

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses berkembangnya suatu bangsa dilihat dari kualitas manusia yang bermutu.dengan berkembangnya ilmu pendidikan dan teknologi sehingga menimbulkan arus transformasi. Maka dari itu diperlukan pelayanan pendidikan yang berorientasi pada proses kepada masa depan. Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai hal, sehingga dapat berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bahkan negara. Sejalan dengan itu, pembelajaran sebagai gabungan dari unsur manusia, alat, bahan dan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan perencanaan yang matang, sumber belajar keterlibatan aktif guru dan siswa (Uno, 2009,hlm. 9). Pembelajaran memiliki makna mendalam yang mutlak dari zaman dahulu hingga saat ini yaitu bertujuan untuk mencerdaskan dan membentuk karakter serta kepribadian siswa sehingga mampu menjadi generasi penerus bangsa yang diharapkan.

Pada abad-21 ini, seorang guru dalam melakukan proses belajar mengajar atau pembelajaran diharapkan mampu melakukan inovasi pembelajaran, memiliki keterampilan mengajar yang mampu menyeimbangkan dengan kondisi saat ini, mampu mendesain pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta bermakna dan lain-lain. Pembelajaran abad-21 berbeda dengan abad sebelumnya yang masih konvensional, tradisional dan klasikal (Inayati, 2022). Proses pembelajaran pada abad-21 menekankan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Kecakapan abad 21 menggabungkan kemampuan sifat, keterampilan, pengetahuan serta kemampuan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai modal dalam menghadapi abad 21. Teknologi menjadikan proses belajar menjadi efektif, menyenangkan dan efisien untuk peserta didik. Maka harus ada kesesuaian dalam mengaplikasikan TPACK (*Technological, Pedagogical, Content Knowledge*). Sejalan dengan (Suyamto dkk., 2020) TPACK merupakan pendidik harus memiliki kompetensi pengetahuan dan keterampilan yang holistik dan komprehensif dalam segala hal meliputi konten, materi, ilmu serta teknologi. Maka guru dituntut mempunyai keterampilan untuk integrasi teknologi melalui konten supaya mampu memfasilitasi kegiatan belajar secara aktif.

Karakteristik antar peserta didik pasti berbeda, berdasarkan teori kognitif Piaget dalam (Marinda, 2020) mengemukakan bahwa pada rentang usia 7-12 tahun anak mengalami tahap operasional kongkret yang menunjukkan kemampuan berpikir terkait objek kongkret dengan penerapan pada proses berpikir. Pemanfaatan multimedia interkatif dapat membantu di proses perkembangan psikologis peserta didik dalam proses belajar mengajar dikarenakan membantu proses abstrak menjadi kongkrit (nyata). Sejalan dengan pernyataan (Magdalena et al., 2021) bahwa media pada prinsipnya digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien. Sehingga perlu adanya usaha dengan saling bersinergi antara masyarakat dan pemerintah guna terwujudnya suasana pembelajaran yang baik (Yudhistira et al., 2020). Selain itu, kolaborasi peserta didik, guru, masyarakat dan pemerintah sangat diperlukan dalam berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknolohi digital. Guru harus cerdas dalam pemanfaatan media agar menarik sehingga adanya peningkatan pemahaman peserta didik dalam memahami informasi dan pengetahuan baru.

Keberadaan teknologi menjadinya bervariasi media pembelajaran berbasis multimedia. Menurut (Yunita dkk., 2017) mengemukakan bahwa informasi akan lebih mudah diterima oleh pendengar ketika objek penelitiannya menggunakan grafis, audio, dan teks yang selaras secara Teknik disebut multimedia audio-visual

yang memaksimalkan proses pembelajaran dengan menarik, mudah dikemas, dan dapat diperbaiki setiap saat. Dalam proses pembelajaran IPS terkadang masih banyak objek abstrak yang sulit divisualisasikan oleh peserta didik karena pada dasarnya masih di tahap operasional konkret. Oleh karena itu multimedia interaktif dapat menjadi inovasi dari media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Nurfadhillah dkk., 2021) mengemukakan bahwa pemanfaatan media memiliki dampak yang besar terhadap kemajuan siswa dalam belajar, karena sekarang media pembelajaran bukan hanya dapat diakses dikelas saja namun mampu diakses melalui jarak jauh dan penerapannya memperoleh banyak hal positif. Namun pendidik belum mampu membuat dan mengembangkan *software* pembelajaran multimedia interaktif yang dapat membuat peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran (Fanny & Suardiman, 2013).

