

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab awal pendahuluan memaparkan beberapa komponen pokok terkait penelitian ini, yakni: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi menuntut setiap manusia untuk sanggup berbaaur dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Hal ini sinkron dengan kondisi yang membawa kita menuju abad ke-21 yang ditandai dengan era revolusi industri 4.0 sebagai era globalisasi yang siap menonjolkan kualitas dalam segala usaha beserta hasil kerja manusia dalam menghadapi berbagai teknologi baru yang berdampak pada setiap bidang kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan (Sukartono, 2018). Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat besar pada kehidupan insan, sebab awal mula berkembangnya ilmu pengetahuan selalu diawali dari pendidikan yang kita peroleh sehingga baik buruknya kualitas pendidikan wajib menerima perhatian khusus. Menurut *Dictionary of Education* (2020) dikatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang dilalui insan guna mengembangkan kemampuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki dalam diri agar nanti bisa

bermanfaat kedepannya. Pendidikan dengan orientasi yang belakangan ini bertumpu pada proses namun kini harus diimbangi berorientasi pada hasil juga lebih tepatnya hasil yang nyata sehingga tercipta insan yang berkualitas (Sudarma, 2021:34).

Pendidikan dapat diperoleh di sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan formal dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini ditimbulkan karena di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran yang teratur melibatkan siswa dan guru sebagai kunci utama guna menunjang mutu belajar sehingga terjadi keberhasilan pendidikan pada suatu sekolah. Tahap terpenting dalam pendidikan yaitu pengimplementasian kegiatan pembelajaran yang sangat bergantung dari cara guru mengajar siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Untuk itu guru harus mampu kreatif dalam menciptakan inovasi secara optimal terkait penggunaan media dan alat bantu dalam pembelajaran dengan tetap menyesuaikan karakteristik jenjang pendidikan siswa sehingga materi pembelajaran yang diberikan nantinya akan mudah dicerna oleh siswa (Sastra Agustika et al., 2017).

Pada pendidikan formal, khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang berusia antara 6 sampai dengan 12 tahun termasuk masa suka bermain, memiliki keberanian untuk menjelajah dunia luar dan memiliki dorongan berpikir kritis serta mampu memahami konsep, logika kebenaran dan simbol-simbol, yang mempunyai makna tertentu (Am et al., n.d.). Untuk itu, pembelajaran di desain konkret dengan tetap mengusahakan pembelajaran bermakna, dibuat kondusif, menarik dan menyenangkan mungkin. Jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan pondasi menuju pendidikan menengah, sehingga tidak mungkin siswa

dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya tanpa melalui jenjang pendidikan dasar. Saat ini materi pelajaran pada jenjang pendidikan sekolah dasar disederhanakan dengan menggunakan pendekatan tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menyajikan fokus tema dengan didalamnya memecah lagi menjadi beberapa subtema untuk kemudian menggabungkannya dengan mata pelajaran lain diantaranya PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBdP yang dipadukan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran tematik terpadu yang telah disebutkan, salah satunya termuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sekolah dasar. Muatan IPS merupakan sebutan untuk keterpaduan mata pelajaran dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, budaya, yang dirumuskan atas dasar realitas fenomena sosial dalam masyarakat dan cabang-cabang ilmu sosial (Susanto, 2014:6). Hal ini dapat diartikan bahwa IPS adalah suatu muatan yang diasimilasi oleh ilmu-ilmu lain, tetapi masih tetap dalam berkaitan dengan pembahasan yang sama tentang kehidupan sosial dan dipadukan menjadi satu pengetahuan yang utuh. Dari uraian yang telah disebutkan dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPS memiliki ruang lingkup materi yang sangat luas dan padat. Siswa dalam menyerap materi IPS seringkali menganggap cukup mempelajari materi dengan cara menghafal, yang menimbulkan kebosanan dan kelelahan mental sehingga sulit untuk memperluas wawasannya ketika terlibat dengan situasi baru yang muncul disekitarnya, dan ini berakibat pada keaktifan siswa yang kurang. Padahal justru mata pelajaran IPS semata-mata bukannya membebani siswa, melainkan membekali siswa dengan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bahkan bisa dikatakan IPS

mudah dipelajari dan dijadikan pembelajaran bermakna sebab contoh materi yang diambil tidak jauh dari kehidupan nyata sehari-hari (Rosardi, 2021:6).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada 17 September 2021 di SD No. 5 Abiansemal yakni dengan Ibu Ni Ketut Reni Sukmasari, S.Pd., diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran guru menggunakan media berupa video youtube dalam menyampaikan materi dengan mengacu pada buku tematik, dan LKS yang terbatas, dalam hal ini siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran dan merasa bosan pada materi yang padat sehingga berpengaruh pada pengetahuan siswa yang kurang maksimal. Hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum terlihat adanya keterlibatan dari dua pihak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun hambatan lain yang terdapat ketika melaksanakan pembelajaran yang sebelumnya diadakan *daring* terhalang oleh internet dan sinyal yang digunakan anak-anak dalam mengakses media pembelajaran. Sama halnya dengan pembelajaran yang berlangsung *luring* juga memiliki kendala kekurangan waktu menyampaikan materi IPS yang sangat luas khususnya pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS yang di SD No. 5 Abiansemal masih tergolong relatif rendah tentang pemahaman siswanya karena materi belum dapat terealisasi dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

