

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat seiring perkembangan zaman memiliki peran dalam standarisasi kesejahteraan Negara. Perkembangan zaman *modern* saat ini semakin maju dengan adanya inovasi-inovasi terhadap IPTEK. Faktor pendidikan menjadi salah satu penentu berjalannya IPTEK dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan adalah proses perubahan sikap manusia sehingga tujuan hidup dapat dijalankan lebih efisien dan efektif melalui upaya pengajaran dan latihan (Maswan & Muslimin, 2017). Pendidikan yang tepat memiliki tujuan sebagai hasil dari penciptaan karakter manusia yang berkualitas sehingga mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Melalui pendidikan khususnya peran lembaga-lembaga pendidikan formal dapat berkontribusi dalam peningkatan kemampuan SDM untuk menguasai IPTEK. Sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan mampu melaksanakan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa sebagai generasi sumber daya manusia yang berkualitas.

Pemeran utama dari pendidikan adalah guru dan siswa yang saling berinteraksi dalam pembelajaran. Pendidik adalah faktor penting dalam terciptanya proses pembelajaran (Wulandari & Agustika, 2018). Sebagai seorang guru harus dapat memberikan pembelajaran yang efektif kepada

siswa untuk mendorong siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Guru profesional merupakan guru yang memiliki keahlian dan kemampuan khusus melaksanakan tugas dan tanggung jawab keguruan secara maksimal (Werang, 2015). Kualitas guru dapat diukur sesuai dengan kemampuannya dalam mewujudkan tujuan pendidikan diantaranya memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan seorang guru dalam mengelola pembelajaran yang meliputi perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan potensi yang dimilikinya siswa dalam pembelajaran. Wujud dari penerapan kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru merancang dan membuat media pembelajaran dan proses pembelajaran yang tepat dan baik.

Media pembelajaran yang memuat informasi dan pengetahuan digunakan untuk menguatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Firdaus, (2018) media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran yang dapat menarik perhatian, perasaan dan pemikiran siswa selama kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Media berbantuan teknologi dalam pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi dan pengetahuan dapat berlangsung efektif dan efisien (Pribadi, 2017). Kemajuan teknologi yang pesat mampu mengembangkan media pembelajaran yang canggih salah satunya multimedia. Informasi melalui tayangan teks, audio, video, animasi, dan *hyper-link* disampaikan secara terintegrasi merupakan kemampuan dari

multimedia (Pribadi, 2017). Salah satu bentuk penerapan multimedia dalam pembelajaran berupa media pembelajaran aplikasi.

Pembelajaran merupakan proses interaktif antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai (Wulandari & Agustika, 2018). Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik merupakan salah satu usaha pendidik dalam memberlajarkan siswa (Warsita, 2008). Proses pembelajaran dipandang sebagai proses membimbing siswa belajar, mengembangkan pengetahuan, afektif, dan psikomotorik serta membangun gagasan, sikap, pengetahuan apresiasi dan keterampilan (Dantes, 2014). Tujuan pembelajaran adalah ketercapaian kompetensi oleh siswa setelah proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka siswa harus mempelajari semua muatan pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan potensinya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan pembelajaran yang dapat mengembangkn potensi dan memiliki peran dalam berbagai aktivitas masyarakat. Muatan materi IPS adalah gabungan berbagai disiplin ilmu sosial yang membahas tentang fakta, konsep, peristiwa, dan generalisasi isu sosial, sehingga muatan materi IPS mampu mempersiapkan siswa untuk dapat bermasyarakat dan mencari solusi segala permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran selain memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai juga memberikan pembelajaran bermakna karena dengan pembelajaran yang bermakna siswa dapat dibekali keterampilan hidup, sedangkan yang tidak bermakna (*meaningless learning*) hanya akan menjadi beban hidup (Dantes, 2014). Pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang mengaitkan

konsep-konsep atau fakta-fakta sebelumnya untuk dikaitkan secara relevan dalam struktur kognitif siswa.