Mata pelajaran IPS, bertujuan dalam pengembangan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dilingkungannya sehingga mempunyai sikap mental positif sehingga diharapkan mampu memecahkan masalah. (Faishol, 2018). Selaras dengan karakteristik pembelajaran IPS berupa penegnan konsep yang sesuai dengan kehidupan bermasyarakat peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis (Hidayat 2020 hlm 147). Serta pembelajaran IPS diharapkan mampu melatih peserta didik dalam bersikap santun, arif dalam menyikapi suatu masalah sosial (Marhayani, 2018). Dalam menganalisis peserta didik diperlukan kemampuan berpikir dari pemikiran kongret menuju abstrak sehingga permasalahan yang dihadapi dapat terselesaikan dengan solutif. Materi pelajaran IPS yang bertemakan sejarah, memerlukan metode yang membawa emosi peserta didik untuk bersimpati, empati, dan bahagia. Membangkitkan partisipasi siswa Untuk itu, perlu diperlukan metode diskusi dan bermain peran yang membuat peserta didik gembira, memahami makna perjuangan dari berbagai daerah berbantuan media kamera dan audio visual (Syafitri dkk., 2022). Namun pada realitanya pada integrasi pembelajaran IPS di SDN IV sering terjadinya

permasalahan pada pelajaran IPS terdapat kesulitan belajar pada peserta didik untuk mengingat dan memahami pelajaran. (Rahmad, 2016) mengemukakan bahwa materi pembelajaran IPS yang diajarkan membutuhkan waktu yang lama dalam memahaami materi kareba kebanyakan teori sehingga dibutuhkannya strategi khusus untuk memperkenalkan ilmu-ilmu sosial secara kontekstual. Satu salah satu cara menggunakan video yang menarik adalah dengan membuat video animasi interaktif-animasi. Siswa membutuhkan gambaran umum dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka, terutama dalam studi sosial mata pelajaran. Perilaku sosial yang bisa dijelaskan menggunakan animasi interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang tepat (Merliana dkk., 2021).

Secara praktis ilmu pendidikan memuat unsur kurikulum dan pembelajaran, pengembangan kurikulum, pengajaran, dan teknologi Pendidikan. Berdasarkan tujuannya belajar merupakan hasil belajar yang menunjukkan peserta didik sudah melakukan proses belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang baru yang diharapkan oleh siswa (Uno, 2016). Dalam hal ini teknologi membantu untuk meningkatkan belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Melalui proses pengajaran yang dipadukan dengan media yang menarik maka diharpkan adanya peningkatan dalam proses belajar. Pada masa saat ini, proses pembelajaran dituntut untuk dapat mengatasi permasalahan atau tantangan yang terjadi dalam pendidikan di indonesia. Sehingga peserta didik dan guru harus memiliki kemampuan berfikir kritis dan inovatif dalam memahami konsep serta isi materi yang disampaikan baik saat pembelajaran berlangsung maupun diluar pembelajaran yaitu saat pengimplementasiannya (Septikasari & Nugraha Frasandy, 2018). Terkhusus saat pembelajaran berlangsung, seringkali terdapat beberapa materi dari mata pelajaran yang hanya dipelajari secara sekilas tanpa mengetahui dan mengidentifikasinya secara mendalam konsep dasarnya, alhasil peserta didik hanya akan mengetahui konsep secara umum saja terkait materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pernyataan tersebut bertolak belakang dengan tujuan yang ada pada Permendikbud No. 24 tahun 2016 yaitu

