BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan ujung tombak dari proses pendidikan, pembelajaran dan pengajaran merupakan suatu komponen penting yang dilaksanakan oleh guru sebagai pendidik serta siswa sebagai peserta didik dalam proses penyampaian ilmu atau materi pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Pendidikan memegang peranan yang amat sangat penting untuk membangun generasi penerus bangsa untuk memiliki kecerdasan intelektual, kekuatan spiritual, keterampilan, serta memiliki kepribadian yang baik. Melalui proses pendidikan, diharapkan akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang semakin berkembang dari masa ke masa. Hal tersebut merupakan sebuah tanggung jawab pendidikan untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia dan menciptakan peserta didik yang memiliki keunggulan serta memiliki berbagai keterampilan salah satunya dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna

Pembelajaran yang menyenangkan dapat dirancang sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini yang sudah memasuki abad ke-21. Perkembangan zaman pada saat ini ditandai dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin berkembang terutama dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi pada zaman sekarang ini tidak mengenal batas ruang dan waktu, banyak informasi dapat diakses dengan mudah setiap saat melalui teknologi. Perkembangan teknologi diiringi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, di dunia pendidikan perkembangan teknologi tersebut harus diimbangi dengan kemampuan siswa dan guru dalam menyesuaikan perkembangan zaman, yakni siswa harus bijak menggunakan teknologi dan guru terus belajar mengenai perkembangan teknologi, menyesuaikan, dan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Dalam pembelajaran di kelas, guru berperan sebagai fasilitator, strategi yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran akan berpengaruh

terhadap pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Guru sekolah dasar harus memiliki kemampuan TPACK (*Technological Pegagogical Content Knowlegde*) yang dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran serta disesuaikan dengan cakupan materi pembelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik siswa (Sintawati & Indriani, 2019). Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru juga berperan penting dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, media sebagai alat bantu penyampaian materi hendaknya dirancang secara baik, sesuai, menarik, dan membuat peserta didik senang belajar.

Peraturan Pemerintah RI No. 74 Tahun 2008 pada pasal 3 ayat 4, menyatakan bahwa kemampuan pedagogik yang harus dimiliki oleh seorang guru salah satunya yaitu perancangan pembelajaran dan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hal ini bermaksud bahwa guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, salah satunya dengan penggunaan media atau alat bantu pembelajaran. Menurut Henich, dkk (dalam Arsyad, 2011: 4) media adalah sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber informasi dan penerima informasi, media berisi pesan yang mengandung maksud pembelajaran. Maka dari itu, media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Desmita (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, media pembelajaran dapat menyampaikan materi yang memiliki bahasan luas sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya. Media pembelajaran sebagai alat yang digunakan guru yang bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan mempermudah pemahaman siswa (Gagne, dalam Nursyam 2019). Salah satu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses dengan mudah melalui gawai dan menggunakan internet

Pengembangan media berbasis teknologi banyak ragam dan bentuknya, dapat diakses dengan mudah melalui gawai dan menciptakan suasana belajar baru bagi siswa. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis website, media berbasis website dapat diakses dengan menggunakan internet, artinya dapat dikunjungi setiap saat dengan memanfaatkan program yang ada di dalamnya menggunakan jaringan internet kapan saja dan dimana saja tanpa terhalang oleh ruang dan waktu (Febriana, 2017).

Pada pembelajaran yang mengandung banyak teori dibandingkan praktik, seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki cakupan ilmu yang luas diperlukan penggunaan strategi dan media pembelajaran yang tepat. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menekankan kepada aspek kognitif saja, melainkan juga meliputi aspek afektif dan psikomotor, karakteristik pembelajaran IPS merupakan suatu program pendidikan yang mengkaji manusia dalam lingkungan fisik dan sosial dengan materi yang berasal dari ilmu-ilmu sejarah, geografi, ilmu sosiologi, politik, ekonomi, antropologi, dan psikologi. Implementasi pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar secara ideal menanamkan pendidikan karakter yang dimaknai sebagai pendidikan nilai, budi pekerti dan moral yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil keputusan yang baik dan mewujudkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Konten materi IPS di kelas tinggi cakupannya sudah meluas dengan pokok bahasan yang beragam, salah satunya konten materi kenampakan alam. Konten materi kenampakan alam meliputi kenampakan alam dan kenampakan alam buatan dengan berbagai macam aspek didalamnya. Tentunya, dalam satu konten ini terdapat berbagai pokok bahasan materi yang cukup luas dan banyak yang harus dipelajari oleh siswa, maka peran guru dalam mengajarkan konten materi IPS ini sangat penting, bagaimana penggunaan strategi dan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih semangat belajar dan meningkatkan minat belajarnya apabila pembelajaran dirancang secara kreatif dan inovatif.

