

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan mempunyai tujuan guna mempersiapkan pelajar menjadi seseorang yang bertanggung jawab dan produktif bagi kemajuan negara Indonesia. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran ialah kegiatan yang melibatkan interaksi pada peserta didik, pendidik, serta sumber belajar di lingkungan belajar yang telah ditentukan. Sementara itu, belajar memiliki arti aktivitas yang diadakan guru dan siswa, dimana guru disini memiliki peran sebagai pengajar sedangkan siswa sendiri adalah pembelajar. Masih berkaitan dengan sebuah pendidikan juga pembelajaran yaitu termuat di UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional yang berbunyi sebagai berikut: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasar pada penjelasan mengenai definisi Pendidikan dan Pembelajaran yang disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran ialah bagian dari proses Pendidikan. Dalam konteks belajar di dalam ataupun luar kelas, guru mempunyai peranan menjadi orang yang mengajar dan siswa sebagai penerima pembelajaran sangatlah penting. Adapun pernyataan teori belajar yang dikemukakan oleh Driver dan Bell (dalam Thobroni, 2017, hlm 94) yaitu menyatakan bahwa siswa dianggap memiliki sebuah tujuan dan tidak dianggap sebagai individu yang pasif. Untuk itu siswa dan guru melakukan proses interaksi, dimana proses tersebut bertujuan untuk memahami kehidupan secara kontekstual dan holistik demi membangun kesadaran, kesempurnaan dan budi pekerti yang selaras dengan kehidupan siswa. Untuk mencapai sasaran tersebut, proses dalam belajar harus memenuhi sejumlah komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran diantaranya yakni tujuan, materi atau bahan ajar, metode serta media, evaluasi, siswa, dan juga guru (Syam, dkk., 2022). Disebutkan bahwa

guru termasuk ke dalam salah satu komponen pembelajaran, dimana pada pembelajaran di abad 21 ini guru perlu memiliki kemampuan untuk menguasai atau melek teknologi sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif yang dapat mengantarkan siswa untuk menjadi generasi emas di Indonesia. Guru diharuskan untuk membuat rancangan pembelajaran dengan menarik, inovatif sekaligus kreatif agar siswa mampu memahami dan meresapi apa yang tengah dipelajari (Resti, dkk., 2021, hlm 528). Sementara itu siswa pada tingkatan sekolah dasar memiliki sifat yang suka beraktifitas, senang bermain, terampil dalam berinteraksi secara langsung, dan menikmati bekerja bersama dalam kelompok (Prihantini, 2021, hlm 113). Hal inilah yang mengharuskan pendidik membuat pembelajaran yang bisa mengasah pola pikir tingkat tinggi siswanya. Keterampilan berpikir kritis dan analitis turut menjadi hal terpenting untuk siswa, serta tugas guru untuk membimbing mereka mengembangkan kemampuan tersebut serta mampu mengevaluasi informasi secara menyeluruh, sampai pada sebuah simpulan yang tepat serta mampu mengatasi masalah. Alangkah baiknya guru mengambil tindakan menjadi seorang fasilitator yang memberi ajaran pendidikan dengan basis digital untuk anak didiknya (Dwijayanti, 2021, hlm 333). Tidak hanya itu pembelajaran di abad 21 ini memunculkan kerangka kerja guru yaitu TPACK atau *Technological, Pedagogical, Content and Knowledge*. TPACK merupakan sebuah pengetahuan yang memadukan setiap bidang pengetahuan dengan memfokuskan pada penerapan teknologi untuk mengajarkan konten sehingga dapat mencapai tujuan pedagogik (Turmuzi & Kurniawan, 2021). Guru perlu menguasai pengetahuan baru yaitu *Technological, Pedagogical, Content dan Knowledge* (TPACK) agar dapat mengintegrasikan teknologi dengan efektif saat mengajar (Mishra & Koehler, 2006).

Salah satu cara mengintegrasikan teknologi dengan efektif pada pembelajaran adalah dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran untuk menjadi alat bantu pengajaran bagi para pendidik. Media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas informasi pada peserta didiknya. Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan dengan maksud untuk mencapai sasaran pembelajaran (Kristanto, 2016, hlm 6). Peran media pembelajaran ini menjadi penting setelah pandemi Covid-19 melanda. Media