Untuk itu cocok digunakannya pembelajaran kontekstual yang merupakan penguatan pemahaman siswa dalam mencerna materi pelajaran sehingga siswa dapat memaknai apa yang telah dipelajarinya, dan mampu menghubungkan dengan realitas kehidupan sehari-hari (Kosasih, 2021:193). Namun kembali lagi kepada guru dalam menunjang pembelajaran, tidak banyak guru di sekolah yang

mampu merancang pembelajaran menyenangkan, dan masih terdapat guru yang belum fasih menggunakan teknologi sehingga belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna terutama pada era revolusi industri 4.0, guru harus mengupayakan pembelajaran yang efektif, inovatif, interaktif, dan menyenangkan sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswanya. Dengan penggunaan media pembelajaran tentunya amat vital bagi kelangsungan pembelajaran, guna menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara spesifik, sehingga tetap terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan bermakna yang telah disusun oleh guru hendaknya disesuaikan dengan proses pembelajaran dan disajikan dalam berbagai cara. Media pembelajaran didesain semenarik mungkin untuk memudahkan siswa dalam mencerna materi pembelajaran agar memperoleh nilai yang lebih baik.

Pemilihan media pembelajaran dari sekian banyaknya media dinilai cukup penting, peneliti memilih media pembelajaran yang memiliki keunggulan dibandingkan yang lain, yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi penyampaian informasi secara interaktif kepada penggunanya (Munir, 2015). Jadi pengguna memiliki kebebasan dalam mengontrol kecepatan penyajian media atau mengatur proses pembelajaran, baik dengan langsung ke materi atau melihat kompetensi terlebih dahulu bebas namun pengguna diharapkan sesuai urutan maka diberikan petunjuk untuk pengguna media pembelajaran. Pada media pembelajaran interaktif, aplikasi yang digunakan yaitu *Articulate Storyline 3*,



dimana aplikasi ini dapat membuat konten berupa kombinasi teks, gambar, suara, animasi dan video. Media pembelajaran interaktif dikemas semenarik mungkin dengan berbasis kontekstual, agar siswa lebih tertarik untuk mempelajari pokok bahasan IPS yang terhubung dengan dunia nyata sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Dalam hal ini, siswa perlu memahami apa makna belajar, apa manfaatnya bagi mereka, dan bagaimana cara mencapainya. Jika siswa memahami materi pelajaran dengan baik selama proses pembelajaran, kompetensi pengetahuan siswa tentu saja dapat dioptimalkan. Mereka menyadari bahwa apa yang dipelajari dapat berguna dalam kehidupan di masa depan. Dengan demikian, hal ini mampu membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar (Afriani, 2018).

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, terdapat banyak model desain pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya yaitu ADDIE. Model desain pembelajaran ADDIE ini merupakan model desain pembelajaran dari lima tahap proses pengembangan: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). ADDIE sangat bergantung pada setiap tahap yang dilaksanakan pada urutan tersebut, meskipun begitu penekanan dari model ini adalah pada refleksi dan iterasi (pengulangan).

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V di SD No. 5 Abiansemal”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS, sehingga diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1.2.1 Siswa cenderung merasa kurang antusias mengikuti pembelajaran karena media kurang menarik.
- 1.2.2 Pembelajaran didasarkan pada buku ajar yang dibagikan kepada siswa secara terbatas.
- 1.2.3 Kurangnya media yang digunakan khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
- 1.2.4 Belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi pada penelitian ini, maka permasalahan dibatasi untuk memudahkan dalam memecahkan masalah. Penelitian ini dibatasi sampai pada kurangnya media pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pengetahuan pada muatan materi IPS. Maka dapat diberikan solusi guna mengatasi hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga memudahkan siswa

memahami materi serta mampu membuat adanya keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar mengajar agar memperoleh pengetahuan lebih optimal.

Penelitian ini menitik beratkan pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V di SD No. 5 Abiansemal. Pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan pengguna media).

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V di SD No. 5 Abiansemal?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V di SD No. 5 Abiansemal menurut ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan pengguna media?



