

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian dari hak setiap manusia untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam Alannasir (2016: 82), Pendidikan adalah upaya dan sarana peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk memajukan bangsa dan negara. Pendidikan sendiri dapat diraih secara informal dan formal. Pendidikan dalam bentuk informal dapat dicapai dari lingkungan keluarga, sedangkan untuk mendapatkan pendidikan secara formal dapat dicapai di lingkungan sekolah di mana terdapat kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas. Winkel (2014: 29), menyatakan bahwa pendidikan di sekolah mengarahkan peserta didik agar dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan nilai yang semuanya menunjang perkembangan. Peran guru sebagai pendamping peserta didik untuk mentransfer ilmu yang bermanfaat dan membimbing peserta didik untuk belajar hal-hal yang baik.

Sekolah Dasar (SD) merupakan satuan pendidikan formal paling dasar yang ditempuh peserta didik. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran harus dapat menarik perhatian, bermakna dan memotivasi peserta didik. Sesuai dengan Permendikbud Tahun 2016 No. 22 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah (2016: 1), bahwa "Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik." Adapun tahap perkembangan peserta didik sekolah dasar memasuki tahap pemahaman yang konkret atau nyata, dinyatakan oleh Piaget dalam Bujuri (2018: 41), anak-anak sekolah dasar memasuki tahap perkembangan intelektual operasional konkret yaitu peserta didik dapat menggunakan pikirannya untuk berpikir logis

mengenai sesuatu yang nyata, dengan kekurangannya peserta didik akan kesulitan untuk berpikir dengan benar tentang sesuatu yang abstrak. Maka dari itu guru diminta agar dapat memberikan pembelajaran di kelas yang kreatif sehingga dapat merangsang motivasi belajar, serta untuk pembelajaran yang sifatnya abstrak dapat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

Penggunaan teknologi berupa internet dapat membantu proses pembelajaran, seperti yang disampaikan Indarta dkk., (2022: 3013), pemanfaatan teknologi pada abad ke-21 seperti internet dibutuhkan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Adapun pembelajaran di kelas yang semulanya konvensional secara bertahap menjadi pembelajaran yang lebih modern. Hal ini diujarkan oleh Pribadi (2017: 10), Ia menyatakan bahwa hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya bentuk-bentuk pembelajaran baru seperti *online learning*, *blended learning* dan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) ini terjadi karena telah berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi yang mempengaruhi kondisi pendidikan. Rosenberg dalam Widiasworo (2019: 50), mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memiliki dampak dalam perubahan pembelajaran yaitu, pertama, semula pembelajaran dalam kelas menjadi di mana pun kapan pun. Kedua, penggunaan teknologi internet/digital. Ketiga, dari fasilitas secara fisik menjadi jaringan kerja. Kemajuan ini memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran di mana saja tanpa harus bertemu langsung.

Seperti yang diketahui pada awal tahun 2020 Indonesia dilanda Pandemi Covid-19 di mana pada awal Pandemi seluruh sekolah termasuk sekolah dasar (SD) kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dalam pembelajaran jarak jauh atau lebih dikenal dengan PJJ yang mengharuskan peserta didik belajar dan guru melaksanakan kegiatan mengajar di tempat yang berbeda. Dalam kondisi tersebut guru dan peserta didik beradaptasi terhadap transisi pembelajaran yang mana semulanya pembelajaran dilaksanakan secara luring menjadi daring. Hal tersebut menyebabkan peranan teknologi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan.

Setelah pandemi COVID-19 mereda dan pembelajaran kembali berjalan normal, dijelaskan pada Barlian dkk., (2022: 2107), satuan pendidikan mengeluarkan kebijakan implementasi Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, Kurikulum Merdeka dan SMK Pusat Keunggulan (PK). Dalam Nugraha (2022: 254) “Merdeka Belajar” merupakan konsep utama dalam penerapan kurikulum merdeka yang didesain sebagai pemulihan krisis belajar peserta didik akibat dari Pandemi Covid-19. Dalam Saleh (2020: 52), Konsep dasar Merdeka Belajar adalah menggali kemampuan terbesar para guru dan peserta didik agar mampu melakukan inovasi serta meningkatkan independensi belajar yang berkualitas. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat dijadikan acuan sebagai inovasi dalam pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pengajar. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Nursyam (2019: 812), Perkembangan teknologi informasi merupakan bentuk inovasi dalam pendidikan yang memiliki andil yang besar dalam transformasi proses pembelajaran. Serta yang disampaikan dalam Firdaus (2022), salah satu cara melaksanakan pembelajaran inovatif adalah dengan penggunaan TIK yang optimal, seperti kelas virtual, penilaian berbasis online, dan pengembangan media berbasis TIK.

