

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha dari seseorang ataupun sekelompok orang untuk mendapatkan pengajaran. Pendidikan memiliki peranan penting dalam proses pembentukan pribadi manusia, dengan adanya sistem Pendidikan yang baik memungkinkan suatu bangsa melahirkan generasi penerus yang berkualitas. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan undang-undang UU NO 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan hal tersebut juga Pendidikan pastinya memiliki suatu tujuan, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional menuliskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dibalik kemajuan suatu bangsa tentunya memiliki kualitas Pendidikan yang baik sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas salah satu usaha yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia adalah memberikan pembaharuan terhadap kurikulum secara berkesinambungan. Kurikulum yang sedang digunakan oleh Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang merupakan sebuah pembaruan dari kurikulum sebelumnya.

Kurikulum memiliki peranan penting dalam berjalannya proses Pendidikan di Indonesia. Sanjaya (2008, hlm. 10) menyebutkan 3 peranan penting kurikulum yaitu 1) konservatif, peran memelihara nilai-nilai baik untuk terus dikembangkan dalam kehidupan masyarakat. 2) peran kreatif, peran untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai tuntutan jaman. 3) Peran Kritis dan evaluative, kurikulum harus berperan dalam menyeleksi dan mengevaluasi segala sesuatu yang di anggap bermanfaat untuk kehidupan anak didik. Pendidikan Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu mata pelajaran penting yang harus di pelajari peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar bahkan sampai ke perguruan tinggi. Menurut Efendi (2012, hlm. 28) berpendapat bahwa tujuan Pendidikan IPS juga tidak bisa dilepaskan dari tujuan nasional Indonesia. Tujuan Nasional Negara Republik Indonesia seperti yang di nyatakan dalam UUD 1945 yaitu ; melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Berkaitan dengan tujuan nasional tersebut maka program Pendidikan IPS bertujuan untuk mempersiapkan dan mengembakan anak didik menjadi bagian bangsa dan anggota masyarakat yang baik. Sehingga membuat Pendidikan IPS merupakan suatu Pendidikan yang harus dilaksanakan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar murid yang berguna dalam kegiatan sehari-hari.

Pembelajaran IPS yang luas cakupannya mulai dari budaya, bagaimana kehidupan sosial di masyarakat, dan sejarah peradaban membuat IPS sangat penting dalam membentuk pribadi manusia yang berkualitas, hal ini juga yang menjadikan pembelajaran IPS merupakan sarana yang penting untuk melatih murid berpikir dan memahami secara logis, kritis, dan rasional tentang apa yang terjadi pada lingkungan sosialnya. Sejalan dengan hal ini Nasution (2018, hlm. 2) Pengajaran IPS tidak hanya sekedar menyajikan materi yang akan memenuhi ingatan para peserta didik, melainkan IPS bertujuan untuk mendidik peserta didik menjadi warga negara yang baik, warga masyarakat yang konstruktif dan produktif yaitu warga negara yang memahami dirinya sendiri dan masyarakatnya, mampu merasa sebagai warga negara, berpikir sebagai warga negara, bertindak sebagai warga negara, dan jika mungkin juga mampu hidup sebagaimana layaknya warga negara.hendaknya pembelajaran IPS harus terus ditingkatkan untuk mencapai kualitas yang baik agar dapat menciptakan pribadi manusia yang berkualitas dan berg dan berguna bagi keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan ilmu teknologi dan informasi yang terjadi sangat pesat sekarang ini mendorong semua kegiatan yang dilakukan menjadi praktis. Perkembangan ilmu teknologi sangat berdampak dalam dunia Pendidikan, karena

