

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dan meluas mengharuskan bidang pendidikan juga ikut merasakan dan beradaptasi terhadap digitalisasi sistem pendidikan yang berkembang (Rahayu, 2021). Hingga saat ini media pembelajaran yang diyakini dapat membantu keberlangsungan pembelajaran banyak dikembangkan oleh individu yang berada di lingkungan pendidikan. Adapun tujuan dari pengembangan tersebut untuk menambah inovasi serta kreatifitas sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Pengembangan saat ini cukup mudah untuk dilakukan, dengan berbagai bantuan alat atau aplikasi sudah dapat menghasilkan sebuah produk untuk kebutuhan belajar. Dengan menggunakan media juga diyakini dapat mengatasi keberagaman gaya belajar siswa yang mesti dipenuhi demi memudahkan siswa dalam menerima materi (Adini et al., 2022). Menurut Prasetyo (Rais et al., 2024) media digital dapat meramaikan pengalaman belajar siswa, memberikan akses informasi yang lebih luas, dan membentuk kemandirian dalam pembelajaran yang fleksibel. Dilihat dari berbagai penjelasan diatas bahwa dengan menggunakan bantuan media yang menarik akan berpotensi untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Hingga saat ini media digital seringkali digunakan dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media digital dalam pembelajaran memungkinkan terwujudnya pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu bidang yang membutuhkan pendekatan inovatif agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS memuat beragam materi yang kompleks dan terkadang bersifat abstrak sehingga penyampaian yang menarik dan relevan sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami serta mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan. Menurut *National Council for the Social Studies* (Isa & Rustini, 2023), adanya mata pelajaran IPS ini bertujuan untuk membantu siswa menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang sesuai untuk berpartisipasi

dalam mewujudkan kehidupan yang demokratis. Sebagai mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial serta berbagai fenomena yang ada di masyarakat, IPS sebenarnya dekat dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Maka dari itu, guru memiliki peluang untuk mengaitkan materi dengan pengalaman konkret siswa agar pembelajaran terasa lebih bermakna atau guru dapat menggunakan metode yang menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan nyata yang disatukan dengan konsep ilmiah (J. Nurhikmah et al., 2024). Pemahaman dalam pembelajaran IPS dikatakan baik apabila siswa tidak hanya sekedar menghafal konsep, tetapi juga memahami keterkaitan antar konsep dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Aprianto et al., 2024). Sebab, rendahnya tingkat kemampuan pemahaman akan berdampak pada rendahnya berpikir kritis dan analisis siswa terhadap fenomena sosial di sekitarnya.

Namun, kenyataannya pemahaman siswa terhadap materi IPS sangat beragam dan tidak selalu mudah. Hal ini disebabkan oleh ruang lingkup IPS yang luas dan kompleks, yang mencakup materi geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan sejarah. Kompleksitas inilah yang kerap menurunkan minat siswa, karena dianggap sebagai pelajaran yang penuh hafalan dan sulit dipahami, apalagi hanya disampaikan secara verbal atau melalui buku teks yang kurang menarik dan pada isinya terutama untuk jenjang sekolah dasar. Siswa menilai materi sejarah cukup mudah dipahami, tetapi masih ada kendala yang dihadapi seperti penggunaan istilah asing, pembelajaran yang membosankan, serta terkadang penempatan waktu yang kurang tepat sehingga siswa mudah bosan dan mengantuk ketika diberikan materi (Rahmawati et al., 2023). Adapula yang menganggap bahwa mata pelajaran sejarah merupakan rangkaian tahun serta urutan peristiwa yang harus dihafal. Pendekatan seperti ini membuat siswa kesulitan memahami konteks dan relevansi materi sejarah dengan kehidupan mereka, sehingga bagi sebagian siswa dapat menurunkan minat dan pemahaman mereka terhadap pelajaran sejarah.

Berdasarkan penjelasan diatas ini juga diperkuat oleh hasil wawancara bersama salah satu guru kelas IV SDN Tegalkalong, yang dilakukan pada hari Rabu, 09 April 2025. Dalam wawancara tersebut guru menjelaskan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran IPS sudah ada, dan siswa juga biasanya cukup antusias

dengan penyampaian materi yang dikaitkan dengan hal-hal yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, ketertarikan siswa terhadap materi ada kalanya menurun apalagi dihadapkan pada materi yang banyak hafalan dan materi mengenai sejarah. Guru tersebut juga menjelaskan bahwa biasanya siswa akan merasa kesulitan dalam memahami konsep atau materi sejarah yang hanya disampaikan secara verbal tanpa dilengkapi gambar atau peta sebagai alat bantu. Hal ini juga berdampak pada pemahaman siswa yang kurang, siswa akan cepat merasa bosan dan kehilangan minat, serta kesulitan mengerjakan tugas atau mengerjakan soal ulangan, sehingga nantinya akan mempengaruhi nilai mereka. Adapula kendala yang dihadapi dalam pembelajaran yaitu kurangnya alat bantu pembelajaran. guru yang mengajar pun masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran seperti hanya menggunakan video atau permainan edukasi yang dapat menambah ketertarikan siswa terhadap materi sejarah. Padahal, penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru, terlebih di era digital saat ini di mana pemanfaatan teknologi sudah menjadi sebuah kebutuhan (Sunaengsih et al. 2023). Kurangnya penggunaan media inovatif pada pembelajaran IPS menyebabkan siswa sulit membangun koneksi makna antar teori dan kenyataan, sehingga nantinya akan menghambat pada pencapaian tujuan pembelajaran IPS. Pentingnya pembelajaran IPS, sebab dapat dijadikan bekal untuk kehidupan bermasyarakat, khususnya dalam materi sejarah siswa dapat membentuk pemahaman terhadap identitas, peristiwa masa lalu, serta nilai-nilai kebangsaan. Maka dibutuhkan inovasi alat bantu atau media yang dapat menunjang pembelajaran agar lebih baik dan bermakna.