Penggunaan teknologi memiliki banyak manfaat untuk menunjang pembelajaran di kelas, adapun salah satu manfaat dari penggunaan teknologi disebutkan dalam Widiasworo (2019: 126), bahwa pemanfaatan teknologi dan komunikasi menggunakan sesuatu yang canggih dan modern sehingga dapat meningkatkan dorongan belajar peserta didik makin tinggi. Dalam Andriani (2016: 103), diungkapkan bahwa dorongan belajar atau motivasi merupakan hal yang sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan belajar dapat meningkatkan prestasi belajar. Motivasi belajar menurut Frederick J Mc Donald dalam Octavia (2020: 65), yaitu adanya perubahan energi dalam diri individu dengan tanda munculnya perasaan dan gerakan untuk meraih tujuan. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi akan mendorong giat belajar sehingga memiliki hasil belajar yang meningkat.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, media pembelajaran dibutuhkan dan esensial untuk mendukung serta menunjang motivasi belajar di kelas. Dalam Alannasir (2016: 82), dipaparkan bahwa media merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar. Sejalan dengan pernyataan Briggs dalam Suryani dkk., (2018: 4), yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik agar terjadi aktivitas belajar. Selain itu, media pembelajaran membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sejalan dengan Ridha dkk., (2021: 155), penyampaian materi akan lebih efektif dengan media karena dapat digunakan sebagai alat bagi guru untuk mengkomunikasikan materi kepada peserta didik. Hal baru yang ada pada kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran dengan bantuan teknologi internet dapat dijadikan salah satu media untuk guru dalam membantu menyampaikan informasi. Dengan menggunakan bantuan teknologi peserta didik dapat dengan mudah mengakses pembelajaran di mana pun dan kapan pun. Penggunaan media yang baik dan menarik akan membantu meningkatkan motivasi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Pratiwi & Agung (2021: 438), yaitu *"If learning media is used properly, the presented material will give students impressions and experiences about wide knowledge and can achieve the purpose of learning"* yang artinya, jika media pembelajaran yang digunakan dengan baik, maka materi yang disajikan akan memberikan kesan dan pengalaman peserta didik tentang pengetahuan yang luas serta dapat mencapai tujuan belajar.

Salah satu pelajaran yang termuat di sekolah dasar adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam Susanto (2014: 2), menjelaskan bahwa pembelajaran IPS memiliki tujuan yang baik dan mulia, yaitu untuk memahami dan mengembangkan informasi, nilai, sikap, keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi, serta kemampuan untuk merefleksikan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Surahman & Mukminan

(2017: 2), menyatakan ilmu pengetahuan sosial (IPS) memuat perpaduan antara ilmu-ilmu dalam rumpun ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, kewarganegaraan, ekonomi, geografi, antropologi, sosiologi dan pendidikan. Adapun disebutkan permasalahan pembelajaran IPS dalam Permana (2018: 55), adalah seperti terlalu banyak materi IPS yang harus dihafal oleh peserta didik dan pembelajaran konvensional diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Prawanti & Sumarni (2020: 286), jika hanya menggunakan metode konvensional seperti memberikan tugas-tugas kepada peserta didik hasilnya peserta didik lama kelamaan merasa bosan dan tertekan dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Untuk itu dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dibutuhkan media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