Pendidikan sangat erat hubungannya dengan kehidupan sosial. Sebab, Pendidikan merupakan salah satu aspek sosial (Syaodih, 1997, hlm. 75). Aspek sosial dalam hal ini bahwa Pendidikan sangat erat kaitannya dengan perwujudan nilai-nilai kehidupan sosial masyarakat, dan cita-cita sosial dalam mewujudkan manusia yang memiliki pribadi yang utuh. Teknologi sendiri memiliki pengertian yang luas sehingga dalam hal ini teknologi bisa dimaknai sebagai suatu proses kegiatan yang kompleks yang didalamnya melibatkan orang, alat, ide dan segala prosedur seperti pengolahan, pemrosesan, dan pemindahan informasi untuk mencari jalan pemecahan suatu masalah yang mencakup semua aspek belajar manusia. (Budiman, 2017; Hasrah, 2019; Marryono Jamun, 2018) Teknolgi dalam hal ini juga dapat mengartikan perubahan baik itu dalam bentuk benda, kegiatan dan cara kerja seseorang yang awalnya dilakukan secara tradisional dan mengandalkan tenaga yang maksimal di sederhanakan menjadi sebuah benda yang dapat melakukan fungsi yang sama tapi dengan tenaga yang minimal.

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia Pendidikan. Banyak contoh perubahan yang terjadi sebagai salah satu dampak pesatnya perkembangan ilmu teknologi, misalnya dulu dalam proses pembelajaran guru menjelaskan materi kepada peserta didik menggunakan kapur sebagai media tulis dan dengan adanya perkembangan dan penelitian bahwa kapur memberikan dampak yang buruk terhadap lingkungan maka diciptakanlah sebuah spidol sebagai bentuk perubahan yang lebih ramah lingkungan tentunya dengan fungsi yang sama akan tetapi memiliki bentuk dan efek yang berbeda (Yaumi, 2018, hlm. 6). Contoh lainnya penggunaan handphone yang pada tahun 90-an sampai tahun 2000 handphone hanya digunakan sebatas untuk melakukan komunikasi dan berbagi informasi dengan orang jauh dan itupun hanya berbentuk teks dan suara, dan sekarang mengalami pengembangan yang di mana handphone bertransformasi menjadi smarthphone yang didalamnya tidak hanya bisa digunakan sebagai alat berkomunikasi suara akan tetapi bisa menjadi alat berbagi informasi yang lebih kompleks mulai dari berbagi gambar, audio, teks, dan bahkan sekarang berkomunikasi tidak hanya sebatas suara tapi bisa saling menampakan wajah melalui fitur yang telah dikembangkan yang ada di dalam smarthphone.

Bahkan ada fitur tambahan seperti aplikasi game dan media berita yang dulunya game hanya bisa dimainkan dengan satu modul dan berita yang hanya bisa di baca melalui koran kertas. Sehingga smarthphone sekarang memiliki berbagai macam fungsi mulai dari hiburan, membaca berita, berkomunikasi dan lain sebagainya. maraknya penggunaan smartphone yang bisa dikatakan hampir semua orang mulai dari anak-anak samapai dewasa memilikinya. Smarthphone yang juga merupakan salah satu produk dari perkembangan teknologi tentunya memiliki dampak terhadap Pendidikan dan kehidupan sosial masyarakat, khususnya anak yang masih berada di taraf sekolah dasar. Di mana pada tahap ini anak lebih mudah memahami permasalahan apabila di sampaikan dalam bentuk konkrit, menarik dan lucu melalui media pembelajaran yang berbentuk aplikasi yang di penuhi kolaborasi antara gambar, audio, dan teks yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Smartphone dalam proses pembelajaran memiliki banyak fungsi yang salah satunya sebagai media pembelajaran, Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aswandy penggunaan smarthphone dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap anak, dampak positif yang di timbulkan diantaranya dapat meningkatkan pengetahuan, tingkat kreatifitas, kejujuran, dan keceriaan anak dalam proses pembelajaran (Aswadi & Lismayanti, 2019). Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Harahap dan Handayani menunjukan penggunaan smartphone menghasilkan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik, meskipun dalam kondisi pandemi seperti sekarang ini. (Handayani & Octaviani, 2021; Harahap dkk., 2018). Perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini pastinya memberikan dampak perubahan pada proses pembelajaran di indoneisa. Dengan munculnya teknologi Pendidikan membuat tenaga pendidik harus bisa berkolaboratif dengan hal ini.

