

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dengan peserta didik dalam ruang lingkup pendidikan. Dalam proses pembelajaran yang terjadi ialah transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Menurut (Matitaputy, 2016) dalam proses pembelajaran terjadi komunikasi yang edukatif antara pendidik dan peserta didik, setelah proses pembelajaran nantinya diperoleh suatu keterampilan baru dan perubahan tingkah laku peserta didik sebagai wujud dari hasil pembelajaran. Menurut (Asep & Abdul, 2008) dalam (Santosa & Irawan, 2020) “Pembelajaran yaitu suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dengan murid dengan dasar hubungan timbal balik yang terjadi dalam suasana edukatif agar memperoleh tujuan yang hendak dicapai”.

(Magdalena et al., 2022) menjelaskan “Pembelajaran merupakan usaha sengaja melibatkan pengetahuan profesional yang dimiliki oleh guru untuk mencapai tujuan kurikulum yang berlaku”. Pembelajaran yang berlangsung diharapkan dapat mengembangkan siswa dalam segi pengalaman belajar serta keterampilannya. Sama halnya dengan pendapat dari (Rifa’i & Anni 2010:193) dalam (Magdalena et al., 2022) “Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan siswa”.

Ciri-ciri pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh (Sugandi, 2000) dalam (Wibawanto, 2017) antara lain yaitu :

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis,
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar,
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa,
4. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik,
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa,
6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik

Adapun setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, hasil belajar akan menjadi sebuah tolok ukur keberhasilannya. (Susilana & Riyana, 2009) “Sesuai dikatakan hasil belajar jika memenuhi beberapa kriteria diantaranya: 1. Belajar adalah memiliki sifat yang disadari, artinya siswa memang mengetahui bahwa dirinya sedang belajar dan dalam diri memiliki motivasi untuk mendapatkan pengetahuan yang baru, 2. Hasil belajar didapat karena adanya

proses yang dilakukan oleh siswa itu sendiri tidak secara spontan atau instant, 3. Belajar merupakan interaksi, adanya sifat komunikasi yang manusiawi maka siswa akan cenderung lebih cepat memahami makna suatu pembelajaran”. Jika siswa mendapatkan hasil belajar yang baik seusai pembelajaran, maka pembelajaran telah berjalan dengan baik dan siswa sudah mengerti dengan apa yang dipelajarinya. Lebih lanjut dikemukakan oleh (A. Susanto, 2014) “Hasil belajar utamanya ada tiga ranah yaitu pengetahuan atau kognitif, keterampilan atau skill, dan juga sikap atau cita-cita”.

Disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan yang mulia. Dalam pendidikan IPS, peserta didik diharapkan dapat menguasai berbagai konsep dan dapat mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan akhlaknya. (Hasanah, 2016) menjelaskan bahwa “Mata pelajaran IPS merupakan nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.” Ilmu Pengetahuan Sosial terlebih dalam materi sejarah, sangat diharapkan mampu memberikan dampak yang positif terhadap penghayatan nilai-nilai perjuangan, nasionalisme, serta usaha pengembangan manusia untuk membantu dirinya dan sesama di masa yang akan datang. (Nasution & Tanjung, 2020) menjelaskan “Proses pokok dari pembelajaran sejarah yaitu proses sosialisasi, aktualisasi, inkulturasi, berupa proses pewarisan nilai sosial kultural pada individu, sebagai suatu anggota kelompok dalam suatu bangsa”.

Dalam praktik pelaksanaan pembelajaran IPS terutama menyampaikan materi sejarah tidak sekedar mengintegrasikan ilmu kepada generasi selanjutnya, namun harus ada dorongan kuat dari diri supaya nilai sejarah yang dipelajari menjadi bekal dalam kehidupan yang akan datang. Materi sejarah di tingkat sekolah dasar umumnya dikenalkan dengan memahami teks atau guru menambahkan keterangan, maka suasana pembelajaran terkesan monoton.

Bertolak dari kenyataan tersebut di atas, maka pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial seharusnya memiliki inovasi yang lebih signifikan untuk diselaraskan dengan keinginan dan kebutuhan siswa. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi, berdampak juga terhadap kegiatan pembelajaran yang seharusnya diterapkan. (Miaz et al., 2020) mengemukakan bahwa “Teknologi pendidikan merupakan bidang yang berkepentingan dengan usaha memudahkan proses belajar, dan peningkatan kinerja melalui perancangan, pengembangan, pemroduksian, pendayagunaan, dan pengelolaan, sumber dan teknologi secara tepat.” Teknologi seharusnya dapat membantu seorang guru untuk dapat menyampaikan materi dengan lebih menarik.

