

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membahas mengenai pendidikan, kita semua pasti sudah mengetahui bahwa begitu pentingnya pendidikan bagi manusia. Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dengan optimal, dan terjadi didalam maupun diluar lembaga pendidikan. Pendidikan adalah upaya untuk menuntun anak sejak lahir agar dapat mencapai kedewasaan jasmani dan rohani, untuk interaksi alam beserta lingkungannya.¹ pendidikan memiliki peranan yang baik dan utama dalam berlangsungnya pembelajaran di sekolah serta keberhasilannya dipengaruhi oleh proses pembelajaran.² Dengan adanya pendidikan maka seseorang akan mendapatkan pengetahuan dan kemampuan atau keahlian untuk menunjang keberlangsungan hidup. Pentingnya pendidikan bagi seseorang untuk keberlangsungan hidup, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil

¹ Nurkholis, 'PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto', *Jurnal Kependidikan*, 1.1 (2013), h.26

<<http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/download/530/473/>>.

² Dessy Kartika Rini, Suryaman, and Wiyarno Yoso, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahoot Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rembang Kab. Pasuruan', *Jurnal Education and Development*, 7.2 (2019), h.261

<<http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1017>>.

yang baik pula. Untuk dapat meningkatkan pendidikan di Indonesia serta menumbuhkan suatu sistem pembelajaran yang baik dan berkualitas, maka sistem pembelajaran yang diterapkan harus berbasis pada proses belajar yang kompetitif dan mandiri, karena tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi dan membentuk karakter seseorang agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, dengan kata lain juga berfungsi agar manusia dapat memanusiakan manusia.³ Pendidikan merupakan suatu upaya terpenting dalam mewujudkan perkembangan suatu bangsa.

Menurut Undang - Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bab II pasal 3 yaitu : ⁴

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan pengetahuan dan juga membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

³ I Wayan Cong Sujana, 'Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia', *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1 (2019), h.31 <<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>>.

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, “Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum* (2003): 6.

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Dengan tujuan pendidikan nasional yang telah dijabarkan tersebut, sistem pendidikan di Indonesia harus disajikan dengan sistematis sehingga dapat menjadi sarana bagi peserta didik secara berkelanjutan dalam mengembangkan potensi diri dan pengetahuannya. Untuk tercapainya tujuan dari pendidikan maka pemerintah dan pendidik harus memberikan perhatian dan konsentrasi penuh pada pendidikan agar terus mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan kualitasnya.

Salah satu bagian dari pendidikan adalah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS tidak hanya terfokus pada ranah kognitif saja, melainkan dengan keterampilan sosial dan juga merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan – kepentingan sosial di kehidupan masyarakat, yang lebih mementingkan pemahaman, hafalan dan bukan berpikir secara logis.⁵ Dengan demikian proses pembelajaran IPS dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi peserta didik. Muatan pembelajaran IPS di SD di susun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu yaitu dalam bentuk tematik. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik lebih

⁵ Asep Ginanjar, 'Penguatan Peran Ips Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik', *Jurnal Harmony*, 1.1 (2016), h.120
<<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/15134/8212>>.

memperoleh pemahaman yang luas dan mendalam sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik kedepannya.

Dalam pembelajaran IPS di SD salah satunya mempelajari tentang Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme. Penanaman akan Sikap Kepahlawan dan Patriotisme diharapkan dapat lebih membangkitkan semangat peserta didik untuk memiliki rasa semangat juang dari para pahlawan yang tidak kenal menyerah dengan berjuang untuk mewujudkan kemerdekaan dan mempertahankan keutuhan negara Kesatuan Republik Indonesia hendaknya kita pelihara dan kita amalkan dalam kehidupan kita sehari-hari, kini dan masa mendatang, juga dapat menghargai jasa para pahlawan Nasional Indonesia. Pidato Presiden pertama Republik Indonesia Ir. Soekarno dengan gaya orasinya yang dahsyat pernah berkata bahwa “Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para pahlawannya, jangan sekali-kali melupakan sejarah, hak tak dapat diperoleh dengan mengemis, hak hanya dapat diperoleh dengan perjuangan, perjuanganku lebih mudah karena mengusir penjajah, tapi perjuanganmu akan lebih sulit karena melawan bangsamu sendiri yang mengerti arti berbangsa dan bernegara, apabila di dalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat suatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemunya ia dengan kemajuan selangkah pun”.⁶ Menurutnnya nilai kepahlawanan yaitu

