

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komponen yang memegang peranan sangat penting dalam negara adalah Pendidikan dan melalui pendidikan setiap orang dapat mencapai potensi penuh dan memperluas pandangan, pengetahuan dan keterampilan mereka. Pendidikan juga merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi kehidupan spiritual bangsa. Disisi lain pendidikan juga menjadi pengalaman belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan belajar yang efektif agar peserta didik dapat mencapai potensinya secara maksimal. Untuk meningkatkan keterampilan siswa dapat dilakukan melalui cara pengajaran, penyuluhan pendidikan atau sosialisasi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik.

Pesatnya perkembangan informasi dan teknologi (TIK) telah sangat mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dalam pendidikan, komputer, laptop atau perangkat digunakan dalam proses pembelajaran. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan peserta didik. Penggunaan telepon gengam di Indonesia mengalami peningkatan. Pada 2021, Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat bahwa presentase penggunaan telepon gengam mencapai 65,87% dibandingkan pada tahun 2020 yaitu sebanyak 62,84%. (Sadya, 2022, Agustus 24)

Kurikulum 2013 memberikan ruang pada guru untuk terus berinovasi baik dalam pengembangan media maupun model pembelajaran (Novita, 2020, hlm.24). Perkembangan media dengan menggunakan teknologi merupakan salah satu inovasi yang dibutuhkan guru. Guru tetap

menggunakan media yang tersedia di sekolah. Penggunaan media digital dalam pembelajaran dinilai penting dan salah satunya dapat menjelaskan

konsep abstrak kepada peserta didik. Dengan bantuan media pembelajaran, Anda bisa mendapatkan konten yang sulit dijelaskan. Oleh karena itu, diperlukan keberhasilan dalam menghasilkan media berbasis teknologi yang nantinya dapat dimanfaatkan guru dan peserta didik untuk memudahkan pembelajaran.

Dengan berkembangnya teknologi, informasi dan komunikasi maka guru dituntut untuk dapat membuat atau merancang pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam hal ini terkhususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS sangat penting bagi peserta didik, karena di dalamnya memuat materi mengenai sejarah, geografi, dan ilmu sosial lainnya. Negara Indonesia mempunyai sejarah penting yang tetap ada dan tidak bisa dilupakan. Bahkan sejarah Indonesia juga menjadi salah satu mata pelajaran di SMA. Sejarah kemerdekaan Indonesia menjadi salah satu bahan ilmu pengetahuan yang perlu diteladani, seperti sikap patriotism, cinta tanah air, dan rela berkorban dari para pejuang yang gugur (Dias dkk, 2021, hlm.27). Oleh karena itu, sistem pembelajaran harus selalu mengalami perubahan dan pembaharuan. Dalam kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, sekolah memegang peranan penting sebagai “agent of change” untuk membawa perubahan sosial (Supriatna, 2018, hlm.79). Seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk memberikan pengajaran yang efektif dan inovatif namun juga dituntut untuk dapat memberikan perhatian terhadap perkembangan peserta didik baik perkembangan inteligensi ataupun psikisnya. Peran pendidik tidak hanya memberikan informasi saja, melainkan juga mengarahkan dan memberikan fasilitas belajar

Dalam dunia pendidikan sudah banyak aplikasi multimedia yang bisa digunakan dalam pembelajaran, baik dalam bentuk aplikasi maupun game edukasi yang dapat membantu daya ingat atau daya tangkap yang baik untuk peserta didik. Game edukasi juga sangat menarik untuk dapat dikembangkan dalam menunjang proses pendidikan serta memiliki beberapa keunggulan yang signifikan yaitu memiliki animasi yang mampu menarik perhatian peserta didik agar peserta didik dapat menikmati proses

belajar dan juga mampu meningkatkan daya ingat peserta didik mengenai materi pelajaran dalam waktu lebih lama daripada menggunakan metode pengajaran konvensional (Dias dkk., 2021, hlm.27). Akan tetapi, kenyataan yang terjadi di lapangan memperlihatkan bahwa tujuan pembelajaran tidak akan tercapai apabila proses pembelajaran itu tidak menarik bagi peserta didik. Apabila guru menginginkan peserta didik untuk berfikir kreatif, maka terlebih dahulu peserta didik harus diberikan stimulus, tujuannya adalah membuat sesuatu yang menantang peserta didik untuk berfikir. Maka, salah satu upaya yang bisa diterapkan oleh guru adalah merancang pembelajaran melalui game edukasi (Arisandy, 2021, hlm 38).