Selaras dengan kondisi saat ini, Surat Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia dengan diberlakukannya Belajar Dari Rumah (BDR) pada tahun ajaran 2020/2021 pada zona kuning, oranye, dan merah, sedangkan zona hijau dapat melakukan pembelajaran tatap muka setelah mendapat izin melalui dinas pendidikan provinsi atau kabupaten/kota, kantor wilayah Kementerian Agama provinsi dan kantor Kementerian Agama kabupaten/kota sesuai kewenangannya berdasarkan persetujuan gugus tugas percepatan penanganan Covid-19 setempat. Banyaknya daerah yang menerapkan belajar dari rumah mengharuskan sekolah menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran sekaligus perantara jalannya pembelajaran. Pembelajaran daring adalah salah satu upaya menanggulangi masalah pendidikan mengenai penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi (Malyana, 2020). Hasil wawancara dengan guru di SD Negeri 3 Celuk bahwa kondisi ekonomi yang tidak merata mengakibatkan beberapa ditemukan kendala siswa yang masih menggunakan *smartphone* milik orang tua sehingga siswa yang ingin mengikuti pembelajaran terhalang karena alasan orang tua bekerja. Berbeda dengan orang tua yang berkecukupan, penggunaan *smartphone* bagi siswa SD sering digunakan hanya untuk bermain *game online* atau menonton video di aplikasi *tiktok* dan *youtube*. *Smartphone* menjadi media utama bagi siswa untuk belajar saat ini tetapi banyak siswa yang tidak paham bagaimana cara mengakses sekedar mencari

informasi terkait dengan penugasan oleh guru. Jika siswa diminta mencari sendiri pengetahuan melalui *search engine* akan sangat sulit terutama siswa sekolah dasar tanpa pendampingan dari orang dewasa yang lebih memahami. Karena ketidakpahaman tersebut terkadang membuat siswa merasa malas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal, terlebih jika materi tersebut seperti materi tentang Negara-negara di dunia yang tidak terlalu sering dijumpai di lingkungan sekitar dan hanya mengetahui secara umum saja. Mengetahui Negara-negara di dunia adalah sub pokok bahasan muatan materi IPS yang diajarkan di kelas VI, pemahaman akan informasi yang diberikan kepada siswa cukup sulit jika tidak menggunakan media pembelajaran yang bermakna dan menarik. Hal tersebut dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran yang bermakna dan menarik siswa lebih termotivasi untuk mempelajarinya. Keterbatasan kemampuan guru yang belum optimal dalam menggunakan teknologi juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran khususnya pengoptimalan media pembelajaran. Media pembelajaran yang bersumber pada video-video *youtube* terkesan kurang menarik dikarenakan video yang ditampilkan hanya untuk ditonton dan tidak melibatkan aktivitas siswa.

Penggunaan media pembelajaran aplikasi yang menarik dan bermakna disesuaikan dengan pembelajaran daring sehingga mempermudah siswa mengakses salah satu materi Negara-negara di dunia khususnya ASEAN di sekolah dasar menjadi solusi membantu siswa memahami materi dengan teknologi multimedia. Pada penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran aplikasi di *android* pada pembelajaran muatan IPS SD sub

pokok bahasan ASEAN yang menarik dan bermakna berdasarkan teori belajar Ausubel di SD Negeri 3 Celuk.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah:

- 1.2.1. Siswa mencari pengetahuan sendiri dalam pembelajaran daring masih kesulitan.
- 1.2.2. Media pembelajaran yang bermakna dan menarik berupa media pembelajaran interaktif masih belum optimal.
- 1.2.3. Pengawasan dan pendampingan oleh orang tua selama kegiatan pembelajaran kurang optimal.
- 1.2.4. Guru memiliki keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran aplikasi pada muatan IPS mengenai materi ASEAN pada kelas VI memuat sub pokok materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi dan politik Negara-negara ASEAN. Pada tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran aplikasi RiTAS berorientasi teori belajar Ausubel dilakukan uji validasi produk dari ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran kemudian dilanjutkan uji coba produk meliputi uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, didapat beberapa rumusan yaitu sebagai berikut.

1.4.1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran aplikasi muatan IPS materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi dan politik Negara-negara ASEAN berorientasi teori belajar Ausubel dengan model ADDIE ?

1.4.2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran yang dikembangkan setelah diujicobakan pada *review* para ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil ?

#### 1.5. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.5.1. Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran aplikasi muatan IPS materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi dan politik Negara-negara ASEAN berorientasi teori belajar Ausubel dengan model ADDIE.

