

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi pendidikan menjadi salah satu faktor penting untuk menunjang kemajuan sumber daya manusia yang unggul. Untuk mengembangkan potensi atau bakat yang ada dalam diri manusia diperlukan suatu pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi peserta didik melalui usaha sadar dan terencana (Putra dan Nugroho, 2016). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan sekaligus sebagai bukti bahwa pendidikan itu tidak hanya berhenti pada satu generasi saja melainkan terus berkesinambungan mulai dari generasi masa lalu, generasi masa kini sampai generasi yang akan datang. Pendidikan dapat mendorong manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan sendiri, bangsa, maupun negara. Pengembangan pendidikan seharusnya diutamakan karena suatu kemajuan bangsa dapat dilihat dari kemajuan pendidikan.

Pendidikan sangatlah penting sebab pendidikan merupakan suatu lembaga yang berusaha untuk membangun masyarakat dan watak bangsa secara berkesinambungan untuk membina mental, intelek, dan kepribadian dalam rangka membentuk masyarakat yang seutuhnya. Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa dan lingkungan pembelajaran yang mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode

pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan satu sama lain.

Pendidikan dan teknologi sekarang perkembangannya sudah sangat pesat sehingga menimbulkan persaingan yang sangat ketat di berbagai bidang belahan dunia. Kemajuan IPTEK menuntut sumber daya manusia khususnya di Indonesia untuk mampu mengikuti teknologi agar mampu bersaing di kancah nasional. Saat ini peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia terus dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya yaitu dengan mengubah pendidikan konvensional menjadi pendidikan berbasis teknologi. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan maka dapat mendukung proses pembelajaran yang menghasilkan siswa-siswa yang terampil dan mengantisipasi kemajuan IPTEK. Kompetensi-kompetensi ini yang wajib dimiliki seorang guru diantaranya adalah mengembangkan kurikulum, mengembangkan materi secara kreatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pendidik dituntut mampu menyusun bahan ajar atau media pembelajaran yang inovatif, misal menyusun bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual ataupun bahan ajar interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam belajar daring pada masa pandemi saat ini.

Pada fase ini anak-anak cenderung lebih suka memanfaatkan teknologi untuk bermain *game* dan mencari hal-hal baru dari pada menggunakan teknologi untuk belajar yang menyebabkan rendahnya minat siswa untuk membaca buku. Melihat hal tersebut, dalam proses pembelajaran penggunaan teknologi dapat membantu untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Pemanfaatan

teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan pada mata pelajaran yang salah satunya adalah IPS. Pada pembelajaran daring pembelajaran IPS cenderung hanya terpaku terhadap buku yang menyebabkan siswa merasa bosan dan malas untuk membaca buku. Dengan pemanfaatan teknologi maka pembelajaran IPS akan menjadi lebih menarik, bervariasi dan dapat mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Materi kajian IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila di desain secara terpadu. Tujuan pendidikan IPS adalah untuk mengkaji masalah sosial pada umumnya dan kehidupan manusia pada khususnya, sehingga siswa memiliki pengetahuan yang logis, lengkap, dan objektif yang didukung dengan berbagai informasi dan fakta sehingga siswa mampu untuk mengambil keputusan dengan tepat (Hilmi, 2017). Pendidik harus mampu mengoptimalkan sumber belajar IPS yang ada di lingkungan masyarakat siswa. Saat ini pembelajaran IPS harus mengikuti perkembangan teknologi dalam penyampaian suatu materi. Pembelajaran yang monoton yang berpatokan pada buku sering membuat siswa menjadi jenuh dalam mengikuti pembelajaran yang kurang bervariasi. Dalam pembelajaran pendidik harus mampu mengoptimalkan peran teknologi menjadi suatu media untuk menyampaikan materi pelajaran IPS agar tidak berorientasi pada materi buku saja. Siswa dapat diajak memahami permasalahan yang ada di masyarakat secara kontekstual. Harapan dengan memberikan alasan yang kontekstual siswa akan lebih mudah dalam memahami

konsep IPS yang sedang dipelajari. Buku pegangan tetap menjadi referensi utama, tetapi penjelasan konsep IPS yang ada pada buku pegangan siswa tersebut menjadi lebih mudah dipahami siswa dan lebih menarik siswa untuk belajar jika dijelaskan melalui sumber belajar yang ada di masyarakat. Sumber belajar di masyarakat berupa peristiwa atau fakta-fakta sosial atau data-data yang ada di lingkungan siswa yang memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar.