Permasalahan sumber belajar menjadi hal yang lumrah dengan kondisi dunia Pendidikan diindonesia saat ini. Disinilah teknologi bisa dipergunakan sebagai bagian dari pemcahan masalah, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi dan e-learning bisa menjadi pemecahan masalah. Aplikasi bisa membawa perubahan bagi proses pembelajaran, dengan melalui smartphone aplikasi bisa menjadi perantara di mana belajar bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Aplikasi

sebagai bentuk dari perkembangan teknologi dapat memuat hal-hal yang berbentuk abstrak bisa diperjelas dengan gambar yang terlihat seperti nyata. Contohnya aplikasi hiburan berbentuk game yang bisa dikatakan hampir semua kalangan menggemarnya apalagi anak usia sekolah dasar. Kecanduan akan aplikasi game ini bisa dimanfaatkan sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran dengan membuat sebuah game yang mengedukasi dan bersifat interaktif di mana bisa di control oleh pengguna dengan mudah agar memberikan sebuah pengalaman untuk anak dan bisa di tempatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berkaitan dengan hal diatas *smartphone* membuat semua kehidupan serba praktis, hal ini sangat dapat dirasakan dalam kegiatan belajar yang sebelumnya peserta didik harus ke perpustakaan untuk mencari berbagai bahan bacaan dan dengan adanya *smartphone* peserta didik bisa dengan diam di mana saja untuk mencari semua bahaan bacaan melalui sebuah aplikasi maupun *web* yang disediakan *smarthphone*. Dalam dunia Pendidikan perkembangan ilmu teknologi dan informasi merambah pada system pengelolaan dan system pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses bertukar informasi antar pembelajar, dalam proses berbagi informasi ini akan terjalin komunikasi antar pengajar dan bahan ajar. Tujuan dari proses pembelajaran meliputi berbagai aspek yang menentukan hasil dari pembelajaran itu sendiri salah satunya merupakan aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan kemampuan intelektual yang dimiliki peserta didik yang digunakan untuk berpikir, mempelajari, dan memecahkan masalah. Menurut Bloom (1956) aspek kognitif memiliki tujuan domain yang terdiri atas enam bagian yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman, (*comperhenssion*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthetis*), dan evaluasi (*evaluation*) (Putra dkk., 2017, hlm. 2).

Pemanfaatan *smartphone* yang mudah dibawa dan hampir semua peserta didik memilikinya sekarang inisangat mempermudah kegiatan pembelajaran sehingga memiliki keuntungan tersendiri, terkhususnya dalam pembelajaran IPS yang dalam proses pembelajarannya banyak mempelajari hal yang factual mulai dari budaya, dan kehidupan social masyarakat indonesia sehingga diharapkan dengan adanya media ini dapat memudahkan sarana media penyampaian materi dari guru ke peserta didik , dan diharapkan dapat mempermudah proses

pembelajaran yang sedang dilakukan. Penyampaian pesan antara guru kepada peserta didik saat ini masih terpaku menggunakan alat bantu mengajar seperti buku yang terbilang kurang menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut menjadikan peserta didik kurang tertarik dan merasa bosan ketika sedang terjadinya proses pembelajaran sehingga memberikan efek malas untuk mengikuti pembelajaran yang berakibat pada hasil belajar yang kurang memuaskan, apalagi ditambah dengan kondisi pandemic seperti sekarang ini di mana peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri di rumah. Senada dengan hal tersebut Qurrotaini (2020, hlm. 8) mengungkapkan peserta didik serta orang tua murid selama masa pandemik covid-19 ini, mengalami berbagai macam kendala, kendala yang guru rasakan sangat besar karena keterbatasan waktu, dalam penyampaian materi terbatas lalu berkurangnya intensitas interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik sebagaimana mestinya seperti saat bertatap muka langsung sehingga kurang efektif, dan dampak negative pada peserta didik saat kesulitan karena tidak mengerti materi yang diberikan, kuota terbatas serta kurang semangatnya dalam belajar. Keadaan pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik di rumah membuat peserta didik kurang bisa mengikuti pembelajaran tidak seperti jika peserta didik bersekolah secara tatap muka di kelas secara langsung. Pembelajaran daring ini menyebabkan pemahaman peserta didik kurang terhadap materi apalagi materi IPS yang bisa dibilang cukup padat akan bacaan/konsep. Jika peserta didik hanya membaca materi IPS tersebut melalui buku saja, peserta didik akan cepat jenuh untuk belajar sehingga materi yang dipelajari pun tidak akan dipahami peserta didik. Hal tersebut teramati oleh peneliti ketika melaksanakan program pembelajaran daring kepada peserta didik ketika kuliah kerja nyata.

