

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pembelajaran, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah

1.1. Latar Belakang Masalah

Virus Covid-19 menyebar ke seluruh dunia dan salah satu negara yang terdampak oleh wabah tersebut adalah negara Indonesia. Di masa pandemi ini seluruh aktivitas menjadi terbatas guna mencegah penyebaran virus corona yang mematikan. Pemerintah telah melakukan beberapa upaya salah satunya dengan mengadakan *lockdown* dan *physical quarantine*. Pemerintah menetapkan untuk memberlakukan bekerja dan belajar dari rumah. Dengan demikian setiap sektor yang menjalani aktivitas pekerjaan maupun pembelajaran dari rumah dan sektor pendidikan salah satunya. Dalam keadaan dan kondisi yang seperti sekarang, proses belajar dan mengajar harus tetap berjalan seperti hari-hari biasa. Pada masa pandemi Covid-19 ini pembelajaran dilaksanakan tidak secara langsung tatap muka ke sekolah, akan tetapi proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dari rumah siswa dan guru masing-masing. Hal ini sejalan dengan surat edaran Kementerian Pendidikan yang telah mengeluarkan kebijakan dengan mengubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan atau online), hingga ada surat edaran yang dikeluarkan oleh

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020. Kebijakan yang dikeluarkan tersebut membuat pembelajaran yang dilakukan disekolah maupun perguruan tinggi yang ada di Indonesia harus dilakukan secara daring untuk menyikapi pandemi Covid-19 yang mana telah terjadi di seluruh dunia. Perkembangan gaya hidup terus berubah ke arah yang lebih praktis dan kompleks. Dengan proses pembelajaran yang dilakukan secara daring tentunya memiliki beberapa dampak tersendiri. Sebab pembelajaran yang biasanya dilakukan secara bertatap muka didalam ruangan dengan dilengkapi fasilitas-fasilitas yang ada sekarang harus dilakukan dengan jarak dan melalui media teknologi pembelajaran komunikasi. Yaumi (2018) menyatakan bahwa perkembangan teknologi yang semakin maju, sehingga berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang digunakan sekarang ini meskipun dengan penanaman yang berbeda-beda. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan perangkat pedagogi atau alat bantu pendidikan yang memungkinkan harus menggunakan akses internet dan teknologi informasi yang baik untuk menjadi fasilitas dalam pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui interaksi yang dilakukan (Roida, 2020). Pada pelaksanaannya ada beberapa faktor penting yang harus diperhatikan, agar sistem pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan kondusif, yakni perhatian, percaya diri pendidik atau guru, pengalaman, mudah menggunakan media, kreatif menggunakan media, dan menjalin interaksi dengan peserta didik. Berdasarkan hasil temuan penelitian ada beberapa keunggulan program pembelajaran jarak jauh.

Salah satu faktor penunjang proses pembelajaran baik daring maupun luring adalah penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih variatif. Penggunaan media yang variatif dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajarann interaktif. Kurniawati (2018) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu ataupun hal yang diinginkan. Proses pembelajaran yang dirancang dengan mengaplikasikan sebuah media atau multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran yang mampu menjadi jembatan konsep yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa akan mudah untuk dipahami siswa. Pembelajaran tematik adalah sebuah konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pembelajran untuk memberikan pengalaman yang bermakna untuk anak. Menurut Depdiknas (Trianto, 2011:147) yang dimaksud dengan “pembelajaran tematik pada dasarnya adalah merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa”. Frasandy (2017) mengemukakan bahwa ada beberapa karakteristik pembelajaran tematik, yakni berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran di sekolah yang didesain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan

pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam dunia pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah. Nursid (2008) menyatakan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat. Untuk mendapatkan pemecahan masalah sosial dalam masyarakat maka diupayakan suatu strategi atau cara yang dapat menunjang keberhasilan tujuan pendidikan secara umum maupun tujuan pendidikan IPS secara khusus. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan merubah cara mengajar guru yang masih konvensional menjadi lebih kreatif dan inovatif melalui implementasi pendekatan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Project based learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek (Thomas, 2000). Menurut NYC *Departement of Education* (2009), PjBL merupakan strategi pembelajaran dimana siswa harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi.

Penerapan *project based learning* dalam proses belajar mengajar menjadi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berfikir secara kritis dan memberi rasa kemandirian dalam belajar. Sebagai suatu pembelajaran yang konstruktivis, *project based learning* menyediakan pembelajaran dalam situasi problem yang nyata bagi mahasiswa sehingga dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen. *Project based learning* adalah suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran (Giilbahar & Tinmaz, 2006). *Project based learning* memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, lebih kolaboratif, mahasiswa terlibat secara aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis. Salah satu hal yang menarik mengapa *project based learning* penting untuk diterapkan adalah ditunjukkan oleh beberapa penelitian yang mendahuluinya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara bersama guru kelas V A SD Negeri Tulangampiang Denpasar, bahwa penggunaan media pembelajran IPS untuk materi Keanekaragaman suka bangsa di Indonesia. Pada siswa kelas V masih terbatas untuk pembelajaran daring. Guru juga mengalami kesulitan dalam hal pembuatan media pembelajran yang interaktif. Melalui wawancara yang dilakukan bersama guru diperoleh juga informasi bahwa beberapa siswa tidak menonton video pembelajran yang diberikan oleh guru, sehingga materi pembelajran tidak tersampaikan dengan penuh. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa sudah ada penggunaan media pembelajran untuk materi

keanekaragaman suku bangsa di Indonesia kelas V SD Negeri Tulangampiang Denpasar. Namun karena saat ini pembelajaran dilaksanakan secara daring, maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh siswa secara fleksibel baik pada saat pembelajaran daring maupun luring, sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang tersebut maka dikembangkan media pembelajaran interaktif yang akan diterapkan dalam muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa pada siswa kelas V sekolah dasar. Sehingga judul penelitian pengembangan ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Muatan IPS Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia pada Siswa Kelas V SD Negeri Tulangampiang Denpasar”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