pelajaran IPS diharapkan mampu mengajarkan peserta didik untuk bersikap spiritual nyata dalam menerapkan interaksi sosial yang baik terhadap semua makhluk hidup. Hal ini menjadi sebuah permasalahan yang amat sangat mendalam, karena sejatinya tujuan dari proses pembelajaran adalah untuk memberikan pemahaman secara terperinci kepada siswa terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sehingga dalam hal ini guru dan siswa harus mampu bekerjasama agar tujuan dari pembelajaran untuk mendapatkan pemahaman dapat tercapai dengan baik.

Pada materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, objek yang dipelajari yaitu seputar benda peninggalan sejarah dan tokoh-tokoh sejarah pada masa itu. Objek kajian tersebut belum tersedia dengan lengkap pada buku siswa. Selain itu, jika dalam mempelajari ini guru menggunakan metode karya wisata dengan mendatangi langsung setiap obyek yang akan dipelajari tentunya akan banyak memakan biaya, waktu, dan tenaga (Rakhmanto, 2018).

Berangkat dari permasalahan tersebut, bahwa multimedia interaktif dapat digunakan sebagai pembaharuan media yang mampu mengakomodasi peserta didik dalam pembelajaran serta menjadi solusi bagi guru dalam proses mengajar dengan menarik dan menyenangkan. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang diberi judul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Materi Kerajaan Islam di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat ditemukan rumusan masalah pada penelitian yaitu :

- 1) Bagaimana rancangan desain multimedia interaktif materi kerajaan bercorak Islam pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar ?
- 2) Bagaimana hasil uji kelayakan multimedia interaktif materi kerajaan bercorak Islam pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap multimedia interaktif materi kerajaan bercorak Islam pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah

Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka peneliti merumuskan tujuan dari penelitian sebagai berikut :

- 1) Mengetahui rancangan multimedia interaktif materi kerajaan bercorak islam pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Mengetahui hasil uji kelayakan multimedia interaktif materi kerajaan bercorak islam pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap multimedia interaktif materi kerajaan bercorak islam pada pembelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi serta mengetahui pengembangan mengenai desain multimedia interaktif menggunakan aplikasi smart apps creator, respon guru dan siswa terhadap multimedia interkatif pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat memperluas kegiatan siswa serta peningkatan pengetahuan dan pengalaman belajar siswa. Menciptakan pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik termotivasi, mampu menerima materi dan tidak bosan dalam memahami materi.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan menjadikan salah satu bahan media

pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran materi kerajaan bercorak Islam.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini semoga dapat memberikan komitmen yang bermanfaat untuk menerapkan pembelajaran berbasis multimedia interaktif sehingga mampu mewujudkan pendidik yang cakap dan terampil dalam mengintegrasikan media digital.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian dapat menjadi jawaban dari identifikasi masalah dengan harapan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kegiatan perkuliahan.

1.5 Struktur Organisasi

Berikut ini struktur organisasi skripsi mengikuti pedoman penulisan karya tulis ilmiah (2021) yang diterbitkan oleh UPI, meliputi :

Bab I Pendahuluan, bagian ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi. Merupakan garis besar dan alasan peneliti untuk melakukan penelitian disertai relevansi penelitian sebelumnya

Bab II Kajian Pustaka, membahas penjelasan mengenai teori yang relevan yang disajikan sebagai landasan dalam penelitian yang akan dilakukan, pembelajaran, penelitian relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, bagian ini berisi penjelasan mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data. Sehingga dapat memberikan gambaran mengenai implementasi penelitian di lapangan.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, bagian ini membahas mengenai tahapan dalam mendesain dan mengembangkan media yang sesuai berdasarkan urutan rumusan masalah penelitian dan data hasil temuan penelitian yang dikumpulkan melalui instrumen penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, bagian ini menjelaskan sajian penafsiran dan pemaknaan hasil analisis temuan beserta pembahasan yang telah dilakukan.