Seperti yang diungkapkan oleh (Siska, 2018) “Pendidikan di sekolah diharapkan mampu mempersiapkan siswa untuk menghadapi abad 21, orientasi pembelajaran harus dapat lebih menunjukkan keaktifan siswa atau *student centered* dibandingkan *teacher centered*”. Proses pembelajaran memiliki beberapa komponen penunjang. (Hasanah, 2016) “Secara umum, komponen-komponen yang dijelaskan adalah adanya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, karakteristik materi, sumber materi, metode pembelajaran, model pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran”. Pendapat dari (Miaz et al., 2020) “Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan prinsip-prinsip teknologi pendidikan, seperti pemanfaatan media yang efektif dan efisien dalam pembelajaran, penerapan model yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.”

Salah satu komponen yang dapat membantu kinerja guru ialah penggunaan media pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh siswa. Seiring perkembangan zaman, dewasa ini penggunaan media pembelajaran baik software maupun hardware sangat berpengaruh pada pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk membantu proses pembelajaran sebagai sumber informasi yang inovatif.

(Yanuarti & Sobandi, 2016) mengatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar)”. Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Dengan adanya inovasi penggunaan media interaktif seperti programming prezi diharapkan dapat mengubah paradigma membosankan dalam belajar sejarah yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran itu sendiri. Seperti yang diketahui bahwa Programming prezi adalah alat atau media berbasis komputerisasi. Menurut (Harjanto & Elvadolla, 2021) mengatakan bahwa "Prezi merupakan programming presentasi sebagai sarana untuk mengeksplorasi berbagai ide pada kanvas virtual, programming ini memiliki fitur unggulan yaitu menggunakan Zooming UI (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil media presentasi." Hal ini memungkinkan pendidik memanfaatkan aplikasi prezi untuk penyampaian materi sejarah dalam mata pelajaran IPS supaya diharapkan dapat mengubah paradigma membosankan dalam benak siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan daripada hasil belajar siswa itu sendiri.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan bahan masukan dan pertimbangan yaitu diantaranya sebagai berikut :

- 1) (Nalinda, 2018) dengan mengangkat topik Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SDN Kalisegoro menemukan hasil bahwa media yang digunakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan IPA di kelas IV.
- 2) (Alber, 2019) Perancangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Prezi Kelas VII Semester 2 di Pondok Pesantren Modern Dinniyyah Pasia menunjukkan hasil dari serangkaian penelitiannya bahwa prezi efektif meningkatkan kinerja guru dan performanya dalam menyampaikan pelajaran berbantuan oleh media tersebut.
- 3) (Anggraeni et al., 2020) yaitu tentang Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Etnomatematika mendapatkan hasil sebuah produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Etnomatematika dengan tingkat kevalidan dari segi media sebesar 92,5% dan 84,7% yang artinya media yang dikembangkan dengan berbasis prezi presentation dianggap valid.
- 4) (Sumarli et al., 2021) melaksanakan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berbasis prezi, produk juga dapat meningkatkan ranah kognitif siswa. Dengan prosentasi kevalidan yaitu 89% dan 93%.

Sifat pembelajaran di lingkungan sekolah SDN 3 Pener rata-rata masih bersifat konvensional dan cenderung belum menggunakan media pembelajaran Atas dasar hal tersebut, berdasarkan pengamatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas v SDN 3 Pener, serta uraian mengenai latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SOFTWARE PREZI PADA MATERI SEJARAH IPS KELAS V SEKOLAH DASAR."

1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terkait dengan urgensi pada topik penelitian yaitu

1.2.1 Identifikasi Masalah diantaranya :

- 1. Penggunaan media pembelajaran di SD N 03 Pener yang belum variasi**
- 2. Penggunaan Media Pembelajaran berbasis IT yang belum optimal**
- 3. Pembelajaran IPS yang belum menggunakan media berbasis IT**

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berikut dapat dijadikan dasar daripada penelitian ini, rumusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana eksplorasi pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan di lingkungan SDN 3 Pener berbasis Multimedia Interaktif Software Prezi.**
- 2) Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif Software Prezi sebagai media pembelajaran.**
- 3) Bagaimana kelayakan Multimedia Interaktif Software Prezi terhadap mata pelajaran IPS materi sejarah kelas v sekolah dasar.**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah terurai diatas, peneliti mencoba mendeskripsikan tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan yaitu :

1. Mengetahui keefektivan penggunaan multimedia interaktif software prezi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 3 Pener
2. Mengetahui kelayakan penggunaan media interaktif Software Prezi terhadap mata pelajaran IPS materi sejarah kelas v
3. Mengetahui proses pengembangan multimedia interaktif software prezi sebagai media pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Di samping itu, dalam pelaksanaan penelitian ini juga memberikan manfaat bagi beberapa pihak yaitu :

- 1) Bagi siswa, dapat mengembangkan keaktifan dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena praktis dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi seperti penggunaan media pembelajaran interaktif akan lebih menarik perhatian siswa dalam belajar dan juga membangun literasi digital siswa sesuai dengan kemajuan zaman agar siswa lebih cakap dalam menghadapi tantangan revolusi

industri 4.0.