Pembelajaran IPS merupakan materi pelajaran yang dekat dengan keadaan siswa dan lebih nyata di lingkungan siswa sehari-hari. Namun realita lapangan menemukan temuan bahwa mata pelajaran IPS kurang diminati oleh siswa. Banyak siswa yang menganggap mata pelajaran IPS hanya sebuah materi yang membosankan, serta sulit penggunaan media yang menyenangkan menjadi alasan mengapa mata pelajaran IPS kurang diminati. Mengacu pada berkembangnya pemikiran bahwa belajar akan lebih bermakna jika siswa secara langsung mengalami sendiri apa yang dipelajari dan bukan hanya sekedar mengetahuinya, maka pendekatan yang dianggap relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah pendekatan pembelajaran kontekstual.

Pendekatan kontekstual adalah belajar yang berupaya menyambungkan antara konsep materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa dan mendorong siswa membuat relasi antara pengetahuan yang sudah dimiliki dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari (Sugandi dan Benard, 2018). Penerapan pendekatan kontekstual pada pembelajaran IPS merupakan dua sisi yang saling mendukung. Pendidikan IPS mengamanatkan agar pembelajarannya menggunakan masyarakat sebagai tempat, media atau laboratoriumnya. Dengan menggunakan masyarakat sebagai laboratoriumnya, maka pendidikan IPS akan mampu menghadirkan materi

pembelajaran dengan keadaan yang sesungguhnya pada lingkungan atau masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji konsep, fakta, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang dimulai dari lingkungan terdekat hingga lingkungan terjauh. Pada pembelajaran IPS siswa akan lebih mudah memahami apabila guru mampu mengaitkan materi dengan situasi yang terdapat di sekitar siswa dengan media yang yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Media dapat mempermudah dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat mengurangi sikap pasif siswa. Seiring dengan berkembangnya teknologi, salah satu media pembelajaran yang dapat dipakai untuk mengatasi masalah rendahnya minat siswa membaca buku yaitu dengan membuat aplikasi android untuk proses pembelajaran. Aplikasi adalah suatu alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya atau suatu perangkat yang siap digunakan (Siregar, dkk, 2018). Aplikasi dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat untuk proses pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam belajar. Saat ini anak-anak cenderung lebih suka bermain game menggunakan android atau smartphome daripada untuk mencari suatu materi pembelajaran. Aplikasi pembelajaran dapat memberikan pengalaman dan gaya belajar yang diminati siswa sehingga proses interaksi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi dapat diterima dan dipahami dengan baik. Pembelajaran dengan

menggunakan aplikasi dapat merangsang siswa dalam mengembangkan suatu materi IPS yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar atau dunia nyata siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan saat PLPbD (Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring), kendala dalam proses pembelajaran di situasi pandemi covid-19 saat ini guru mengalami kesulitan dalam melakukan inovasi media yang dapat diakses oleh siswa dari rumah yang dapat membantu dalam memahami materi pelajaran. Kesulitan dalam melakukan inovasi media dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami materi yang keragaman ekonomi di Indonesia tanpa menggunakan suatu media yang sesuai dengan situasi pandemi saat ini. Proses pembelajaran tanpa menggunakan media membuat siswa cenderung pasif dalam mencari informasi dan memahami materi pelajaran IPS. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan aplikasi pembelajaran.

