

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pandemi *Covid-19* yang terjadi sekarang ini memberikan dampak terhadap bidang pendidikan. Melihat penyebaran virus yang terbilang pesat, pemerintah memerintahkan satuan pendidikan untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh secara daring sebagai upaya memutus rantai penyebaran virus covid-19. Aturan tentang pelaksanaan pembelajaran daring tertuang dalam Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Covid-19* yang berisikan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan antara guru dan siswa dari rumah masing-masing harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Nadiem Makarim, 2020).

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan dapat menunjang kualitas proses belajar mengajar secara daring. Upaya mengoptimalkan pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru dan siswa dapat dilakukan dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yang terhubung ke internet. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru untuk memudahkan interaksi dengan siswa diantaranya Whatsapp (pesan pribadi, pesan grup, panggilan suara, dan panggilan video), Zoom Meeting, dan Google Meeting. Selanjutnya, aplikasi untuk mempresentasikan materi diantaranya Powerpoint, Articulate Storyline, dan Video Pembelajaran (Youtube dan video yang diedit oleh guru menggunakan Inshot dan Kinemaster). Aplikasi untuk memudahkan pemberian dan pengumpulan tugas agar terorganisasi dapat memanfaatkan Google Classroom dan Edmodo. Disamping itu, ada pula aplikasi untuk mengerjakan soal seperti Google Form, Kahoot, Quizizz, dan Edlink.

Waspodo (2020) selaku Plt Kapuslitjak menyampaikan dalam presentasinya bahwa perlu adanya fasilitas yang mendukung proses pembelajaran daring. Pemerintah juga mengupayakan tersedianya fasilitas

yang mendukung melalui program Rumah Belajar. Konten Rumah Belajar dilengkapi fitur belajar yang dapat diakses gratis menggunakan internet serta program TV Edukasi untuk mengatasi keterbatasan akses internet atau perangkat pembelajaran daring yang belum terpenuhi.

Keberhasilan pembelajaran daring dapat dilihat dari ketercapaian tujuan belajar. Tujuan belajar menurut Afandi (2013, hlm. 5) adalah sekumpulan hasil belajar yang ditunjukkan siswa setelah melakukan perbuatan belajar meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang baik menggambarkan terpenuhinya tujuan pembelajaran, begitupun sebaliknya. Keberhasilan pendidikan di sekolah dapat dipantau melalui hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa (Nabillah, 2019, hlm. 659). Hasil belajar siswa dapat dilihat dari evaluasi yang dilakukan setiap akhir proses pembelajaran. Selain itu, evaluasi juga berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Hasil belajar menurut Nabillah (2019, hlm. 660) adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mendapatkan pengalaman pembelajaran. Hasil belajar menjadi bentuk akibat dan dampak dari proses dan pengalaman belajar yang didapatkan siswa di sekolah.

Peranan hasil belajar bagi guru berguna dalam memberikan informasi terkait kemajuan siswa sehingga guru dapat mengupayakan tercapainya tujuan belajar pada proses belajar mengajar selanjutnya. Hasil belajar yang didapatkan siswa ditandai dengan perubahan perilaku dan kecakapan yang dimiliki secara keseluruhan meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Thobroni, 2016, hlm. 22). Hasil belajar siswa dalam aspek kognitif yang didapat dari hasil evaluasi menentukan pemahaman siswa terhadap suatu materi ajar. Pemahaman materi yang dimaksud meliputi kecakapan menjelaskan kembali materi ajar dan menyebutkan contoh.

Berhasil atau tidaknya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor individual dan faktor sosial (Thobroni, 2016, hlm. 28). Faktor individual ialah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor tersebut meliputi kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan atau intelegensi, latihan dan ulangan, motivasi, dan pribadi. Sedangkan faktor sosial ialah faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor tersebut meliputi keluarga, suasana dan keadaan keluarga, guru dan cara mengajarnya, perlengkapan pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial. Merujuk pada beberapa faktor yang telah disebutkan, dapat dikatakan terjadinya ketidakseimbangan salah satu faktor akan mempengaruhi hasil belajar seseorang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas IV di salah satu sekolah dasar di Kota Pangkalpinang yang dilakukan hingga pelaksanaan penilaian tengah semester genap selesai, didapatkan data sebanyak sepertiga dari jumlah siswa kelas IV yakni sebelas dari tiga puluh empat anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan sedikit melewati KKM pada mata pelajaran IPS dan PPKn yang dilaksanakan secara daring. Rendahnya hasil belajar siswa dari aspek kognitif yang dapat dilihat dari hasil observasi ditemukan bahwa siswa belum mampu memberikan contoh dan menjelaskan kembali materi ajar. Berdasarkan hasil penelitian, salah satu faktor sosial yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa berasal dari metode pembelajaran yang diterapkan guru selama proses pembelajaran daring.