Kebiasaan belajar IPS yang baik perlu ditanamkan sejak dini dalam diri siswa. Peranan guru sangat penting untuk meningkatkan minat dalam belajar IPS. Djamarah (2011:148) mengemukakan bahwa dalam proses belajar yang dilakukan, minat bukan hanya dapat mempengaruhi tingkah laku individu,

namun dapat juga mendorong individu tersebut untuk tetap melakukan sesuatu karena sudah tertanam dalam diri nya bahwa ia menyukai kegiatan tersebut, sebab seseorang yang tidak mempunyai minat dalam belajar, tak akan melakukan aktivitas belajar dengan baik. Begitupun dengan belajar IPS, banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran IPS sulit karena bersifat hafalan, sehingga mereka kurang menyukai mata pelajaran IPS.

Berdasarkan fakta di lapangan berdasarkan hasil temuan peneliti di sekolah tempat penelitian, pada saat ini masih terdapat beberapa guru yang belum mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, baik pada masa pembelajaran secara luring maupun daring di masa pandemi covid-19. Guru di sekolah dasar masih hanya mengandalkan buku teks yaitu buku tematik dalam penyampaian materi pembelajaran IPS, serta penggunaan media berupa video pembelajaran yang memiliki durasi waktu yang cukup lama. Hal ini membuat siswa beranggapan bahwa mata pelajaran IPS membosankan dan banyak teori yang harus dihapalkan, sehingga menurunnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fanny & Suadirman, (2013), Basori (2016) dan Febriana (2017) bahwa kurang optimalnya pembelajaran IPS di SD disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, media yang biasa digunakan dalam menyampaikan materi IPS masih berupa gambar, video, dan peta konsep, sehingga siswa merasa bahwa mata pelajaran IPS membosankan dan sulit dipahami. Maka pembelajaran IPS perlu dikemas lebih menarik lagi dengan penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan karakteristik siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi berbasis *website* dengan memanfaatkan internet dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi IPS yang memiliki cakupan yang luas agar siswa dapat belajar lebih optimal.

Dari sekian penelitian relevan, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi cenderung kurang dimanfaatkan dengan baik oleh guru sekolah dasar, penggunaan media yang tidak bervariasi membuat siswa merasa jenuh belajar, pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Thinglink* dirasa dapat mengatasi permasalahan belajar siswa.

Thinglink merupakan layanan web yang dapat diakses secara online dan memudahkan penguna untuk membuat saluran gambar interaktif dengan memasukkan video, teks, audio, dan gambar didalamnya. *Thinglink* juga memiliki fitur yang cukup lengkap dalam menyampaikan materi pembelajaran, selain itu mudah diakses dan cukup menarik untuk dijadikan sebuah media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi.

Media pembelajaran *thinglink* merupakan media yang interaktif, penggunaan media ini dapat mengatasi permasalahan rendahnya minat siswa disebabkan dari penggunaan media pembelajaran, media interaktif memiliki karakteristik dapat menggabungkan unsur media yakni audio dan visual (Fanny & Suadirman,2013) . Media *thinglink* ini mudah diakses oleh siswa di usia sekolah dasar, mudah digunakan, dan dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang bervariasi serta dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar materi IPS.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Thinglink* dengan memilih satu materi IPS yaitu kenampakan alam yang terdapat di kelas 4. Materi tersebut membutuhkan media yang dapat menjelaskan secara ringkas mengenai definisi dan macam-macam kenampakan alam serta memunculkan objek secara visual baik melalui gambar atau video kepada siswa sehingga siswa dapat mudah memahami apa yang disampaikan. Dengan begitu, peneliti bermaksud mendesain dan menciptakan media pembelajaran berbasis web yang dinamakan dengan *Thinglink*, dengan judul penelitian "P**engembangan media pembelajaran *Thinglink* Pada Materi Kenampakan Alam IPS Kelas IV SD"**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran *thinglink* pada materi kenampakan alam di kelas IV sekolah dasar ?
2. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *thinglink* pada materi kenampakan alam di kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *thinglink* pada materi kenampakan alam di kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan media pembelajaran *Thinglink* pada materi kenampakan alam mata pelajaran IPS kelas IV SD. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan pengembangan media pembelajaran *thinglink* pada materi kenampakan alam di kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran *thinglink* pada materi kenampakan alam di kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *thinglink* pada materi kenampakan alam di kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi mengenai media pembelajaran *thinglink* untuk menyampaikan materi kenampakan alam mata pelajaran IPS kelas IV SD

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa, memperoleh pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *thinglink.*
b. Bagi Guru, memperoleh wawasan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru.
c. Bagi Lembaga Pendidikan, dapat bermanfaat untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Thinglink* Pada Materi Kenampakan Alam IPS Kelas IV Sekolah Dasar" 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 karakteristik mata pelajaran IPS, media pembelajaran *thinglink*, materi kenampakan alam, teori yang mendukung, dan penelitian sebelumnya.

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, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data dalam penelitian.

D. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV berisi mengenai tiga hal pokok, yaitu pengolahan produk media , penjelasan secara deskriptif maupun hasil analisis yang diperoleh pada saat penelitian dan setelah penelitian dilakukan, 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 masalaah penelitian, implikasi dan rekomendasi. Adapun implikasi dan rekomendasi membahas mengenai hal-hal yang dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya. Peneliti menyajikan saran sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan di lapangan.