- 1) Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan.
- 2) Terdapat kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran untuk menunjang saat pembelajaran daring.
- 3) Minimnya pemahaman dalam pembuatan media pembelajaran yang menggunakan teknologi.
- 4) Pelaksanaan pembelajaran yang kurang menarik karena pembelajaran hanya berupa penugasan dan penyampaian materi.
- 5) Adanya keterbatasan pengembangan media pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah pada penelitian ini, maka dilakukan pembatasan masalah yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Tulangampiang Denpasar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Tulangampiang Denpasar?
- 2) Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia ditinjau dari isi, desain, dan media pada siswa kelas V SD Negeri Tulangampiang Denpasar?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Tulangampiang Denpasar.

- 2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia ditinjau dari isi, desain, dan media pada kelas V SD Negeri Tulangampiang Denpasar.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Tulangampiang Denpasar diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan perkembangan ilmu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak, diantaranya sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Tulangampiang Denpasar ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran daring.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* diharapkan dapat bermanfaat membantu guru dalam memberikan materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat bermanfaat memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* ini dapat membantu guru dalam memberikan materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat menambah referensi baru bagi penelitian lain yang relevan dan meningkatkan kualitas dalam pengembangan media pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia kelas V SD merupakan media pembelajaran yang *outputnya* adalah berupa aplikasi. Media pembelajaran yang interaktif dibuat menggunakan *photoshop Cs6*, di desain dengan beberapa animasi, teks, gambar, dan warna yang sangat beragam sehingga mampu menarik perhatian siswa saat belajar muatan materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia dalam pembelajaran IPS. Media ini didesain secara khusus untuk para siswa kelas V Sekolah Dasar. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu para siswa dalam hal memahami materi tanpa adanya rasa jenuh saat proses

pembelajaran berlangsung. media pembelajaran interaktif ini memuat tombol dan menu interaktif yang dapat digunakan langsung oleh pengguna atau *user*.

Menu yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif disesuaikan terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa pada materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia. Muatan materi dalam menu media interaktif ini dibuat dan di desain dengan kreatif dan komunikatif yang mampu memudahkan untuk siswa memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran interaktif ini dapat memotivasi siswa untuk semakin rajin belajar karena belajar dengan didampingi media interaktif ini dapat membuat siswa merasa lebih senang.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Ilmu pengetahuan dianggap sebagai suatu strategi dalam mencari pengetahuan yang kurang lebih bersifat abstrak. Sedangkan pengembangan adalah suatu penerapan pengetahuan yang terorganisasi untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat termasuk di bidang pendidikan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Untuk dapat mengembangkan produk-produk pendidikan atau pembelajaran yang layak untuk dimanfaatkan dan sesuai dengan kebutuhan, maka perlu kiranya dilakukan penelitian pengembangan (*research and development*). Soenarto (2005) memberikan batasan tentang penelitian pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi

pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas atau laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Pengertian yang hampir sama juga dikemukakan oleh Borg & Gall (1983) bahwa, penelitian pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan. Seel & Richey (1994) juga memberikan pengertian bahwa, pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan atau sering disebut juga sebagai penelitian pengembangan, dilakukan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan (Ardhana, 2002).

Produk yang dihasilkan dalam penelitian R&D (*research and development*) ini tidak harus berbentuk benda perangkat keras (*hardware*) namun juga dapat berupa benda yang tidak kasat mata atau perangkat lunak (*software*). Produk yang dihasilkan (dalam dunia pendidikan) dapat berupa model pembelajaran, atau perangkat pembelajaran, seperti media interaktif, RPP, buku, LKS, soal-soal atau bisa juga berupa penerapan teori pembelajaran dengan menggabungkan pengembangan perangkat pembelajaran.

Dibuatnya media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk memberikan sumber pengetahuan tentang bagaimana media yang menarik, mudah diaplikasikan serta dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam membuat media dan penyajian bahan ajar. Maka dari itu, diadakan penelitian pengembangan media pembelajaran media interaktif untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan di pelajaran IPS khususnya pada materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia kelas V sekolah dasar.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan dalam pengembangan media ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif ini mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar.
- 2) Media pembelajaran interaktif ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena terdapat gambar yang menarik, audio, dan hiasan sehingga siswa lebih mudah dalam mengikuti proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran interaktif yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar, sehingga media hasil pengembangan hanya dapat diperuntukkan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia pada muatan pembelajaran IPS.
- 2) Dalam penelitian ini hanya mengembangkan media semi konkrit yang berupa aplikasi interaktif berbasis *project based learning*.

1.10. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas.
- 2) Media pembelajaran interaktif adalah alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu ataupun hal yang diinginkan.
- 3) Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata.
- 4) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran di sekolah yang di desain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, pendidikan.

