

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat telah memberikan pengaruh signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan (Aditia Wiguna, 2024). Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan teknologi digital, yang mempengaruhi cara mereka menerima dan memproses informasi. Namun, metode pembelajaran tradisional yang masih banyak digunakan di sekolah dasar seringkali tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang semakin kompleks. Hal ini menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama pada mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut penelitian oleh Widyawati & Sukadari, (2023) penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan zaman dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Mereka menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai alat pembelajaran modern bagi guru profesional IPAS untuk menerapkan pendidikan karakter dalam era *Society 5.0*.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital dengan pendekatan yang tepat dapat meningkatkan minat siswa dan pemahaman materi pelajaran. Firmansyah, (2024). Penelitian oleh Y. M. Saputra, (2023) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital, termasuk *platform* pembelajaran berbasis web, dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di tingkat dasar, dengan menyesuaikan metode pengajaran terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini. Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang ide, tetapi juga meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Acep Ruswan, (2024) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran melalui penggunaan perangkat, membantu siswa mengembangkan literasi digital. dan aplikasi edukatif, memperkenalkan dasar-dasar teknologi, meningkatkan keamanan *online*, serta memotivasi partisipasi dalam pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menjadi pendekatan yang berhasil untuk meningkatkan keterampilan digital siswa sekolah dasar.

Jika ditelusuri lebih dalam, permasalahan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis IPAS paling nyata terlihat di lingkungan sekolah dasar. Di usia ini, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif dan afektif yang menuntut stimulasi yang lebih variatif dan menyenangkan Masrifah & Setyasto, (2024). Namun sayangnya, realita di lapangan menunjukkan bahwa alat pendidikan yang digunakan masih sangat terbatas dari segi inovasi, baik dari sisi tampilan maupun pendekatan pembelajarannya. Keterbatasan media pembelajaran yang inovatif menjadi kendala dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif dan afektif siswa di sekolah dasar (Sinta Zakiah, 2024).

Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks semata, tanpa memanfaatkan potensi teknologi yang tersedia. Akibatnya, siswa kerap merasa bosan, tidak termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep penting dalam materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian Widyawati & Sukadari, (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dapat mengurangi efektivitas proses belajar mengajar. Dalam penelitian mereka, dijelaskan bahwa ketidaksesuaian antara media yang digunakan dengan perkembangan zaman akan menghambat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, yang seharusnya dapat disampaikan dengan cara yang lebih menghibur dan menarik.

Menurut penelitian lain penggunaan alat pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar di sekolah dasar. Fitri & Hadi, (2024) menekankan bahwa alat pembelajaran digital yang interaktif, terutama dalam mata pelajaran IPAS, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di sekolah dasar. Mereka berpendapat bahwa siswa dapat merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami dan mengingat konsep yang diajarkan dengan menggunakan media yang lebih variatif dan menyenangkan. Hal ini didukung juga oleh penelitian oleh Acep Ruswan, (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih kreatif dan sesuai dengan

perkembangan zaman dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi dan meningkatkan kemampuan mereka dalam literasi digital.

Masalah ini teridentifikasi pada awal tahun 2024 melalui wawancara dengan guru kelas VI di salah satu sekolah dasar Maruyung II. Guru tersebut mengungkapkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang ASEAN karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa saat ini. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian oleh Tri Wulandari & Adam Mudinillah, (2022) juga menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Mereka menyoroti bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. (Resti, 2024)

Narasumber utama dalam penggalian masalah ini adalah guru kelas VI yang memiliki pengalaman langsung dalam mengajar materi asean mata pelajaran IPAS. Pengalaman dan observasi beliau terhadap respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan memberikan wawasan berharga mengenai kebutuhan akan media yang lebih dinamis dan relevan dengan kemajuan teknologi. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting dalam mengidentifikasi kebutuhan siswa dan menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan, dengan menyiapkan fasilitas pedagogis, psikologis, dan pengembangan kognitif siswa, serta membantu mengatasi kesulitan belajar siswa agar tujuan pembelajaran tercapai (Sulistriani, 2021). Dalam konteks ini, guru perlu terus mengembangkan kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.

