

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas sepuluh hal pokok yaitu, (1) Latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) Pembatasan masalah, (4) Rumusan masalah, (5) Tujuan pengembangan, (6) Manfaat hasil penelitian, (7) Spesifikasi produk, (8) Pentingnya pengembangan, (9) Asumsi dan keterbatasan, (10) Definisi istilah

1.1 Latar Belakang

Pada status pandemi Covid-19 yang pelik saat ini, pendidikan merupakan salahsatu sektor yang terdampak. Sesuai dengan surat edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disaes* (Covid-19), proses pembelajaran selama situasi pandemicovid-19 dilaksanakan melalui daring atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran daring ini menyebabkan terjadinya kejenuhan pada siswa, karena siswa terbiasa melakukan interaksi dengan teman-teman dan gurunya (Purwanto, 2020). Penerapan pembelajaran daring ini tentu menuntut kesiapan berbagai pihak, baik dari pihak sekolah, pemangku jabatan, dan pihak peserta didik itu sendiri. Dan dalam hal ini, menurut Hasibuan (Anim, 2020) media pembelajaran daring yang dapat digunakan sebagai pembelajaran diantaranya seperti: sosial media, LMS, Web dan lain sebagainya.

Dalam bidang pendidikan IPS merupakan bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan adaptasi dan modifikasi yang diselenggarakan oleh konsep-konsep sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Masalah sosialdalam pembelajaran IPS adalah ketidaksesuaian unsur budaya yang dapat membahayakan kehidupan suatu kelompok sosial. Dan salah satu materi dalam mata pelajaran IPS yang diajarkan di kelas VI SD adalah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Guru dalam mengajarkan isi materi IPS memerlukan bantuan alat peraga untuk memperjelas dan mempermudah penyampaian materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Dalam dunia pendidikan, media memiliki banyak fungsi selain menyampaikan pesan atau informasi. Khususnya untuk media elektronik dalam proses belajar mengajar. Mengingat perkembangan zaman yang sangat pesat seiring dengan maraknya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Salah satu alat peraga interaktif dapat digunakan sebagai alat penyalur pesan (bahan ajar) agar lebih menarik, sehingga disukai siswa dan tidak membosankan. Dengan penerapan pembelajaran multimedia interaktif dapat mengubah pola pikir siswa yang menganggap bahwa belajar adalah segalanya dan setiap materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Salah satu platform web yang jarang diketahui dan digunakan adalah *kumospace*. Platform ini menawarkan obrolan video imersif yang berfokus pada ruang dan jelas tidak ditawarkan pada platform-platform lainnya. Di mana aplikasi ini terinspirasi oleh industri kelas jarak jauh dengan menawarkan pengalaman obrolan video yang mencerminkan interaksi dunia nyata dan beberapa percakapan di ruang yang sama pada waktu yang sama. dan menjadi ruang *virtual* yang dapat dieksplorasi secara mendalam (*virtual happy hour*), di mana pengguna memiliki kebebasan untuk memasuki ruangan dan dapat mendengarkan obrolan dari teman sekamarnya. Pertama, berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa penggunaan alat peraga IPS untuk materi proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa kelas VI Sekolah dasar negeri 1 sempidi masih sebatas alat peraga dan video dokumenter atau animasi saja. Selain itu guru kesulitan membuat variasi alat peraga yang sesuai untuk pembelajaran daring/online dikarenakan kurangnya pemahaman dalam pembuatan alat peraga dengan menggunakan teknologi, diketahui juga pada saat pembelajaran online siswa merasa bosan dan jenuh di karenakan pembelajaran yang monoton (terkesan diulang-ulang) dalam pemberian materi dan tugas serta kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa kurang termotivasi dan bersemangat pada saat proses pembelajaran. Dari hasil pra-penelitian ini terlihat bahwa penggunaan alat peraga untuk materi proklamasi kemerdekaan Indonesia di sekolah dasar kelas VI sudah ada, namun karena pembelajaran pada saat ini dilakukan melalui pembelajaran daring/online atau di jarak jauh, perlu dikembangkan suatu bentuk multimedia pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa secara langsung maupun tidak langsung secara daring/online, sesuai