Keadaan seperti saat ini menuntut guru untuk bisa kreatif dan berinovatif dalam mengembangkan media dan bahan ajar yang bisa digunakan peserta didik selama belajar di rumah. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang berkembang membuat sulitnya mendapatkan media pembelajaran yang dibutuhkan, seperti halnya yang ada pada pembelajaran peserta didik kelas 4 sekolah dasar pada tema keragaman budaya. Media yang tersedia disini hanya sekedar buku text biasa, dan mengandalkan alat pencarian google sehingga peserta

didik harus secara mandiri mencari satu persatu materi yang dibutuhkan. Di era yang bisa di bilang era kecanggihan teknologi seperti sekarang ini, masih banyak guru yang enggan menggunakan ataupun mengembangkan media teknologi dengan alasan media yang dibutuhkan tidak tersedia dan terlalu sulit (Uno, 2016, hlm. 165-166). Mungkin ini merupakan alasan yang masuk akal, namun sebagai guru kita tidak boleh menyerah dan harus bisa berimprovisasi dengan keadaan. Salah satunya adalah dengan menciptakan media sendiri seperti yang sedang diusahakan oleh peneliti. sebagai seorang yang professional guru harus berinisiatif untuk membuat media, jika masih ada guru yang beranggapan membuat media itu harus canggih tentu tidak, media tidak harus selalu canggih, namun sebuah media yang ideal adalah media yang memiliki makna dan relavan dengan pembelajaran dan juga dapat dikembangkan oleh guru.

Bisa kita ibaratkan seperti halnya saat kita kesulitan menjelaskan suatu materi pelajaran kepada murid. Misalnya, kita ingin menjelaskan tentang seekor harimau ataupun tentang sebuah pesawat kepada seorang murid yang jarang bahkan tidak pernah melihat pesawat ataupun harimau. Cara yang dapat kita lakukan untuk menjelaskan agar proses pembelajaran lebih bermakna diantaranya pertama kita membawa murid melakukan studi wisata melihat objek itu sendiri cara ini merupakan cara paling efektif, namun berapa biaya yang akan di tanggung apabila menggunakan cara ini dan berapa lama waktu yang diperlukan. Tentu tidak efesien terhadap biaya. Disinilah peranan media interaktif ini, Cara yang dapat kita lakukan salah satunya adalah dengan kita menyajikan gambar, foto, film, video tentang objek yang akan di pelajari. Cara ini akan sangat membantu kita dalam memberikan penjelasan selain menghemat kata-kata, waktu, penjelasan kita pun akan lebih mudah di mengerti oleh murid, menarik, membangkitkan motivasi belajar, menghilangkan salah pemahaman, serta informasi yang kita samapaikan menjadi konsisten. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan berisi materi-materi pembelajaran yang dikemas secara berbeda akan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik karena peserta didik dapat terlibat langsung dalam penggunaan media tersebut. Sejalan dengan pendapat ini Husna (2017, hlm. 37–38) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa multimedia interaktif