## **1.5 Tujuan Pengembangan**

Dari pemaparan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS Kelas V di SD No. 5 Abiansemal, yaitu:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V di SD No. 5 Abiansemal.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V di SD No. 5 Abiansemal menurut ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan pengguna media.

## **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Berdasarkan tujuan peneliti, penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar dalam upaya mendalami dan meningkatkan proses pembelajaran.

## 1.6.2 Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual khususnya dalam proses pembelajaran pada muatan IPS dapat menunjang pembelajaran, siswa diharapkan lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran guna mempercepat proses pemahaman siswa, serta pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi bermakna dalam kehidupan nyata.

### b. Bagi Guru

Penelitian media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi lebih inovatif, efektif, kreatif dan bermakna.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi dan masukan yang positif dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran di sekolah bagi siswa melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual.

### d. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan ini dapat dijadikan referensi guna melaksanakan penelitian pengembangan lain yang belum dijangkau.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini, antara lain:

- 1.7.1 Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* sebagai program utama, yang menampilkan kombinasi teks, gambar, suara, dan video dengan aneka warna sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga dapat memotivasi siswa mengikuti pembelajaran secara nyaman dan menyenangkan.
- 1.7.2 Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini memberikan pengalaman belajar kepada siswa untuk memahami materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
- 1.7.3 Dalam proses pembelajaran tidak hanya siswa yang diuntungkan dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini, tetapi guru juga sangat terbantu dalam menyampaikan materi hanya perlu membagikan *link* media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini kepada seluruh siswa.
- 1.7.4 Media pembelajaran interaktif muatan IPS disajikan dengan menggunakan pembelajaran kontekstual yang dapat membantu siswa dalam menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran mampu dirasa lebih nyata oleh siswa.

1.7.5 Hasil publikasi media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini dapat diakses melalui *smartphone* atau laptop secara *online* maupun *offline*.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan dilaksanakan atas dasar kenyataan di lapangan. Menurut hasil wawancara yang dilakukan di SD No. 5 Abiansemal khususnya pada guru kelas V, penggunaan media khususnya muatan IPS masih minim dan alokasi waktu proses pembelajaran masih kurang. Untuk itu pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual dengan muatan materi IPS diharapkan dapat membuat siswa merasakan pembelajaran bermakna dan menyenangkan dengan memanfaatkan *smartphone* maupun laptop yang dimiliki terkait materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia tanpa merasa bosan, siswa mampu merealisasikan materi yang sedang dipelajari kedalam kehidupan nyata serta pembelajaran menjadi lebih efektif.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini dapat diuraikan asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual menarik dan menyenangkan serta melibatkan guru dan siswa dalam pengoperasiannya sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna khususnya pada materi muatan IPS.
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada muatan IPS dapat membantu siswa untuk lebih mudah mencerna materi pelajaran.

#### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual sesuai dengan karakteristik anak kelas V sekolah dasar.
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual hanya sebatas pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

### 1.10 Definisi Istilah

Pembelajaran yang dikembangkan sangat diperlukan agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

- 1.10.1 Pengembangan merupakan suatu proses kemajuan, peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi berupa produk baik yang sudah ada atau



menciptakan sesuatu yang baru agar mengalami pembaharuan ke arah kesempurnaan. Produk tersebut dapat berupa buku, modul, alat peraga atau program untuk pengolahan data, evaluasi, dll.

1.10.2 Media pembelajaran interaktif adalah alat untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima yang secara aktif melibatkan respon pengguna untuk menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian kepada penerima pesan (siswa) dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dalam hal ini media harus secara aktif melibatkan respon pengguna untuk menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

1.10.3 Pembelajaran kontekstual adalah konsep pembelajaran yang membantu guru dalam menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan materi pembelajaran terkait situasi dunia nyata dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Jadi pembelajaran tidak hanya sekedar kegiatan menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi bagaimana siswa dapat memaknai apa yang telah dipelajarinya.

1.10.4 Muatan IPS merupakan bidang studi yang dipelajari secara utuh berkaitan dengan segala aspek kehidupan manusia dimasyarakat dengan integrasi dari beberapa cabang ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, hukum, sosiologi, politik, dan budaya.

1.10.5 Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia merupakan kegiatan pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat berdasarkan

kondisi geografis di Indonesia. Adapun jenis-jenis kegiatan ekonomi dalam masyarakat terbagi atas kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Kegiatan ekonomi ini memberi pengaruh terhadap kesejahteraan masyarakat di Indonesia. Jenis usaha dan dapat dibedakan menjadi dikelola perseorangan dan kelompok, diantaranya pertanian, peternakan, perikanan, perdagangan, perindustrian, firma, PT, CV, BUMN, dan koperasi.