pembelajaran juga bisa dibuat siapa saja memakai alat yang tidak begitu kompleks (Soemantri, 2019, hlm 68). Sejalan dengan itu adapun penerapan teori Edgar Dale yaitu bahwa adanya keterkaitan antara pengalaman belajar dengan media (Nasurllah, dkk, 2021). Teori ini menjelaskan bagaimana sebuah media berkaitan pada pengalaman belajar, diawali dari paling konkrit menjadi paling abstrak. Permasalahan mengenai media pembelajaran ditemukan di sebuah Sekolah Dasar Kecamatan Rancaekek. Kemudian menurut Januarisman dan Ghufron dengan adanya pembelajaran memakai teknologi serta media pembelajaran diharuskan membuka akses serta peluang yang luas untuk siswa membuat pengetahuan secara mandiri melalui cara mengakses sumber belajar dengan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran menjadi tidak sulit untuk dicapai (Januarisman & Ghufron, 2016, hlm 169). Ditemukan bahwa pada proses pembelajaran masih jarang memakai media pembelajaran digital untuk pemanfaatan teknologi dalam penunjang pembelajaran. Selanjutnya ditemukan juga bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mencerna informasi pembelajaran karena semasa pembelajaran *online* siswa hanya menerima pembelajaran dengan cara mencari jawabannya terlebih dahulu via *Google* tanpa tahu itu benar atau tidak. Hal tersebut berpengaruh pada kedudukan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki kedudukan yang semakin diperkuat dengan pengembangan materi tematik terpadu dan pendekatan pembelajaran dengan kerangka berpikir yang lebih sederhana. Ilmu Pengetahuan Sosial bersinggungan secara langsung pada kehidupan sosial siswa yang dibuat agar terbentuknya pribadi berkarakter untuk menopang pengalaman sosial dalam rangka munculnya potensi diri (Kanji, dkk., 2019, hlm 58). Di Sekolah Dasar, pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disampaikan untuk memberikan pengetahuan tentang prinsip-prinsip dasar Ilmu Sosial dengan tujuan supaya siswa dapat menjadi anggota masyarakat yang beretika. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga termasuk pembelajaran di Sekolah Dasar yang memudahkan peserta didik agar dapat mengembangkan potensi supaya terbuka pada permasalahan sosial di masyarakatnya (Puang & Weka, 2021, hlm 708).

Menerapkan berbagai sarana pembelajaran seperti media, dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami informasi dengan lebih efektif serta

mengembangkan sikap saling menghargai dan menghormati. Salah satu pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah materi berbagai jenis pekerjaan di lingkungan sekitar peserta didik. Adapun penelitian terdahulu yang dilaksanakan pada tahun 2022 oleh Andry Tri Setiawan berjudul, “Pengembangan media digital *storytelling* pada pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan.” Penjelasan diberikan bahwa materi ini membutuhkan media untuk mempermudah penyampaian informasi tentang definisi dan jenis pekerjaan. Hal ini akan membuat materi menjadi lebih singkat dan juga terlihat secara visual (Setiawan, 2022, hlm 6). Materi jenis-jenis pekerjaan ini ditampilkan dalam buku Tema 4 Berbagai Pekerjaan sebuah buku tematik terpadu untuk siswa kelas empat, adapun isi yang terdapat di dalamnya adalah tentang cara belajar yang bertujuan membantu siswa untuk mencapai seluruh kompetensi sehingga diharapkan melalui pembelajaran tersebut dapat melibatkan aktifitas siswa secara kreatif dan menantang serta memberi makna dalam kegiatan belajar. Situasi tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dengan didasarkan pada nilai-nilai yang luhur. Pada buku Tema 4 Berbagai Pekerjaan ini juga siswa mempelajari berbagai jenis pekerjaan yang ada di lingkungan mereka diperlukan keterampilan mengelola informasi sehingga pendidikan di sekolah mampu memenuhi kebutuhan industri dengan melahirkan insan-insan yang siap bereksistensi secara bermakna dan dapat memuliakan hidupnya. Materi jenis-jenis pekerjaan ini dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola informasi dengan cara menggali informasi mengenai berbagai pekerjaan yang terkait didalamnya, selain itu juga materi jenis-jenis pekerjaan dapat memperluas wawasan mereka terhadap kesejahteraan bangsa dan meningkatkan siswa dalam memiliki pemikiran yang berorientasi masa depan, mendapatkan sikap pekerja seperti mandiri, bekerja keras dan toleransi. Materi jenis-jenis pekerjaan juga dapat membuat siswa mengenali dunia sekitar juga menimbulkan motivasi pada siswa agar dapat menentukan cita-cita dan mengklasifikasikan profesi di sekitarnya (Ratnathatmaja, 2022, hlm 3). Hal tersebut dapat dijadikan sarana guru dalam memotivasi siswa untuk memilih pekerjaan setelah memiliki keterampilan dalam mengelola informasi perihal berbagai pekerjaan yang dapat memenuhi kebutuhannya kelak di masa depan.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran digital untuk mencapai sasaran pembelajaran, khususnya untuk materi jenis-jenis pekerjaan di kelas empat. Salah satunya media pembelajaran yang dapat guru kembangkan ialah multimedia pembelajaran yang berbasiskan *website*. Adapun penelitian yang membahas mengenai penggunaan media pembelajaran dengan basis *website* yaitu penelitian oleh Ahmad Syamsu Rijal, bahwa “Media pembelajaran berbasis *website* dirancang agar bisa memberi kondisi belajar yang baru dimana guru dapat menerapkan beberapa fitur. Fitur tersebut dapat digunakan kepada siswa dalam hal pembagian materi, pemberian tugas serta ulangan harian yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswanya.” (Rijal, 2020, hlm 96). Media pembelajaran dengan basis *website* sangatlah mudah diakses serta cepat dengan tidak meminimalisir makna hingga tujuan pembelajarannya (Salsabila & Aslam, 2022). Adapun salah satu *platform* pembuat *website* yaitu *Carrd.co* yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *website Carrd.co* juga merupakan platform pembuatan *website* secara gratis, dilengkapi dengan fitur navigasi membuat *Carrd.co* mudah digunakan dan juga memberikan kebebasan untuk berkreasi sesuai preferensi pembuatnya. Kelebihan dari *website* terkhusus di kegiatan pembelajaran yakni bisa memicu peserta didik agar aktif sekaligus mandiri pada pelaksanaan pembelajarannya, juga membuka kemungkinan peserta didik belajar kapan saja dan dimana saja. Kemudian isi dari materi atau bahan ajar pun tidak membosankan karena memiliki tampilan menarik (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021). Sebuah penelitian terdahulu telah membicarakan tentang rancangan pembuatan media pembelajaran yang menggunakan *website Carrd.co* sebagai basisnya untuk melaksanakan pembelajaran online tentang klasifikasi makhluk hidup. Penelitian tersebut juga menyampaikan, “Pengembangan desain menjadi produk media pembelajaran *website Carrd.co* ini mudah dilakukan sehingga tidak perlu aplikasi tambahan dalam mengembangkannya.” (Zellika, 2020, hlm 104).