Dalam materi IPS Kelas V SD termuat Tema yang membahas peristiwa bangsa Indonesia di masa penjajahan, yaitu terdapat dalam buku Tema kelas V kurikulum 2013 yang berada dalam Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan”. Adapun rumpun ilmu sosial dalam IPS yang dipelajari pada materi ini adalah sejarah, dalam bab ini membahas serangkaian sejarah peristiwa kebangsaan saat Indonesia sedang dijajah oleh bangsa Eropa. Adapun beberapa materi IPS yang termuat dalam tema ini adalah penyebab terjadinya penjajahan di Indonesia, penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia, Perlawanan Rakyat terhadap penjajahan dan Organisasi Pergerakan Nasional. Dalam tema ini terkhususnya pada pembelajaran IPS memuat banyak materi yang mana peserta didik harus dapat memahami bagaimana peristiwa, waktu kejadian serta tokoh-tokoh yang ikut andil dalam peristiwa sejarah. Dinyatakan dalam Widhayanti & Abduh (2021: 1589), bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS guru harus memberikan materi secara konkret agar lebih mudah dimengerti dan diingat oleh peserta didik.

Peneliti menemukan beberapa data saat melakukan analisis kebutuhan di Kelas V SD Negeri Tebet Timur 15 Pagi. Berdasarkan hasil wawancara dan pengisian kuesioner oleh wali Kelas V pada pembelajaran IPS guru menyatakan saat pembelajaran IPS terdapat beberapa peserta didik yang aktif dan memiliki

rasa ingin tahu yang tinggi, namun disisi lain guru menyatakan untuk pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan masih cukup sulit dipahami peserta didik karena terdapat tahun-tahun yang perlu dihapalkan. Guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS seperti *PowerPoint*, gambar dan video, namun guru juga masih memiliki kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran IPS untuk pembahasan sejarah karena terkadang masih mendapati kendala dalam mencari sumber tambahan pelajaran IPS Kelas V SD. Guru menyatakan bahwa buku Tema saja tidak cukup untuk menunjang pembelajaran IPS di kelas.

Selanjutnya, berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik Kelas V dengan menyebarkan kuesioner, untuk pembelajaran IPS beberapa peserta didik menyetujui bahwa terdapat beberapa materi IPS yang sulit untuk dipahami. Beberapa merasa tidak termotivasi saat guru mengajar pelajaran IPS jika hanya dengan berceramah saja lalu untuk penggunaan media pembelajaran peserta didik menyetujui bahwa penggunaan media yang bisa menunjukkan gambar-gambar, video atau materi dapat meningkatkan motivasi belajar. Serta untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik menyetujui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang memuat teks, video, *games* yang menarik dan mudah digunakan. Serta peserta didik menyetujui bahwa media pembelajaran yang dapat diakses *online* secara mandiri melalui komputer/*handphone* secara jarak jauh akan mempermudah dalam belajar di mana dan kapan saja, yang artinya peserta didik dapat bebas mengakses media tersebut di luar jam pembelajaran dengan bantuan wali atau orang tua peserta didik.

Berdasarkan kondisi dari analisis kebutuhan yang telah dijabarkan, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memuat informasi secara padu dan interaktif sehingga dapat memicu motivasi serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Maka dari itu, media pembelajaran yang peneliti akan kembangkan untuk pembelajaran IPS pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” Kelas V SD Negeri Tebet Timur 15 Pagi adalah media pembelajaran berbasis *website*. Media pembelajaran

ini bermodel *website* akan memuat materi-materi IPS pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” yang dapat digunakan guru sebagai alat transfer ilmu dan dapat digunakan peserta didik untuk memperkaya dan memperdalam informasi. Disampaikan dalam Heryani dkk., (2022: 26), Penggunaan media berbasis teknologi dapat dilakukan sebagai bagian dari usaha untuk menyajikan materi pembelajaran IPS yang menyenangkan dan berpusat kepada peserta didik, sehingga menimbulkan proses pembelajaran yang aktif, nyata, efektif dan efisien serta menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga memberikan kemudahan dalam menguasai materi yang dipelajari. Januarisman & Ghufro (2016: 170), pengembangan media pembelajaran berbasis *web* melibatkan berbagai media (multimedia) seperti teks, gambar, audio, video dan lainnya sehingga penggunaannya tepat untuk pembelajaran, guru dapat memberikan materi pelajaran yang bervariasi, dan mempermudah penyampaian pesan. Dalam penelitian Irwandani (2014: 3), media *web* ini dapat dijadikan opsi media pembelajaran karena mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Penggunaan *website* mempermudah peserta didik untuk mencari sumber belajar lain yang dapat diakses secara mandiri, kapan pun dan di mana pun di luar jam pembelajaran.