dengan karakteristik siswa dan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang serta media pembelajaran yang dihasilkan layak untuk digunakan. Diharapkan penelitian dengan judul “Pengembangan Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Kumospace* Muatan Materi IPS Kelas VI Tema 2 Subtema 2 Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Sempidi” ini berhasil dilaksanakan, dan multimedia pembelajaran yang dihasilkan layak untuk digunakan serta dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1.2.1. Media pembelajaran yang digunakan kurang beragam dan terbatas pada media pembelajaran serta video dokumenter atau video animasi proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk pembelajaran online.
- 1.2.2. Guru mengalami kesulitan dalam membuat desain atau variasi alat peraga yang cocok untuk pembelajaran online.
- 1.2.3. Guru kurang memahami cara membuat media pembelajaran menggunakan teknologi.
- 1.2.4. Siswa hanya mengandalkan informasi untuk belajar berdasarkan buku yang relevan, guru, dan orang tua mereka.
- 1.2.5. Siswa merasa bosan oleh pembelajaran yang monoton dalam memberikan bahan ajar dan tugas.
- 1.2.6. Terdapat pembatasan kuota internet saat belajar online melalui rapat menggunakan aplikasi Google Meet, Zoom, atau Grup WhatsApp.
- 1.2.7. Siswa lebih tertarik ketika pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah pada penelitian ini, maka dilakukan pembatasan

masalah yang berfokus pada pengembangan pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* muatan materi IPS kelas VI tema 2 subtema 2 siswa sekolah dasar negeri 1 sempidi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1.4.1. Bagaimana rancang bangun Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Kumospace* Muatan Materi IPS kelas VI Tema 2 Subtema 2 Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Sempidi?

1.4.2. Bagaimana kelayakan Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Kumospace* Muatan Materi IPS kelas VI Tema 2 Subtema 2 Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Sempidi menurut ahli isi, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran, tes individu dan tes kelompok kecil?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1.5.1. Mengetahui rancang bangun desain pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* muatan materi IPS kelas VI tema 2 subtema 2 siswa sekolah dasar negeri 1 sempidi.

1.5.2. Untuk mengetahui kelayakan pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* muatan materi IPS kelas VI tema 2 subtema 2 siswa sekolah dasar negeri 1 Sempidi

1.6 Manfaat Pengembangan

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

1.6.1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis pengembangan pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* pada muatan materi IPS bagi siswa kelas VI tema 2 subtema 2 Sekolah Dasar Negeri 1 Sempidi bermanfaat bagi pembelajaran dan perkembangan ilmu pendidikan. Hasil kajian pengembangan ini juga dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi kajian-kajian lain yang terkait dengan berbagai aspek.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Memudahkan peserta didik untuk belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *kumospace*.
- b. Pembelajaran berbentuk *kumospace*, yang memotivasi siswa untuk belajar lebih semangat.

2. Bagi Guru

- a. Mengembangkan pembelajaran interaktif berbasis kelas virtual membantu guru memberikan materi untuk mendeklarasikan kemerdekaan Indonesia selama pembelajaran.
- b. Dapat membantu guru membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta memotivasi siswa untuk belajar.
- c. Menambah berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan guru.
- d. Membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran terkait teknologi yang dapat digunakan siswa secara langsung atau online.

3. Bagi Sekolah

- a. Berkontribusi dalam proses pembelajaran IPS Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di sekolah dasar.

- b. Mendukung penelitian guru dalam kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran interaktif.

4. Bagi Peneliti

- a. Meningkatkan pengetahuan tentang pengembangan pembelajaran interaktif berbasis *virtual class* materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas VI sekolah dasar.
- b. Menerapkan ilmu yang didapat dari perkuliahan di Universitas Pendidikan Ganesha.
- c. Menambah pengalaman sebagai pengantar dunia pendidikan.

