

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar tidak lekang oleh waktu, pendidikan ditempuh dengan semangat juang untuk memperoleh hidup yang lebih baik dikemudian hari. Pendidikan adalah hal penting, banyak hal yang dapat diperoleh dan tentunya berguna bagi kehidupan. Pendidikan tidak hanya berbicara mengenai teori tetapi praktik perlu dilakukan sehingga ilmu yang diperoleh dapat diterapkan dan berguna bagi orang lain. Pendidikan menjadi prioritas untuk anak-anak, karena orang tua tentunya menginginkan anak-anak mereka menjadi penerus bangsa yang memiliki potensi dan ketrampilan berkualitas untuk membawa perubahan yang baik bagi keluarga maupun memajukan bangsa dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebuah harapan yang dituangkan oleh orang tua terhadap anak-anak untuk menjadi seseorang yang berhasil suatu hari nanti.

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk memberikan pembelajaran kepada siswa sehingga memiliki wawasan serta pengalaman yang berarti bagi siswa. Dengan mengenyam pendidikan dari sekolah dasar akan menjadi pondasi yang kuat untuk melanjutkan pada jenjang yang selanjutnya. Tentu dalam mewujudkan pendidikan yang menghasilkan sumber daya manusia berkualitas bukanlah sesuatu yang mudah, terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga tujuan pendidikanpun dapat tercapai. Tidak mudah untuk mancapai serta mewujudkan

cita-cita bangsa yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun bila dilakukan dengan niat dan tekun maka dapat terwujud.

Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan akan terus terjadi. Dalam segala bidang akan mengalami perkembangan, tak tekecuali bidang pendidikan. Mulai dari kurikulum yang diterapkan, pada saat ini kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 dan hal yang ingin dicapai melalui kurikulum ini yaitu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas serta siap untuk menjadi warga negara Indonesia yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu memberikan kontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menekankan pada taraf berfikir siswa dalam memandang sesuatu, siswa tidak harus didrill tetapi dengan belajar melalui pengalaman. Pendidikan di tingkat sekolah dasar adalah proses awal bagi siswa untuk mempelajari serta mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pada fase ini anak-anak belajar bagaimana bergaul, berbaur, bekerja sama dengan kelompok sebaya serta belajar untuk menjadi pribadi yang mandiri. Pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran saat ini, dilakukan dengan cara yang berbeda yaitu secara daring mengingat bahwa dunia sedang menghadapi pandemi *covid-19*. Pandemi ini mengakibatkan terjadinya perubahan serta perkembangan. Dimana yang awalnya dilakukan secara konvensional kini dilakukan secara online. Seluruh sektor terkena dampaknya, pendidikanpun tidak luput dari dampak pandemic ini. Sehingga semua hal dapat dilakukan dari rumah, mulai dari berbelanja kemudian bekerja hingga siswa-siswipun belajar secara daring akibat pandemic ini. Kebijakan

ini dilakukan pemerintah untuk mengantisipasi penyebaran virus *covid-19*. Sangat rentan bagi anak-anak untuk terkena virus mengingat bawa imun mereka tidak kuat seperti orang dewasa pada umumnya. Pembelajaran dilakukan sebatas mengirimkan materi berupa video pembelajaran yang dibuat oleh guru kemudian dikirimkan ke grup *Whatsapp* yang sudah dibuat sebelumnya. Terkadang jika ingin melakukan pembelajaran melalui *Zoom meeting* terdapat pro kontra antar orangtua, karena kemampuan dalam bidang ekonomi yang berbeda. Karena kegiatan pembelajaran daring ini sangat memerlukan kuota internet dan tidak sedikit para orangtua kesulitan dalam bidang ekonomi jika terus menggunakan *Zoom meeting* untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran virtual ini. Sebagai jalan tengahnya, ketika melaksanakan pembelajaran melalui *Zoom meeting* dan terdapat beberapa orangtua yang merasa keberatan maka solusinya adalah guru tetap mengirimkan video pembelajaran ke Grup *Whatsapp* sehingga siswa yang tidak bisa berpartisipasi dalam *Zoom meeting* tetap dapat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu, perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga membuat anak menjadi tertarik dengan materi yang disampaikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tentu akan mempengaruhi penggunaan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan dalam bidang pendidikan. Pengembangan pembelajaran terus dilakukan sesuai dengan perkembangan teknologi yang terus maju. Apabila pembelajaran dilakukan dengan cara lama yaitu monoton hanya menonton video terkesan kurang menarik membuat siswa cepat bosan dan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Pembelajaran yang dilakukan tidak hanya searah, tapi dengan adanya interaksi antara siswa dengan guru akan membuat

