reality* (AR) ketika pembelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung juga melalui penelitian Mu'ah, dkk. (2020), menggunakan e-learning yang berbasis game edukasi dapat meningkatkan minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari. Hal ini juga diperlukan di salah satu sekolah di Kabupaten Sumedang yang memang fasilitas sudah memadai namun masih kekurangan media digital. Salah satu contoh media pembelajaran digital yang dapat menunjang pembelajaran adalah media berbasis Scratch.

Scratch adalah salah satu pilihan untuk membuat materi pembelajaran interaktif. Ini adalah platform berbasis pemrograman visual yang dapat membuat ide pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Penelitian Rohmah Indahwati, dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Scratch di kelas dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar sebanyak 40% jika dibandingkan dengan pendekatan pengajaran tradisional. Masih sedikit penelitian mengenai penggunaan Scratch dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, oleh karenanya perlu dibuat penelitian lebih lanjut.

Secara teori, penelitian ini diharapkan mampu membantu pembuatan model pembelajaran berbasis teknologi digital untuk mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Para guru dan profesional pendidikan lainnya dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai panduan untuk membuat rencana pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan berhasil bagi siswa. Secara praktis, media IKAYA berbasis Scratch diharapkan menjadi sarana alternatif untuk meningkatkan kesadaran dan ketertarikan siswa terhadap keragaman budaya Indonesia, yang

dapat meningkatkan rasa patriotisme dan penghargaan terhadap adat istiadat daerah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sumber belajar interaktif untuk pelajaran IPS kelas IV SD yang diberi nama IKAYA (Indonesiaku Kaya Budaya) dibangun dengan menggunakan Scratch. Untuk meningkatkan antusias siswa terhadap materi pelajaran, diharapkan media ini dapat menyampaikan gagasan keragaman budaya Indonesia dengan yang metode belajar lebih menarik dan partisipasi. Untuk membuat pendidikan di Indonesia lebih responsif terhadap tuntutan siswa di era digital, temuan penelitian ini diharapkan mampu membawa saran kepada para pendidik, lembaga pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya tentang integrasi teknologi digital di kelas. Selain itu, berbeda dengan pendekatan tradisional, penelitian ini akan mengevaluasi seberapa baik dampak media IKAYA bagi siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut rumusan masalah yang didapatkan, di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran aplikasi IKAYA pada materi Keragaman Budaya Indonesia?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi IKAYA pada pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian, di antaranya sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran aplikasi IKAYA pada materi Keragaman Budaya Indonesia.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi IKAYA pada pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan di atas, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi pihak-pihak yang terlibat.

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran, terutama media digital, sebagai media yang dapat menarik perhatian siswa dan berfungsi sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat praktis bagi berbagai pihak dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat secara praktis sebagai berikut:

1. Mendapatkan pembelajaran nyata dalam menciptakan media pembelajaran IKAYA (Indonesiaku Kaya Budaya) untuk materi IPS di kelas IV SD.
2. Menambah pengetahuan bagi guru tentang penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
3. Menyediakan referensi kepustakaan dalam bentuk karya ilmiah terkait pengembangan media pembelajaran berbasis web di sekolah dasar.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berikut ini merupakan ruang lingkup dari proposal penelitian yang dibuat peneliti yang terdiri dari tiga bab. Adapun uraian dari setiap babnya sebagai berikut:

Bab I awal memiliki subbab latar belakang yang membahas penggunaan media pembelajaran yang lebih konvensional dan tidak menarik bagi siswa. Oleh karena itu, media yang berbasis teknologi diperlukan. subbab selanjutnya berisi rumusan masalah, yang berisi pertanyaan peneliti. subbab ketiga membahas tujuan penelitian, dan subbab keempat membahas manfaat penelitian bagi berbagai pihak terkait. Subbab terakhir, subbab ruang lingkup penelitian, menjelaskan cara penulisan skripsi ini dilakukan.

Bab II memuat teori-teori yang menjadi dasar konseptual penelitian. Pembahasan dimulai dari karakteristik pembelajaran IPS di sekolah dasar, pentingnya media pembelajaran dalam mendukung proses belajar, dan pemanfaatan teknologi digital termasuk media berbasis Scratch. Teori perkembangan kognitif Piaget juga disajikan untuk mendukung pemilihan strategi pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan siswa SD kelas IV. Selain itu, bab ini menyajikan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan, sebagai landasan empiris

pengembangan media IKAYA. Di akhir bab, disusun kerangka berpikir yang menggambarkan alur logis antara teori, variabel, dan tujuan penelitian, serta hipotesis yang akan diuji secara kuantitatif.

Bab III membahas metode penelitian. Bab ini menjelaskan secara rinci metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi eksperimen*, tepatnya menggunakan desain *non-equivalent control group*. Dijelaskan pula teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, lokasi penelitian di SDN Sukaraja I Sumedang, serta subjek yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Media IKAYA dikembangkan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data antara lain pretest, posttest, angket validasi ahli, angket respons siswa, dan lembar observasi. Selanjutnya dijelaskan teknik analisis data kuantitatif, seperti uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, uji beda (t-test/Wilcoxon), serta uji efektivitas menggunakan N-gain.

Bab IV ini membahas hasil penelitian quasi-eksperimen yang melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan media IKAYA berbasis Scratch dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Analisis dimulai dari perbandingan nilai pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk menentukan kelayakan uji statistik. Uji perbedaan (uji-t atau Wilcoxon) digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, uji N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media IKAYA secara signifikan lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Respon siswa terhadap media juga sangat positif. Bab ini ditutup dengan pembahasan temuan yang dikaitkan dengan teori dan penelitian sebelumnya.

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media IKAYA berbasis Scratch efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kebudayaan Indonesia. Bab ini juga menyampaikan implikasi praktis dari hasil penelitian bagi guru, sekolah, dan pengembang media

pembelajaran. Keterbatasan penelitian dijelaskan sebagai refleksi dan bahan evaluasi, serta diakhiri dengan saran bagi penelitian lanjutan agar pengembangan media dapat terus dikembangkan dan diterapkan dalam skala yang lebih luas, dengan penyempurnaan dari sisi konten maupun teknologi.