5. Peneliti Lain

Guna menambah referensi baru bagi penelitian lain yang terkait dan meningkatkan kualitas pengembangan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas VI sekolah dasar merupakan multimedia yang berbentuk aplikasi dengan menggunakan teknologi didalamnya. Pembelajaran interaktif ini menggunakan system *web* dalam pengaplikasiannya. Guru dan siswa dapat mengakses web aplikasi ini menggunakan laptop ataupun ponsel saat melakukan pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* ini, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel tanpa adanya keterbatasan jarak maupun waktu serta dapat digunakan pada saat pembelajaran daring (dalam jaringan) dan luring (luar jaringan).

Pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* didalamnya terdapat menu *opening* yang terdiri dari *new kelas jarak jauh*, *continue* dan *options*. Setelah masuk kedalam *kelas jarak*

jauh siswa dapat bermain sambil mempelajari materi IPS muatan proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan cara berkeliling atau melakukan *room tour* dan menjalankan atau berdiskusi dengan teman pada *aplikasi web*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Kajian pengembangan produk pembelajaran *flipbook* ini penting karena telah dilakukan pra-analisis untuk kebutuhan dan pengembangan produk disesuaikan dengan kondisi pembelajaran online atau jarak jauh dan fleksibel untuk digunakan. Selain itu, ketika mengembangkan pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace*, guru dapat memasukkan elemen gambar, video, audiodan grafis, cerita, dan karakter untuk membuat pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Pengembangan pembelajaran interaktif berbasis kelas virtual berbasis teknologi sehingga siswa dapat menggunakan multimedia ini secara langsung. Produk pengembangan pembelajaran interaktif yang dihasilkan menarik perhatian siswa karena pembelajaran yang dilakukan dikemas kedalam bentuk *virtual class* dengan menggunakan beberapa vitur kelas jarak jauh, yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

1. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

Pengembangan pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dilakukan melalui *room tour*.
- b. Pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* ini dapat digunakan secara fleksibel tanpa ada keterbatasan jarak dan waktu, sehingga sesuai dengan pembelajaran daring.
- c. Pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* ini sesuai dengan karakteristik

siswa sekolah dasar yang masih senang bermain. Selain itu multimedia pembelajaran ini dapat membantu guru dalam memperjelas pembelajaran dan memberikan contoh konkret karena pada multimedia pembelajaran ini dapat dimasukan video, foto atau gambar-gambar, dan teks cerita.

- d. Pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* mampu menarik perhatian siswa, dan siswa tidak merasa cepat bosan karena pembelajaran dilakukan sambil bermain.

2) Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* yang dibuat yakni pengembangan pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* ini hanya memuat materi IPS yakni proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk siswa sekolah dasar kelas VI. Pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* ini memerlukan laptop atau ponsel untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif adalah Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan berbagai media disebut dengan media.
- 2) *Virtual class* adalah salah satu implementasi dari e-learning, dapat didefinisikan sebagai ruang kelas maya tempat interaksi belajar mengajar dengan bantuan komputer dan multimedia.
- 3) Model Hannafin dan Peck adalah model pengembangan multimedia yang terdiri dari

tiga tahap utama yakni tahap penilaian kebutuhan, tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi, yang mana semua tahapan dalam model ini melibatkan proses evaluasi dan revisi.

- 4) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dimulai dari sekolah dasar. Dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. IPS merupakan bidang studi utuh dalam pelajaran geografi, ekonomi, sejarah yang tidak terpisah, namun semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu. Dimana ruang lingkup materi dalam muatan mata pelajaran IPS terdiri Manusia, tempat, dan lingkungan yang dipelajari dalam pelajaran geografi; Waktu, keberlanjutan, dan perubahan yang dipelajari dalam pelajaran sejarah; Sistem sosial dan budaya yang dipelajari dalam pelajaran sosiologi; Perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang dipelajari dalam pelajaran ekonomi.