Metode pembelajaran ialah suatu upaya yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Afandi, 2013, hlm. 16). Dari hasil observasi, peneliti mengamati selama pembelajaran daring siswa diberikan sajian materi yang sangat tekstual dan dikemas dalam bentuk presentasi oleh guru. Namun, hal tersebut belum cukup dalam memvisualisasikan materi ajar agar lebih mudah dipahami siswa secara utuh. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung cukup monoton dan belum memotivasi siswa untuk semangat belajar. Sehingga, metode pembelajaran yang telah dilakukan guru perlu segera diperbaiki. Metode dalam

pembelajaran diperlukan guru selama mengajar untuk menghadirkan pembelajaran yang bervariasi dalam mengajarkan sebuah materi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pemberian variasi pada pembelajaran dapat berupa gaya mengajar yang menyenangkan serta bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar. Dalam hal ini, berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal sehingga membuat pembelajaran belum menarik. Hal tersebut membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga siswa sulit memahami materi ajar dengan optimal. Oleh karena itu, penting hadirnya upaya yang harus segera dilakukan guna menyelesaikan permasalahan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru ialah dengan memberikan variasi pada media pembelajaran.

Variasi dalam pembelajaran dapat dimunculkan melalui pengemasan materi ajar yang menarik melalui media pembelajaran yang dikembangkan. Khanifatul (2013, hlm. 32) menyatakan media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan dan membuat materi ajar yang disampaikan guru menjadi menarik untuk diterima oleh siswa. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai perantara sumber pengetahuan yang di dalamnya terdapat proses komunikasi serta membuat siswa untuk terlibat aktif dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid, 2020). Fungsi lain dari media pembelajaran berguna untuk mengatasi keterbatasan ruang, tenaga, dan waktu. Mengingat saat ini pembelajaran daring sedang dilakukan, maka perancangan media pembelajaran multimedia interaktif merupakan upaya yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran daring.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu guru dalam memvisualisasikan materi ajar yang abstrak sehingga lebih mudah untuk dipahami siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik akan mampu mengambil perhatian siswa untuk belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. Upaya untuk meningkatkan

pemahaman siswa melalui perancangan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam merancang media pembelajaran juga diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dari materi ajar. Dalam memaksimalkan siswa memahami materi, pembelajaran juga harus kontekstual menyesuaikan dengan konten materi ajar yang sedang dipelajari. Sebagai upaya memaksimalkan tujuan pembelajaran berikutnya, peneliti turut memberikan alternatif penyelesaian bagi guru terhadap media pembelajaran berupa perancangan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi IPS dan PPKn kelas IV Tema 9 Subtema 1.

Dipilihnya Tema 9 Subtema 1 karena materi ajar pada tema dan subtema tersebut berkaitan dengan tempat tinggal siswa. Melihat keterkaitan antara materi di subtema tersebut dengan lingkungan tempat tinggal siswa, maka penelitian ini dilakukan dengan merancang media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pendekatan ekopedagogi sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPS dan PPKn dengan pokok bahasan materi tentang lingkungan. Dalam menyajikan materi ajar tersebut penting bagi guru untuk mengaitkan konten materi dengan kehidupan dan lingkungan sehari-hari siswa agar pembelajaran menjadi kontekstual khususnya bagi siswa di Pangkalpinang, Bangka Belitung.

Pada Tema 9 Subtema 1. guru kelas dapat menyajikan materi ajar IPS dengan mengaitkan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam di Bangka Belitung bersamaan dengan materi ajar PPKn terkait pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai masyarakat terhadap lingkungan. Sehingga, siswa dapat mengenal lingkungan tempat tinggalnya lebih dalam disamping terpenuhinya tujuan pembelajaran. Mengingat pembelajaran daring sedang berlangsung di sekolah, sangat memungkinkan bagi guru untuk mengemas materi ajar menggunakan media pembelajaran daring berupa multimedia interaktif.

Perancangan media pembelajaran multimedia interaktif dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan

komunikasi (TIK). Salah satu aplikasi komputer berbasis multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi articulate storyline 3. Articulate storyline 3 merupakan salah satu jenis perangkat lunak komputer yang dilengkapi dengan beberapa fitur yang mudah digunakan dan tidak memerlukan bahasa pemrograman, sehingga dapat membuat presentasi menjadi lebih kreatif dan komprehensif.

Hasil penelitian Leztiyani (2021) tentang “Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia” menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini terbilang efektif dengan fasilitas fitur dan menu yang mudah digunakan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat membangun semangat belajar siswa. Melihat penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan articulate storyline 3 yang dinilai efektif dalam pembelajaran, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lanjutan, dengan harapan bisa menghadirkan solusi untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran di kelas IV sekolah dasar tempat penelitian berlangsung.

Dalam merancang media pembelajaran multimedia interaktif yang dilakukan, peneliti menggunakan pendekatan ekopedagogik. Pendekatan ini dipilih karena memiliki relevansi dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran IPS dan PPKn dengan fokus materi tentang lingkungan tempat tinggal siswa. Jika melihat data yang dilansir dari *website* Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum tentang Penyelamatan Lingkungan Hidup di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, didapatkan fakta bahwa pada Tahun 2014 sebaran lahan lingkungan hidup yang tidak dalam kondisi kritis hanya tersisa 1,5% dari total luas keseluruhan. Fakta tersebut berdasarkan data Inventarisasi Kerusakan Lingkungan yang disampaikan oleh Badan Lingkungan Hidup Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Disamping itu, setiap tahun kerusakan lahan mengalami peningkatan dominannya akibat dari aktivitas penambangan timah dan lemahnya penegakan hukum serta rendahnya kesadaran masyarakat terhadap lingkungan.