berfungsi sebagai alat bantu guru (*teaching aids*) dalam menyalurkan konten pembelajaran kepada peserta didik, kombinasi kata dan gambar dalam mempersentasikan data dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman konkret, merangsang motivasi belajar, serta dapat mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Proses penyampaian informasi melalui media akan lebih tersampaikan dengan baik karena kemampuan berpikir peserta didik dilatih untuk dapat menangkap informasi yang disampaikan dalam media. Secara psikologis, peserta didik sekolah dasar dalam proses pembelajaran lebih bisa memahami jika disuguhkan dengan hal-hal yang bersifat konkret. Media pembelajaran yang interaktif dan dipenuhi dengan gambar-gambar, audio, animasi dan teks lebih bisa meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Meningkatkan hasil belajar peserta didik bisa ditingkatkan melalui aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan langsung oleh peserta didik contohnya seperti kamus digital. Kamus digital ini merupakan buku atau acuan dalam bentuk digital yang memuat kata dan ungkapan yang biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang maknanya, pemakaiannya dan terjemahannya. Dengan adanya kamus digital peserta didik diharapkan dapat lebih memahami karena kamus digital ini menyuguhkan gambar-gambar, audio, animasi, teks yang lebih singkat namun padat yang lebih membuat peserta didik tertarik untuk mencobanya. Dengan tertariknya peserta didik dalam menggunakan kamus digital maka motivasi belajar peserta didik juga akan meningkat kemudian akan berakibat positif terhadap hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Kamus digital merupakan salah satu inovasi teknologi pembelajaran yang menarik, interaktif serta dapat membantu pembelajar dalam menjalankan proses pembelajaran. Kamus digital online bisa dijadikan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak membosankan bagi peserta didik maupun pengajar sehingga dengan adanya kamus digital ini akan memberikan perbedaan dalam memberikan gambaran dan penjelasan materi ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mendesain sebuah aplikasi media pembelajaran. Maka dari itu peneliti melakukan

penelitian dengan judul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Kamus Digital “Markaya” Untuk Pembelajaran IPS Di SD Kelas 4”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis kamus digital “Markaya” untuk pembelajaran IPS di kelas 4?
2. Bagaimana langkah-langkah pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis kamus digital “Markaya” untuk pembelajaran IPS di kelas 4?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis kamus digital “Markaya” untuk pembelajaran IPS di kelas 4?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tahap desain dan langkah-langkah pengembangan aplikasi multimedia interaktif
2. Mengetahui langkah-langkah pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis kamus digital “Markaya” untuk pembelajaran IPS dikelas 4.
3. Megetahui respon guru dan peserta didik terhadap aplikasi multimedia interaktif berbasis kamus digital.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui pembuatan dan penggunaan multimedia interaktif berbasis kamus digital untuk dikembangkan dan dipergunakan dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat mengetahui penggunaan multimedia interaktif berbasis kamus digital pada mata pelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan aplikasi pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini maka peneliti dapat mengetahui bahwa rancang bangun multimedia interaktif berbasis kamus digital yang dibuat dapat mengatasi permasalahan pembelajaran khususnya proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja peserta didik pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

e. Bagi Pembaca

Pembaca dapat mengetahui manfaat penggunaan kamus digital dalam pembelajaran yang dibuat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar

1.5 Struktur organisasi

Penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Kamus Digital Untuk Pembelajaran IPS di SD” terdiri dari lima bab. Adapun penjelasan dari kelima bab tersebut adalah sebagai berikut:

A. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika organisasi penelitian.

B. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab II berisi mengenai kajian pustaka meliputi pengertian pembelajaran multimedia interaktif, kamus digital, dan pembelajaran IPS di SD.

C. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III berisi mengenai penjabaran metode penelitian yang digunakan, meliputi Metode penelitian menjelaskan mengenai metode dan desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data dalam penelitian,

D. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV berisi mengenai dua hal pokok, yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan menganalisa temuan yang didapatkan, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan penelitian.

E. BAB V PENUTUP

Pada bab V berisi mengenai simpulan yang merupakan uraian dari hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah penelitian. Kemudian ada implikasi dan rekomendasi. Peneliti menyajikan saran sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan di lapangan.