- 2) Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan wawasan pengetahuan baru untuk dapat efektif mengemas suatu pembelajaran dalam hal ini adalah pada mata pelajaran IPS supaya menghasilkan pembelajaran yang efektif dan disukai siswa. Dan juga dengan terus berinovasi mengenai media pembelajaran guru atau pendidik juga dapat meningkatkan keahlian atau softskill yang dimiliki secara individu.
- 3) Bagi sekolah, dapat memberikan cerminan atas kegiatan pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan untuk memajukan sekolah dengan bermuara pada siswa yang berprestasi dan memahami suatu kegiatan pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti, kegiatan ini merupakan sarana untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah didapatkan dalam situasi yang sebenarnya. Dan juga dapat dijadikan sarana meningkatkan kualitas mengajar dalam dirinya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ditunjukkan sebagai pedoman penulisan dan penyusunan skripsi, dimaksudkan supaya dalam penyusunan penulis lebih terfokus dan terarah. Dalam hal ini skripsi yang ditulis tersusun atas beberapa bab. Adapun struktur organisasi skripsi yang ditulis adalah :

BAB I Pendahuluan Pada pendahuluan berisi tentang : latar belakang penelitian dimana peneliti merumuskan landasan awal dari mengapa penelitian ini dilaksanakan, pemahaman mengenai media pembelajaran, pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar, materi sejarah dalam kajian IPS serta penelitian penelitian yang relevan yang telah lebih dulu dilaksanakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan latar belakang masalah.

Kemudian ada identifikasi dan perumusan masalah pada ruang lingkup ini disajikan hal hal yang mengidentifikasi adanya permasalahan kesenjangan situasi pada kenyataan yang ada di tempat penelitian, selanjutnya ada tujuan penelitian, dan yang terakhir yaitu penulisan manfaat penelitian sebagai bahan evaluasi di mana penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yang ada di dalam kajian penelitian ini, penulisan struktur organisasi penulisan skripsi dimaksudkan supaya dalam menyusun materi skripsi ini penulis tetap terarah

dengan struktur yang sudah ada dibuatnya.

BAB II Kajian Pustaka. Pada bab II disajikan kajian pustaka dan Kerangka Berpikir atau bagan alur berpikir peneliti dalam melaksanakan penelitian. Kajian Pustaka penelitian ini meliputi Hakikat pembelajaran IPS SD, dan Pembelajaran Sejarah, kemudian ada kajian literatur mengenai media pembelajaran, dan yang terakhir adalah pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Software Prezi.

Kerangka berpikir yang didefinisikan oleh peneliti yaitu mata pelajaran IPS dapat membentuk karakter siswa dan bekal dalam berkehidupan sosial terutama melalui materi atau kajian sejarah. Proses pembelajaran pada ruang lingkup tingkat sekolah dasar yang belum optimal, dan pada akhirnya peneliti memilih menggunakan media pembelajaran sebagai inovasi pembelajaran masa kini salah satunya dengan media interaktif.

BAB III Metode Penelitian Pada bab metode penelitian merupakan bab yang mencakup beberapa hal yaitu : metode dan desain penelitian Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development dengan model 4D, ada 4 tahapan yaitu define, design, develop, serta dissemination, dengan menggunakan uji validasi, praktikalisasi, dan efektifitas, selanjutnya populasi dan sampel penelitian merupakan siswa SDN 03 Pener dengan sampel yaitu siswa kelas v sekolah tersebut. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan yaitu dengan cara observasi lapangan, teknik wawancara, sebaran angket, dan studi dokumentasi.

BAB IV Temuan dan Pembahasan. Bab ini merupakan temuan dari penelitian yang dilakukan dan menuliskan semua hasilnya dalam bagian pembahasan. Mencakup desain media yang ditentukan, bentuk pengembangannya, prosedur penilaian validasinya, dan kemudian hasil akhir dari media pembelajarannya yang didapatkan.

BAB V Kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi penulisan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi merupakan bagian akhir dari penyusunan yang merupakan suatu kesimpulan berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan, serta implikasi dan rekomendasi yang bermanfaat bagi pembaca serta pihak yang