kegiatan pembelajaran lebih menarik. Guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran, serata mampu memanfaatkan teknologi dengan baik. Tidak hanya dampak negatif yang diterima akibat pandemi *covid-19* tentu terdapat dampak positifnya yaitu penyajian materi dikemas menjadi menarik bagi siswa. salah satunya adalah media pembelajaran interaktif.

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Pengertian interaktif berhubungan dengan adanya komunikasi secara dua arah. Media pembelajaran interaktif adalah media yang digunakan dengan menampilkan gambar, audio, animasi yang terkait dengan materi serta menggunakan komputer sebagai perangkat utama dan siswa dapat memberikan respon langsung kepada siswa. Dengan adanya teknologi dalam media pembelajaran akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran yaitu berjalan efektif dan efisien serta siswa dapat aktif berpartisipasi selama kegiatan berlangsung. Sehingga pembelajaran dua arah akan tercipta antara guru dengan siswa terjalin interaksi dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian pengembangan dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan produk yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa. penelitian pengembangan dilakukan untuk mengembangkan produk yang nantinya akan

digunakan untuk menunjang kegiatan pendidikan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif sehingga siswa dapat memahami materi tentang kenampakan alam. Tersedianya media yang menarik serta memadai akan membangun suasana belajar yang lebih baik. Dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif, penyampaian materi dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari namun tetap dalam konteks pembahasan materi. Hal ini dilakukan untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, pembelajaran kontekstual akan lebih bermakna bagi siswa karena materi yang disampaikan dan dapat dikaitkan dengan kenyataan disekitar siswa.

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah konsep belajar yang dilakukan oleh guru pada siswa dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan karena materi dikaitkan dengan kehidupan mereka. Dengan mengaitkan isi materi pembelajaran dan pengalaman dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih mudah menemukan makna, dengan kata lain dengan makna inilah yang akan memberikan alasan siswa untuk belajar dengan baik. Semakin banyak isi materi pembelajaran yang mampu siswa kaitkan dengan lingkungan maka semakin banyak pula makna yang akan didapat dari pembelajaran.

Pada muatan IPS materi kenampakan alam akan mudah dipahami apabila media pembelajaran interaktif menggunakan pendekatan kontekstual. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari kehidupan manusia serta bagaimana mereka berinteraksi dalam lingkungannya. Sehubungan dengan materi yang dibahas mengenai kenampakan alam, maka perlu untuk diketahui oleh siswa bahwa dinegeri kita yaitu Indonesia sangat beragam alam yang dimiliki serta

bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Untuk itu materi mengenai kenampakan alam perlu dibahas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif agar siswa tertarik dan mudah memahami.