⁶ Zuniar Kamaluddin Maburri Ferry Aristya, Ayatullah Muh Al Fath, ‘Nilai Kepahlawanan Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Studi Konseptual’, *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS &*

akibat dari kurangnya kesadaran orang tua dan guru dalam memberikan informasi tentang nilai kepahlawanan terhadap anak, sehingga untuk mengetahui penyebab menurunnya nilai kepahlawanan pada peserta didik Sekolah Dasar kita harus memberikan perencanaan pembelajaran yang baik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang penanaman nilai kepahlawanan, sehingga siswa cenderung untuk menyukai mata pelajaran tersebut. Hambatan dalam menanamkan nilai Nasionalisme dan Patriotisme berfokus pada perkembangan IPTEK, pemikiran peserta didik yang sudah tidak memperdulikan lagi rasa heroik dan loyalitas kepada negara, serta didikan orang tua yang mempengaruhi perilaku dan sikap siswa, serta mengalami beberapa hambatan seperti siswa melanggar aturan sekolah, tidak peduli satu sama lain dan cepat menyerah. Peneliti mengambil materi tentang Sikap Kepahlawanan dan patriotisme dengan ini diharapkan peserta didik dapat menumbuhkan sikap kepahlawanan dan patriotisme didalam diri peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran IPS di SD sangat dibutuhkan metode pembelajaran yang meliputi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan agar peserta didik menjadi aktif dan tidak merasa bosan selama pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat tercapainya keberhasilan suatu pembelajaran,

karena saat pembelajaran berlangsung materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik.

Akibat pandemi *Covid-19* yang melanda seluruh dunia khususnya di Indonesia ini memberikan dampak negatif pada sektor tidak terkecuali sektor pendidikan. Dunia pendidikan di Indonesia saat ini mengharuskan proses pembelajaran yang semula tatap muka menjadi pembelajaran Daring atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran Daring, *online* atau Pembelajaran Jarak Jauh bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan dengan memanfaatkan Teknologi Informasi yang menggunakan perangkat komputer atau *gadget* yang saling terhubung antara peserta didik dan guru sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses tetap bisa dilaksanakan dengan baik. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di abad ke-21 menuntut guru untuk menyesuaikan diri dengan mampu menguasai IT agar dapat diterapkan dalam perencanaan maupun proses pembelajaran berlangsung. Penguasaan teknologi tersebut dapat digunakan oleh guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang nantinya akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan teknologi informasi diharapkan dapat mengatasi proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik meskipun tengah berada pada masa pandemi Virus Corona atau *Covid 19* ini bisa terlaksana dengan baik karena masyarakat Indonesia saat ini mayoritas sudah menggunakan Internet. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum

memanfaatkan teknologi untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar kepada peserta didik. Selama ini dalam proses pembelajaran, guru masih sering menggunakan metode *Teacher Center* (berpusat pada guru).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Wali Kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi bahwa guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan lebih memusatkan pembelajaran pada guru (*teacher centered*). Padahal sebaiknya, pembelajaran pada masa kini khususnya di Kurikulum 2013, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mempelajari sendiri pengetahuan yang dimilikinya, sehingga guru hanyalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran.⁷ Pada kelas IV ini, pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa video, gambar, ceramah dan *Power Point* (PPT).

Namun dalam kelas ini masih banyak masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS berlangsung, yakni banyak peserta didik yang masih merasa bosan, jenuh dan kurangnya konsentrasi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV ini masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana, belum pernah menggunakan Media pembelajaran yang Interaktif atau pembelajaran dua arah antara peserta didik dengan guru agar saling berinteraksi. Guru di kelas IV ini menyadari bahwa diperlukannya

⁷ Maulana A Sanjani, 'Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri', *Jurnal Seruni Administrasi Pendidikan*, 8.2 (2019), h.44 <<https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/jc/article/view/199>>.

pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk pengantar pelajaran dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran atau muatan IPS agar anak dapat mengeksplorasi ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya supaya peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPS karena guru yang masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan media pembelajaran yang digunakan masih berupa media video *youtube* dan *power point* biasa yang dalamnya masih belum menjabarkan materi yang sedang dipelajari dari buku Tema saja dan tampilannya masih penuh dengan teks. Terkait media pembelajaran yang digunakan selama ini, peserta didik pun mengakui cukup bagus tetapi masih kurang menarik minat belajar peserta didik sehingga peserta didik belum bisa aktif dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar.

Sarana dan Prasarana yang ada di SDN Pondok Kelapa 05 Pagi juga sudah menunjang untuk pembelajaran di kelas. Sudah banyak buku-buku bacaan yang tersedia di perpustakaan, infokus yang tersedia pada tiap kelas dan fasilitas internet atau *Wi-Fi* yang sudah memadai. Selain mempertimbangkan fasilitas sekolah yang sudah memadai, potensi guru dan peserta didik yang mampu mengoperasikan komputer sebaiknya dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media ini. Dengan adanya Media pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat terbantu dalam proses belajarnya. Jadi akan lebih baik jika media yang digunakan dalam

pembelajaran lebih kreatif dan interaktif yang dapat berisi animasi – animasi sehingga lebih menarik untuk dipelajari karena nantinya media pembelajaran ini tidak hanya digunakan pada saat proses belajar di sekolah akan tetapi juga dalam mengasah kemampuan peserta didik di rumah.