1.5.2. Mendeskripsikan validitas penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan setelah diujicobakan pada *review* para ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1.6.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan inovasi dalam pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran aplikasi RiTAS (Mari Tahu ASEAN) berorientasi teori belajar Ausubel pada kelas VI.

#### 1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian.

1.6.2.2. Hasil produk dalam penelitian ini dapat menjadi referensi bagi kepala sekolah dalam fasilitas sarana prasarana media pembelajaran.

1.6.2.3. Hasil produk dalam penelitian ini dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

1.6.2.4. Hasil produk dalam penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian adalah sebagai berikut.

1.7.1. Media pembelajaran aplikasi RiTAS yang dikembangkan mengarahkan siswa memaknai materi dengan konteks kehidupan sehari-hari.

1.7.2. Media pembelajaran aplikasi RiTAS yang dikembangkan menjadi media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

1.7.3. Media pembelajaran aplikasi RiTAS menggabungkan unsur multimedia dalam pengembangan aplikasi seperti teks, gambar, audio, video, dan interaktivitas dalam satu produk.

1.7.4. Media pembelajaran aplikasi RiTAS yang dikembangkan mudah diakses dimana dan kapan saja dan diunduh hanya melalui *smartphone android*.

1.7.5. Media pembelajaran aplikasi RiTAS yang dirancang mudah digunakan, mudah dipahami, dan menarik untuk siswa sekoah dasar.

1.7.6. Media pembelajaran aplikasi RiTAS yang dikembangkan bisa diakses secara *offline* tanpa menggunakan jaringan internet setelah melakukan pengunduhan.

## 1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran aplikasi ini dirasa penting dalam pemanfaatan teknologi. Hal ini berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Celuk, materi IPS khususnya Negara-negara ASEAN masih diajarkan secara biasa dengan menggunakan media gambar, video *youtube*, dan bacaan oleh guru kelas. Selain itu minimnya media pembelajaran interaktif sehingga membuat siswa malas dan bosan mengikuti pembelajaran. Kemampuan siswa mencari pengetahuan secara mandiri masih dirasa kurang pada pembelajaran dalam jaringan (*daring*) mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki siswa kurang kuat dan berpengaruh terhadap pencapaian siswa terhadap materi tersebut.

Dikembangkannya media pembelajaran aplikasi RiTAS pada materi Negara-negara ASEAN mengenai karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi dan politik Negara-negara ASEAN siswa mendapatkan pemahaman materi yang lebih banyak dan merasa senang mengikuti pembelajaran.

### **1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

#### **1.9.1. Asumsi Pengembangan**

- 1.9.1.1. Guru dan sebagian besar siswa mampu mengoperasikan *smartphone android*.
- 1.9.1.2. Materi dan desain aplikasi pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran muatan materi IPS SD pada materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi dan politik Negara-negara ASEAN.
- 1.9.1.3. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, interaktif, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh siswa SD.

#### **1.9.2. Keterbatasan Pengembangan**

- 1.9.2.1. Pembahasan muatan materi IPS SD yang dibatasi pada materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi dan politik Negara-negara ASEAN.
- 1.9.2.2. Teknologi media pembelajaran aplikasi yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada perangkat *smartphone android*.

1.9.2.3. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini hanya dilaksanakan pada kelas VI di SD Negeri 3 Celuk.

1.9.2.4. Penelitian ini hanya dilakukan review ahli meliputi ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran dan uji coba produk meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

### **1.10. Definisi Istilah**

Beberapa istilah yang sering digunakan dalam penelitian ini :

1.10.1. Aplikasi adalah program perangkat lunak yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

1.10.2. Teori Belajar Ausubel, adalah teori belajar yang mengaitkan konsep-konsep sebelumnya diketahui siswa dengan konsep atau pengetahuan baru sehingga memiliki kebermaknaan.

1.10.3. Model ADDIE adalah model yang digunakan untuk merancang aplikasi. Dalam model ini terdiri dari lima tahap, meliputi 1) tahap analisis, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan, 4) tahap implementasi, dan 5) tahap evaluasi

1.10.4. ASEAN adalah organisasi kawasan Asia Tenggara yang dibentuk oleh 5 negara yaitu Indonesia, Malaysia, Singapura, Thailand, dan Filipina pada Deklarasi Bangkok 8 Agustus 1967.