Di tengah berbagai tantangan yang dihadapi dunia pendidikan dasar, muncul kebutuhan mendesak untuk melakukan inovasi dalam penyediaan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan mampu menjawab tantangan zaman (Arzfi, 2025). Penelitian ini menjadi sangat penting karena media pembelajaran yang inovatif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses

belajar lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Lebih dari itu, media digital memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain dalam dua arah dan materi pembelajaran, mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengeksplorasi konsep, dan mengembangkan kreativitas. Menurut Magdalena (2021) media pendidikan digital tidak hanya memudahkan transmisi informasi, tetapi juga memberikan wadah bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, mempromosikan pembelajaran aktif, dan membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan semangat siswa dan hasil belajar mereka di sekolah dasar. Penelitian oleh Musyaffa, Irsyad Fadhil, (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Pengembangan bahan ajar berbasis web pada materi ASEAN dalam mata pelajaran IPAS dilakukan melalui serangkaian tahap sistematis yang dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di era digital (Arisona, 2023). Proses ini dimulai dengan analisis kebutuhan siswa dan guru untuk mengidentifikasi kendala dan harapan akan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selanjutnya, desain bahan ajar yang berisi materi ASEAN disusun secara terstruktur, dilengkapi dengan fitur interaktif seperti video, dan gambar, mengenai peningkatan keterlibatan siswa (P. A. Saputra & Retnoningsih, 2020)

Setelah desain bahan ajar selesai, tahap pengembangan dilakukan dengan membangun situs web yang mudah diakses dan menarik secara visual, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Produk yang dibuat dan kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi untuk memastikan kelayakan konten dan tampilannya. Tahap berikutnya adalah uji coba terbatas kepada siswa untuk mendapatkan masukan terkait kemudahan penggunaan dan efektifnya media pelajaran dalam meningkatkan pemahaman tentang materi ASEAN. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, dilakukan revisi dan penyempurnaan sehingga bahan ajar berbasis web benar-benar efektif dan siap digunakan sebagai sumber pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Dengan tahap ini, diharapkan pengembangan bahan ajar berbasis web dapat memberikan kontribusi nyata dalam

meningkatkan pemahaman siswa tentang materi ASEAN yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan produk TENGGARA dengan kaidah ADDIE sebagai media pembelajaran dengan materi ASEAN kelas V di SD?
2. Seberapa besar peningkatan pemahaman siswa pada materi ASEAN sebagai sumber belajar IPAS di SD kelas V dengan menggunakan produk TENGGARA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan produk media pembelajaran dengan kaidah ADDIE pada materi ASEAN kelas V di SD?
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa pada materi ASEAN sebagai sumber belajar IPAS di kelas V SD setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media TENGGARA?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Meningkatkan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran digital berorientasi aplikasi sebagai inovasi dalam pendidikan.
- b. Berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif yang memenuhi kebutuhan siswa di era digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa: Membantu Anda memperdalam pemahaman tentang materi ASEAN melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses.

- b. Bagi Guru: menyediakan media pembelajaran alternatif yang inovatif dan efektif untuk mengajarkan materi sains kelas enam dan membantu menilai pemahaman siswa melalui fitur permainan dan penilaian aplikasi.
- c. Bagi Sekolah: mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan berbasis digital di lingkungan sekolah dasar.

1.5 Sistematika Penelitian

Sistem penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek yang harus diperhatikan. Dengan menggunakan sistematika penelitian, kerangka penelitian ini dideskripsikan dan dijelaskan di BAB I hingga BAB V.

BAB I memberikan pendahuluan dan membahas dasar penelitian, seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penelitian.

BAB II meninjau literatur dan membahas topik masalah yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu Bagian ini juga mencakup konsep teori dan kerangka kerja yang relevan dengan topik penelitian ini.

BAB III mengenai metode penelitian berisi tentang proses dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui alur penelitian yang akan dilakukan mulai dari pendekatan hingga penelitian ini dapat dijalankan.

BAB IV membahas hasil dan membahas bagaimana penelitian mengolah dan menganalisis data dengan berbagai kemungkinan seperti yang disebutkan dalam rumusan masalah.

BAB V menguraikan kesimpulan, implikasi, dan saran. Ini membahas bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami hasil analisis, serta hal-hal penting yang dapat diambil dari temuan tersebut