Peneliti menemukan keadaan yang terjadi pada kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi dalam proses belajar mengajar selama ini terutama pada masa pandemi seperti ini bahwa pengetahuan awal peserta didik di kelas ini cukup aktif dan juga beragam. Ada beberapa peserta didik yang cukup aktif dalam pengetahuannya namun ada juga sebagian peserta didik yang tidak terlalu aktif. Karena itu, rasa ingin tahu peserta didik di kelas ini cukup tinggi dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan – pertanyaan yang diajukan peserta didik pada saat belajar karena materi yang disampaikan menggunakan media tersebut kurang dapat dipahami. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi akan ilmu pengetahuan seperti peserta didik ini dibutuhkan media pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan rasa aktif ingin belajar, salah satunya melalui Multimedia Interaktif berbasis *google slide* yang menarik perhatian dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik lebih peka dan senang dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan dari materi akan lebih mudah tersampaikan ke dalam diri peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi

pembelajaran serta memberi bantuan dan juga kemenarikan tersendiri terhadap peserta didik, serta dapat berpengaruh terhadap maksimal pencapaian tujuan pembelajaran. Multimedia Interaktif ini secara mandiri maupun klasikal, sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang praktis, interaktif dan menarik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.⁸

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Intan Febriana Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni pengembangan media pembelajaran.⁹ Namun memiliki perbedaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Intan Febriana yakni basis media pembelajaran dan materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Intan Febriana adalah mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis WOT (*Website On Tumblr*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengembangkan Multimedia Interaktif

⁸ Rohani, 'Diktat Media Pembelajaran', *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019, h.7 <[http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf)>.

⁹ Intan Febriana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis WOT (*Website On Tumblr*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus : Peserta didik Kelas IV SD THB Semarang", Skripsi (Semarang : FIP Universitas Negeri Semarang, 2017)

berbasis *google slide* muatan IPS materi sikap kepahlawanan dan patriotisme di kelas IV sekolah Dasar.

Salah satu media pembelajaran yang akan dirancang oleh peneliti saat ini untuk keperluan pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi ini adalah Multimedia Interaktif berbasis *Google Slide*. Media pembelajaran ini bermodelkan *google slide* interaktif pada muatan IPS dengan materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotsme. Guru dapat menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis *google slide* dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian peserta didik sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar, pembelajaran yang aktif serta bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pelajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian materi di sekolah melainkan bisa juga dipelajari ulang di rumah dengan tetap merasa senang dalam proses belajar sendiri atau belajar dengan bimbingan orang tua. Keunikan pengembangan multimedia yang dikembangkan peneliti adalah peneliti menggunakan fitur *add on pear deck* yang telah disediakan oleh *google slide*, dimana dengan menggunakan ini media yang telah dibuat bersifat interaktif dan bisa melihat respons peserta didik secara langsung karena dengan fitur ini terdapat pembelajaran secara live per-sesi, tetapi jika sesi

pembelajaran sudah diselesaikan oleh guru, peserta didik bisa meminta untuk mengulang sesi agar diaktifkan kembali dan peserta didik dapat mencoba lagi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti berusaha untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian "*Research and Development* (RnD) yang berjudul: "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Slide* Pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme di kelas IV Sekolah Dasar."

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa video yang membuat peserta didik bosan saat pembelajaran.
2. Media presentasi yang dibuat guru masih menggunakan *power point* biasa, tidak adanya interaksi.
3. Media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik bosan dalam proses pembelajaran
4. Guru masih sering menggunakan metode ceramah saat pembelajaran IPS.

C. Fokus Masalah

Melihat banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti hanya

memfokuskan penelitian pada “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Google Slide* pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar”

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimana pengembangan multimedia Interaktif berbasis *Google Slide* pada muatan IPS materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme di kelas IV SD?

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan Multimedia Interaktif berbasis *Google Slide*. Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran IPS

Hasil pengembangan ini berupa multimedia interaktif berbasis *Google Slide* pada muatan IPS materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang Sekolah Dasar, sebagai kewajiban mahasiswa PGSD untuk meneliti di Sekolah Dasar. Adapun kelas yang dipilih adalah kelas IV Sekolah Dasar.

3. Mata Pelajaran

Media ini difokuskan terhadap mata pelajaran IPS, khususnya di kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu :

1. Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini menghasilkan pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Google Slide*. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Google Slide* ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia Pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar, yakni Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme.

2. Manfaat secara Praktis

1. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai referensi ketika melaksanakan pembelajaran IPS. Multimedia Interaktif berbasis *Google Slide* ini juga diharapkan dapat menginspirasi guru lain untuk dapat berinovasi mengembangkan sesuatu untuk peserta didiknya.

2. Bagi Peserta didik

Multimedia Interaktif berbasis *Google Slide* ini diharapkan dapat digunakan peserta didik sebagai bahan materi ketika belajar IPS dan membantu peserta didik untuk mempermudah memahami dan menguasai materi serta membuat peserta didik mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah. Produk hasil pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Google Slide* ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan Multimedia yang Interaktif dalam muatan pembelajaran IPS pada materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