Melihat permasalahan lingkungan di Bangka Belitung akibat kegiatan penambangan timah yang membuat lahan bekas galian menjadi lahan yang tidak produktif serta mencemari tanah dan air di lingkungan sekitarnya. Maka, penting masyarakat Pangkalpinang memiliki kesadaran untuk cinta dan peduli dengan lingkungan hidupnya. Hal ini relevan dengan materi pembelajaran IPS dan PPKn yang sedang dipelajari oleh siswa kelas IV sekolah dasar di Pangkalpinang. Materi IPS berkaitan dengan karakteristik lingkungan tempat tinggal dan pemanfaatan sumber daya alam. Sedangkan materi PPKn berkaitan dengan pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dapat dimunculkan melalui upaya menjaga lingkungan sejak dini. Maka dari itu, kesinambungan antara pembelajaran IPS dan PPKn dapat digambarkan secara kontekstual. Mengaitkan isu lingkungan dalam pembelajaran di sekolah guna menyadarkan siswa untuk peduli terhadap lingkungan hidup dikenal dengan pendekatan ekopedagogi.

Dalam hal ini, ekopedagogi berperan sebagai pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam perancangan media pembelajaran sebagai wadah untuk mengemas sebuah konten materi ajar. Pengemasan konten materi ajar yang menarik dan kontekstual dalam media pembelajaran multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi ajar. Berangkat dari berbagai permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti hadir untuk memberikan solusi terkait rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD, melalui perancangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pendekatan ekopedagogi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengambil judul “Rancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Ekopedagogi Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut ini:

Rahma Septia Indah Cahya, 2021

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN EKOPEDAGOGI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

1. Bagaimana proses rancangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pendekatan ekopedagogi sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada Tema 9 Subtema 1 kelas IV SD?
2. Bagaimana hasil rancangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pendekatan ekopedagogi sebagai sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada Tema 9 Subtema 1 kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, berikut tujuan dilakukannya penelitian untuk menjawab rumusan masalah diatas:

1. Menjabarkan proses rancangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pendekatan ekopedagogi sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada Tema 9 Subtema 1 kelas IV SD.
2. Menjabarkan hasil rancangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pendekatan ekopedagogi sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada Tema 9 Subtema 1 kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini ialah memberikan informasi mengenai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan khususnya oleh guru kelas dalam mengemas sebuah materi ajar untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan lebih mudah untuk dipahami siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru Kelas

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan guru kelas dapat termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan konten materi ajar dengan mengangkat isu

lingkungan tempat tinggal siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Melalui kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi, menjadikan pengemasan konten materi ajar menjadi lebih menarik untuk dipelajari oleh siswa serta memudahkan siswa untuk memahami materi ajar.

Khususnya bagi guru sekolah dasar di Pangkalpinang diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi untuk mengangkat isu lingkungan di Bangka Belitung sesuai dengan materi yang relevan berbasis pendekatan ekopedagogi. Disamping itu, keberadaan media pembelajaran multimedia interaktif juga menunjang kualitas proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran daring saat ini.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Melalui hasil penelitian berupa rancangan media pembelajaran multimedia interaktif diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mempelajari dan memahami sebuah materi ajar. Disamping itu, diharapkan munculnya sikap cinta lingkungan dalam diri siswa setelah mempelajari materi ajar yang sudah dikemas oleh peneliti melalui beberapa pilihan kegiatan peduli lingkungan yang disajikan pada menu tantangan. Dengan demikian, hasil rancangan media pembelajaran multimedia interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

1.4.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam merancang media pembelajaran multimedia interaktif lainnya. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dan menggunakannya dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Disamping itu, diharapkan peneliti

selanjutnya dapat melakukan penelitian baru untuk mengetahui keefektifan dan pengaruh media pembelajaran yang sudah dirancang terhadap proses pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisikan gambaran sistematis penulisan skripsi yang terdiri dari bab I sampai dengan bab V.

Bab I berisikan penjelasan tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisikan penjelasan tentang teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian, diantaranya media pembelajaran multimedia interaktif, pembelajaran berbasis pendekatan ekopedagogi, dan upaya meningkatkan pemahaman siswa. Pada bab II terdapat pula penjelasan terkait penelitian relevan, definisi operasional, dan kerangka berpikir.

Bab III berisikan penjelasan tentang metode penelitian atau tahapan penelitian yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, tempat dan partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.

Bab IV berisikan penjelasan tentang temuan dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang terdiri dari penjabaran proses rancangan dan hasil rancangan media pembelajaran multimedia interaktif meliputi hasil penilaian validasi ahli terhadap media pembelajaran yang sudah dibangun.

Bab V berisikan penjelasan tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi penelitian. Bab terakhir ini menggambarkan inti dari seluruh rangkaian pelaksanaan penelitian.