Menurut Syawaluddin, dkk (2019), dalam jurnal yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS kelas V di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba, menyatakan bahwa aplikasi tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata 4,31 dengan kategori sangat baik yang menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Nomor 1 Bongkasa, diupayakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran IPS muatan

materi keragaman ekonomi di Indonesia berbasis pendekatan kontekstual pada kelas IV Sekolah Dasar. Media aplikasi pembelajaran ini menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan evaluation*) dalam pengembangannya karena dianggap tepat untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran. Dengan demikian dapat diupayakan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran IPS Muatan Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Kelas IV SD Nomor 1 Bongkasa Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung”. Diharapkan adanya pengembangan aplikasi pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi keragaman ekonomi di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Proses pembelajaran yang monoton dan hanya menggunakan buku tanpa adanya inovasi cenderung membuat siswa menjadi jenuh, pasif, dan sulit memahami suatu materi pembelajaran sehingga diperlukan sarana media seperti aplikasi pembelajaran yang dapat membantu siswa mendapatkan proses belajar yang bermakna untuk meningkatkan hasil belajar.
- 1.2.2 Kurangnya waktu yang dimiliki oleh guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.
- 1.2.3 Penggunaan media yang tidak bervariasi dalam pembelajaran IPS akan berdampak pada minat belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka diperlukan pembatasan agar terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Penelitian ini hanya terbatas dan difokuskan pada pengembangan aplikasi pembelajaran IPS muatan materi keragaman ekonomi di Indonesia berbasis pendekatan kontekstual. Pengembangan aplikasi pembelajaran ini sebagai media inovatif yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran IPS di kelas IV SD No.1 Bongkasa Kecamatan Abiansema Kabupaten Badung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun pengembangan aplikasi pembelajaran IPS muatan materi keragaman ekonomi di Indonesia berbasis pendekatan kontekstual pada kelas IV sekolah dasar?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan aplikasi pembelajaran IPS muatan materi keragaman ekonomi berbasis pendekatan kontekstual pada kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.5.1 Untuk mengetahui proses pengembangan aplikasi pembelajaran IPS muatan materi keragaman ekonomi di Indonesia berbasis pendekatan kontekstual pada kelas IV sekolah dasar.

- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan aplikasi pembelajaran IPS muatan materi keragaman ekonomi di Indonesia berbasis pendekatan kontekstual pada kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian bermanfaat untuk membantu dalam memahami materi pembelajaran IPS dengan mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa menemukan dan memahami materi pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat menginspirasi untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran khususnya pelajaran IPS.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk menambah wawasan dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS muatan materi Keragaman ekonomi di Indonesia yang dikembangkan menggunakan *adobe animate* yang dapat dioperasikan oleh siswa dalam *smartphone*. Hasil dari pengembangan media dikonversi menjadi *file apk* dan dapat di instal melalui *smartphone* siswa. Menu atau fitur yang ada dalam aplikasi ini meliputi menu utama atau halaman utama, penyajian materi, kuis atau soal evaluasi, informasi, dan rangkuman. Media aplikasi ini dapat dikirim ke *smartphone* masing-masing siswa dalam bentuk *file apk* yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan dapat digunakan pada saat tatap muka (luring).

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk membuat suatu inovasi baru yang membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media hasil pengembangan penelitian ini dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran pada masa pandemi saat ini.

Keterbatasan penggunaan media saat ini dikarenakan guru-guru tidak dapat menggunakan media yang sesuai dengan pembelajaran daring. Oleh sebab itu, media yang telah dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Dengan adanya pengembangan diharapkan dapat menjadi suatu pemecahan masalah pada pembelajaran di masa pandemi saat ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Aplikasi pembelajaran ini dapat memotivasi siswa belajar secara mandiri dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari untuk memperoleh pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- b. Produk aplikasi pembelajaran diharapkan mampu menarik minat belajar siswa dalam memahami materi dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam penelitian antara lain sebagai berikut.

- a. Produk yang dikembangkan yaitu aplikasi pembelajaran yang hanya memuat mata pelajaran IPS khususnya pada muatan materi Keragaman ekonomi di Indonesia.
- b. Media aplikasi pembelajaran ini hanya dapat dioperasikan pada *smartphone android*.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu proses penelitian yang mengembangkan dan menguji validitas produk yang dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran.
- 1.10.2 Media aplikasi pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer atau *smartphone* sebagai media dalam penyampaian pesan pada proses pembelajaran.
- 1.10.3 Pendekatan kontekstual adalah suatu proses belajar yang mengaitkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan membuat hubungan antara pengetahuan dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.10.4 *Smartphone android* adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan fitur dan memiliki fungsi layaknya sebuah komputer.