Sudah banyak penelitian terdahulu dengan materi sejarah Hindu-Buddha yang mengembangkan berbagai media digital ataupun konvensional terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, hasil belajar, dan aktivitas siswa. Seperti penelitian (Surya et al., 2023) membuktikan bahwa media buku *Pop Up* dapat membantu siswa memahami materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha secara konkret dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian (Raharjo et al., 2023) yang mengembangkan media maket sebagai media pembelajaran. Di mana maket

yang dibuat menyediakan miniatur candi dan masjid, juga dilengkapi dengan *QR Code*, terbukti menarik minat siswa. Penelitian yang dilakukan (Khasanah et al., 2024), yang mengembangkan media buku *Pop Up* dengan model *Problem Based Learning* juga menunjukkan peningkatan hasil serta aktivitas siswa dan guru. Adapula penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum et al., 2021), yang mengembangkan media pembelajaran berbasis android dalam materi kerajaan dan peninggalan Hindu-Buddha ditingkat SMP. Dengan dilengkapi berbagai fitur didalamnya, media tersebut membuktikan dapat meningkatkan pemahaman materi, belajar menjadi lebih mudah dan mandiri, juga dapat dijadikan alternatif inovatif untuk memperkaya media dalam pembelajaran IPS. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Namun, melihat dari beberapa media yang sudah dikembangkan, masih jarang peneliti yang mengembangkan media digital interaktif dalam bentuk aplikasi terutama ditingkat sekolah dasar. Adapun beberapa yang mengembangkan aplikasi terkait materi tersebut pada tingkat SMP dan SMA.

Maka dari itu fokus penelitian ini akan mengembangkan sebuah aplikasi yang berisi salah satu dari berbagai materi sejarah yaitu mengenai sejarah Kerajaan Hindu-Buddha. Aplikasi tersebut dikembangkan sebagai media yang dapat membantu siswa untuk memahami materi dan dilengkapi beberapa fitur menarik, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Pengembangan media berbasis android pada pembelajaran IPS juga dapat meningkatkan kepraktisan, efektivitas, serta memudahkan siswa memahami materi yang kompleks. Sehingga media digital tidak hanya memperkaya variasi pembelajaran, tetapi juga mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesinambungan. Selain itu, penelitian ini juga dapat berkontribusi pada inovasi pendidikan berbasis teknologi yang masih jarang dikembangkan di jenjang SD. Dengan fokus pada pengembangan aplikasi, penelitian ini dapat menjadi solusi konkret terhadap rendahnya pemahaman dan minat siswa terhadap materi sejarah, khususnya Kerajaan Hindu-Buddha.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengemas pembelajaran IPS dengan materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha dalam sebuah aplikasi, serta mengetahui

bagaimana pemahaman siswa dalam menerima materi sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengangkat judul “Pengembangan Aplikasi WAPENA Pada Materi Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV”.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan aplikasi WAPENA dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha?
- 1.2.2 Bagaimana desain dan pengembangan aplikasi WAPENA dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha?
- 1.2.3 Seberapa besar peningkatan pemahaman siswa kelas IV setelah menggunakan aplikasi WAPENA pada materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha?
- 1.2.4 Seberapa besar respon siswa dan terhadap aplikasi WAPENA dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu untuk mengetahui bagaimana pengembangan aplikasi WAPENA pada Materi Sejarah Kerajaan Hindu- Buddha untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1.3.1 Analisis kebutuhan aplikasi WAPENA dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha.
- 1.3.2 Desain dan pengembangan aplikasi WAPENA dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha.
- 1.3.3 Seberapa besar peningkatan pemahaman siswa kelas IV setelah menggunakan aplikasi WAPENA pada materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha.

- 1.3.4 Seberapa besar respon siswa terhadap aplikasi WAPENA dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan, maka adanya harapan bahwa penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan/atau referensi untuk penelitian selanjutnya yang memiliki topik terkait pengembangan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis aplikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan wawasan yang lebih luas dalam penelitian pengembangan.
2. Bagi siswa, hasil dari pengembangan aplikasi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mudah diakses, sehingga membantu siswa dalam memahami materi secara lebih menyenangkan dan mendalam.
3. Bagi guru, agar hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk memperkaya metode mengajar, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variative dan efektif.
4. Bagi sekolah, agar hasil penelitian ini dapat menjadi inovasi pembelajaran berbasis digital yang mendukung program digitalisasi sekolah, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dipusatkan pada pengembangan aplikasi pengembangan aplikasi WAPENA pada materi sejarah kerajaan hindu-buddha untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV. Berikut ini merupakan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan yakni:

- 1.5.1 Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV sekolah dasar.
- 1.5.2 Penelitian ini mengambil pokok pembahsan mengenai materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha pada mata pelajaran IPS sekolah dasar.
- 1.5.3 Penelitian ini menguji untuk mengetahui efektivitas dan respon siswa terhadap penggunaan aplikasi WAPENA pada materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di kelas IV SD.