Melihat pembelajaran daring yang dilaksanakan melalui *whatsapp* grup serta sistem yang digunakan yaitu guru mengirimkan video pembelajaran kemudian siswa menjawab soal yang diberikan oleh guru menyebabkan kurang adanya interaksi dua arah. Guru hanya mengirimkan video pembelajaran kemudian siswa menonton dan menjawab soal yang diberikan, hal ini membuat siswa tidak fokus karena materi yang disajikan kurang menarik. Sehingga siswa merasa bosan dan tidak konsentrasi dalam menyimak materi yang disampaikan. Oleh karena itu, perlu adanya sesuatu yang baru dalam menggunakan media yaitu dengan media interaktif. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, maka guru dapat belajar hal baru menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media interaktif. Sehingga kegiatan pembelajaran terjadi dua arah, sehingga siswa merasa antusias serta fokus dalam belajar. Dengan menerapkan pembelajaran kontekstual pada media pembelajaran interaktif bagi siswa kelas 4 sekolah dasar, akan membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan mengenai kenampakan alam. Karena pada usia 10 tahun perkembangan kognitifnya lebih matang dibandingkan dengan siswa dikelas rendah. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dilakukan karena pandemi yang melanda dunia sehingga kegiatan diluar rumah dibatasi untuk memutus rantai penyebaran virus *covid-19*. Siswapun tidak dapat bersekolah secara tatap muka, sehingga semua kegiatan dilakukan dari rumah serta siswa belum mempunyai kesempatan untuk rekreasi dengan keluarga melihat alam secara langsung. Oleh

karena itu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menerapkan pembelajaran kontekstual pada materi kenampakan alam di kegiatan pembelajaran secara daring di kelas 4 sekolah dasar dapat memberikan kepada pemahaman kepada siswa mengenai kenampakan alam disertai dengan memberikan contoh konkret. Sehingga siswa lebih memahami dan mengingat materi mengenai kenampakan alam karena dikemas dengan gambar yang menarik serta konkret dan tentunya media ini dapat berguna untuk membantu sekolah dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE untuk pendukung proses pembuatan media interaktif. Model pengembangan ADDIE merupakan sebuah konsep pengembangan konsep pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan produk. Karena ADDIE merupakan sebuah prosedur yang berfungsi sebagai kerangka panduan yang tepat dalam mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. Terdapat tahapan-tahapan pada model pengembangan ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Melihat observasi yang telah dilakukan mengenai kurang menariknya pembelajaran yang hanya dilakukan secara satu arah, maka perlu untuk melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS Pada Materi Kenampakan Alam di Kelas IV SD No.2 Tibubeneng Badung Tahun Ajaran 2021/2022.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi yaitu:

- 1.2.1 Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih sebatas mengirimkan video dan kurang adanya variasi
- 1.2.2 Guru terlalu banyak mengambil peran dalam kegiatan pembelajaran membuat kurang adanya interaksi dengan siswa.
- 1.2.3 Sulit berkonsentrasi dan kurangnya semangat dalam kegiatan pembelajaran daring.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat banyaknya permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pembatasan terhadap masalah yang ditemukan dan hanya memfokuskan pada masalah belum adanya media pembelajaran interaktif yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis pembelajaran kontekstual muatan IPS pada materi kenampakan alam di kelas IV SD No.2 Tibubeneng Badung Tahun Ajaran 2021/2022 akan menghasilkan pembelajaran yang menarik dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa .

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada materi kenampakan alam kelas IV SD No.2 Tibubeneng Badung Tahun Ajaran 2021/2022?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada materi kenampakan alam kelas IV SD No.2 Tibubeneng Badung Tahun Ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangann

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada materi kenampakan alam kelas IV SD No.2 Tibubeneng Badung Tahun Ajaran 2021/2022.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada materi kenampakan alam kelas IV SD No.2 Tibubeneng Badung Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu sebagai berikut:

- 1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian teoretis ini dilakukan untuk memberikan semangat belajar bagi guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dengan meningkatkan serta mengembangkan media pembelajaran interaktif akan tercipta kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta menarik dan siswa menjadi paham dengan materi yang disampaikan melalui media pembelajaran interaktif yang diberikan oleh guru.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu bagi siswa, guru, serta pengembang lain.

a) Bagi siswa

Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring dengan media serta dapat memahami materi mengenai kenampakan alam.

b) Bagi Guru

Dapat memberikan motivasi bagi guru untuk meningkatkan kreativitas serta inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran IPS sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang menarik bagi siswa dan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa walaupun pembelajaran masih dilakukan secara daring dari rumah masing-masing.

c) Bagi Pengembang Lain

Sebagai sarana bagi pengembangan lain untuk dijadikan sebuah referensi mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif

sehingga dapat mengembangkan lagi dengan kreatif dan penuh inovasi baru yang tentunya untuk kepentingan belajar.