Di Indonesia kebanyakan pembelajaran disekolah yang masih menggunakan metode pengajaran yang berpusat pada guru atau teacher centered dengan menggunakan buku sebagai media pembelajaran dan sistem pembelajaran manual. Sistem pembelajaran manual membuat peserta didik jenuh dan akhirnya terhambat dalam belajar. Pembelajaran manual yang menjenuhkan bagi peserta didik sudah lama berlangsung disekolahan, karena pembelajaran manual, peserta didik lambat untuk memahami materi yang ada. Pada masa pandemi yang telah terjadi hampir di seluruh dunia, tanpa terkecuali Indonesia. Sekarang sistem pembelajaran yang digunakan lebih mengutamakan pembelajaran lewat media elektronik (daring) yang membuat peserta didik lebih mengenal perkembangan ilmu teknologi yang sudah berkembang. Pemakaian media pembelajaran itu sangatlah penting dalam pembelajaran peserta didik, karena memiliki kegunaan sebagai perantara maupun alat bantu yang digunakan untuk memberikan informasi ataupun pesan yang disampaikan oleh pengirim pada si penerima, disini peserta didik sebagai penerima pesan sedangkan guru sebagai pengirim pesan. Oleh karena itu, media interaktif sangatlah penting sebagai alat perantara antara peserta didik dan guru dalam metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung di SDN Petojo Utara 01 Dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah VI di kelas VI, "Persatuan dalam Perbedaan", para peserta didik tidak bisa benar-benar menghadapi sejarah kemerdekaan Indonesia. Guru tetap menggunakan model

pembelajaran tradisional yaitu guru lebih banyak membaca buku pelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia, sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat tanpa mampu untuk melakukan sesuatu. Dalam pembelajaran, hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran, cepat bosan, bosan dan malas belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian pengembangan di SDN Petojo Utara 01. Karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD tersebut, diperoleh informasi bahwa hampir semua peserta didik memiliki smartphone, tersedianya fasilitas infokus yang dapat dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran. Namun dalam pembelajaran sejarah, semua fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal. Sumber belajar yang digunakan guru hanya berupa buku paket dan tanpa menggunakan media pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *construct 2* materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia kelas VI SDN Petojo Utara 01 ?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi *construct 2* pada materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia kelas VI SDN Petojo Utara 01 ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan diatas, Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk dapat mengetahui pelaksanaan pengembangan dengan menggunakan aplikasi *construct 2* pada materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia di kelas VI SDN Petojo Utara 01
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik saat menggunakan media aplikasi *construct 2* pada materi

Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia di kelas VI SDN Petojo Utara
01

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, pendidik, dan peneliti sendiri.

1. Bagi peserta didik
 - a. Sebagai sarana untuk memotivasi minat belajar peserta didik dalam materi pembelajaran sejarah kemerdekaan Republik Indonesia, pengalaman belajar dengan memanfaatkan fasilitas teknologi untuk lebih kreatif dalam belajar
 - b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan media yang lebih menarik
2. Bagi pendidik
 - a. Diharapkan dapat membantu pendidik dalam memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang menarik
 - b. Meningkatkan motivasi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran berbasis digital, serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah
3. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman, dan menambah wawasan pengetahuan peneliti dalam proses pembuatan media pembelajaran yang menarik.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *software Construct 2* dipilih peneliti untuk mengembangkan dan menyajikan media pembelajaran IPS berbasis digital.
2. Media pembelajaran dirancang dengan ilustrasi, tulisan, dan kuis yang melibatkan peserta didik dengan menyesuaikan pada karakteristik

peserta didik sekolah dasar sehingga mudah dapat dipahami oleh peserta didik, sehingga meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dan pada akhirnya meningkat, dan para peserta didik memahami materinya dengan mudah

3. Pokok bahasan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya terkait sejarah kemerdekaan Republik Indonesia. Adapun kompetensi dasarnya yaitu teks proklamasi kemerdekaan, sejarah proklamasi kemerdekaan, tokoh-tokoh penting dalam kemerdekaan, pengibar sang merah putih, sejarah sang saka merah putih,
4. Media belajar ini merupakan salah satu lingkungan belajar berbasis digital, sehingga peserta didik dapat menggunakannya secara mandiri dalam kegiatan belajarnya.