Google Sites merupakan salah satu bawaan dari platform *google* yang dapat digunakan untuk membuat situs *website* secara gratis baik untuk pribadi maupun kelompok tanpa harus membuat sistem *coding*. Dengan menggunakan *Google Sites* pemberian informasi akan lebih mudah dan lebih padu, selain itu tampilannya dan konten yang berada di dalamnya dapat di desain atau disesuaikan dengan informasi yang akan dimuat. *Google Sites* dapat menyematkan media lainnya seperti gambar, video, ataupun *link* situs lainnya yang berkaitan dengan mata pelajaran yang akan dimuat di dalamnya. *Google Sites* dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat digunakan berulang karena *Google Sites* telah tersimpan di dokumen *Google Drive*. Kusumaningtyas (2022: 2), menyatakan manfaat menggunakan *Google Sites* untuk pembelajaran yaitu pembelajaran menjadi menarik; kemudahan dalam

mendapatkan materi; materi pembelajaran tersimpan dan terorganisir; kecepatan dalam mengakses informasi pembelajaran; dapat menyiapkan materi; serta dapat memberikan latihan soal di *Google Sites*. Selain itu dijelaskan dalam Darussalam (2015: 2), dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan media *website* dapat membuat suasana lebih hidup dan tercipta pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif juga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Dengan adanya upaya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada sekolah berupa media pembelajaran yang memberikan dampak baik serta memberikan keefektifan dan keefisienan dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar serta memberikan inovasi baru terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” Kelas V SD. Produk *website* yang akan peneliti kembangkan akan memuat teks, gambar, ilustrasi, video interaktif, kuis, *mini games* yang akan dibuat dengan bantuan platform *Wordwall* dan *Genial.ly*. Keterbaruan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini adalah subjek penelitian yang dipilih adalah Kelas V SD dan mata pelajaran yang dipilih adalah IPS Tema 7 Subtema 1. Konten dalam *website* akan menyisipkan kutipan motivasional dari para pahlawan atau tokoh inspiratif yang berada di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti berniat untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian “*Research and Development (R&D)*” yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* dalam Pembelajaran IPS Tema 7 Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Peserta didik merasa kesulitan memahami beberapa materi IPS.

2. Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan di kelas belum maksimal.
3. Kebutuhan peserta didik dan guru untuk media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel di mana saja dan kapan saja di luar jam pembelajaran.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran IPS Tema 7 Subtema 1 Kelas V SD.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *website* yang digunakan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V Sekolah Dasar yang termuat pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan”. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa sebuah produk media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini akan dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar. Adapun peserta didik yang menjadi objek penelitian, yaitu peserta didik Kelas V Sekolah Dasar.

3. Materi Pelajaran

Materi pelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis *website* adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” Kelas V Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dalam pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun 2 manfaat pengembangan dari penelitian ini, yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menghasilkan pengembangan Media Pembelajaran berbasis *website*. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan membantu menunjang motivasi peserta didik dalam belajar khususnya dalam pembelajaran IPS pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” Kelas V Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dan dapat digunakan guru sebagai media untuk mencari informasi penunjang dalam pembelajaran IPS Kelas V SD pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” Kelas V Sekolah Dasar.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* diharapkan dapat diakses peserta didik untuk belajar dimana pun dan kapan pun secara mandiri, selain itu diharapkan dapat digunakan peserta didik untuk meningkatkan motivasi, memperdalam wawasan, memahami materi dengan baik.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini diharapkan dapat ditambahkan sebagai media penunjang pembelajaran di sekolah sekaligus

dapat dijadikan acuan untuk sekolah sebagai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pengetahuan serta dapat dijadikan sumber acuan bagi penelitian lainnya sehingga dapat memberikan inovasi media pembelajaran yang menarik, kreatif dan bermanfaat.