1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan semangat dan daya tarik bagi siswa mengikuti pembelajaran serta memahami materi dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Spesifikasi pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- 1.7.1 Pengembangan media dilakukan dengan bantuan Aplikasi Adobe Animate untuk mendesain media interaktif yang akan dibuat untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan dapat diakses dengan smartphone android.
- 1.7.2 Materi yang akan dipaparkan melalui media interaktif yaitu dari kelas IV muatan IPS tentang kenampakan alam.
- 1.7.3 Media interaktif berguna untuk menunjang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.
- 1.7.4 Materi yang disampaikan melalui media interaktif dapat berupa gambar, teks, audio, dan animasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pandemi *covid-19* menyebabkan pembelajaran dilakukan secara daring. Seluruh siswa melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah masing-masing. Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan video pembelajaran yang di kirimkan pada siswa dan itu merupakan pembelajaran searah yang membuat siswa merasa bosan dan kurang minat belajar karena video yang diberikan kurang menarik. Dengan perkembangan zaman dan perubahan yang terus terjadi dalam

dunia teknologi, sebaiknya pembelajaran dapat dirancang dengan semenarik mungkin dengan media pembelajara interaktif sehingga siswa tertarik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran secara daring. Produk ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajaran secara daring dengan demikian tujuan pendidikan akan tercapai.

Pengembangan media interaktif dilakukan untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan tentunya dapat berguna bagi kehidupannya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Hal yang menjadi dasar pada asumsi pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu sebagai berikut.

- a) Setiap peserta didik kelas IV SD No.2 Tibubeneng mampu mengoprasikan *smartphone* dengan baik
- b) Peserta didik maupun orang tua siswa memiliki *smartphone* berbasis android
- c) Pengembangan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan proses pembelajaran disekolah salah satunya menyajikan video, gambar, audio dan teks pada media sehingga dapat menarik siswa karena pembelajaran disajikan berbeda dari biasanya.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a) Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya dapat diakses dan dioperasikan pada *smartphone* berbasis android

- b) Media pembelajaran yang dikembangkan oleh pengembang hanya memuat materi kenampakan alam pada muatan IPS serta dirancang bagi siswa kelas IV
- c) Penelitian ini dilaksanakan pada masa pandemi covid-19 menyebabkan pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara langsung pada ruang kelas, sehingga pada tahap implementasi belum dapat terlaksana.

1.10 Definisi Istilah

Berikut merupakan definisi istilah dalam penelitian untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah upaya yang dilakukan dalam melakukan penelitian untuk meningkatkan hal pengembangan produk yang digunakan dalam pendidikan.
- 1.10.2 Media pembelajaran interaktif adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan penyajiannya berupa teks, gambar animasi, audio atau video yang menarik.
- 1.10.3 Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengaitkan antara materi dengan kehidupan sehari-hari, hal ini akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan karena terkait dengan lingkungan sekitarnya. Terdapat 7 komponen pada pembelajaran kontekstual antara lain: konstruktivisme, *inquiry*, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik.
- 1.10.4 IPS merupakan salah satu mata pelajaran. IPS adalah singkatan dari Ilmu pengetahuan sosial, dimana materi yang dibahas mengenai ilmu sosial.

Dengan mendapatkan pembelajaran IPS disekolah dasar diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna dilingkungannya mengenai keadaan sosial disekitar serta siswa menjadi peka dengan situasi atau masalah sosial yang terjadi.