Agar diketahui bagaimanakah keadaan di lapangan, maka dilakukan wawancara berkaitan penggunaan media pembelajaran di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Rancaekek yaitu SDN Sukamanah. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis *website* dilakukan guru hanya sebagai pelengkap bahan ajar saja dan

jarang menggunakan pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Kemudian keterampilan guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *website* ini kurang. Khususnya platform *Carrd.co* yang dapat membuat *website* dengan mudah. Selain itu *Carrd.co* ini dapat dibuat melalui *handphone* maupun *PC*, sehingga platform ini dapat dikatakan fleksibel bagi guru untuk melakukan pengembangan kreativitas serta inovasi pembelajarannya. Menurut uraian diatas, peneliti menganggap bahwa sangat signifikan untuk membicarakan tentang desain pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website Carrd.co* dalam materi kelas IV Sekolah Dasar yaitu tentang jenis-jenis pekerjaan.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Sesuai latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, dirumuskanlah rumusan masalah penelitiannya dibawah ini :

1. Bagaimana desain pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tahapan pengembangan multimedia berbasis *website Carrd.co* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terkait multimedia pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalahnya, berikut ini dipaparkanlah mengenai tujuan penelitiannya:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana desain pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana tahapan pengembangan multimedia berbasis *website Carrd.co* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terkait multimedia pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan bisa memberi berbagai manfaat berikut ini:

### 1. Bagi Siswa

Penelitian ini harapannya bisa membantu siswa dalam pemahaman materi pelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa dengan media pembelajaran yang memfasilitasi pembelajaran siswa hingga dapat diakses tanpa terbatas ruang dan waktu.

### 2. Bagi Guru

Penelitian ini harapannya memberi suatu inovasi dalam pembelajaran maka guru menjadi lebih kreatif mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan informasi.

### 3. Bagi Peneliti

Peneliti bisa melakukan penerapan ilmu yang didapat diperkuliahan serta penelitian ini memberikan pengetahuan sekaligus membuahkan suatu produk berbentuk media pembelajaran dengan basis *website*. Serta menjadi salah satu syarat dalam menempuh gelar sarjana.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada susunan skripsi dengan judul “Desain pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar” mengacu Pedoman Karya Tulis Ilmiah tahun 2019, dimana secara umum penyusunannya ialah:

BAB I Pendahuluan: Bab I Pendahuluan disini yang mendasari dan memperkenalkan skripsi, selain itu di dalam Bab I ini terdapat latar belakang penelitian yang merupakan pemaparan konteks penelitian yang dilaksanakan kemudian ada rumusan masalah penelitian dimana mencakup identifikasi spesifik perihal masalah juga pada rumusan masalah penelitian ini nantinya akan tercermin dengan tujuan penelitian. Selanjutnya terdapat manfaat penelitian serta terakhir struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka : Bagian ini menjabarkan konteks dengan secara jelas pada topik ataupun masalah penelitiannya. Ini juga merupakan bagian yang berperan penting karena memuat prinsip berupa konsep, teori, dalil, hukum, model, penelitian terdahulu.

BAB III Metode Penelitian: Dalam bab ini termasuk bagian yang sifatnya prosedural dimana peneliti membuat rancangan alur untuk pembaca ketahui. Didalamnya berupa desain penelitiannya, partisipannya, populasi dan sampelnya, instrumen penelitiannya, prosedur penelitiannya serta analisis datanya.

BAB IV Temuan dan Pembahasan: Bab ini memaparkan hal mengenai penemuan riset yang berdasar hasil pengelolaan serta analisis kemudian pembahasannya dijadikan jawaban dari rumusan masalahnya.

BAB V Kesimpulan: Bab ini memuat simpulan, implikasi serta rekomendasi yang memberi sajian penafsiran dan pemaknaan peneliti pada hasil analisis temuan penelitian dan juga guna memberi hal terpenting yang bisa dimanfaatkan oleh hasil penelitiannya.