

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Era Revolusi Industri 4.0 merupakan suatu fase yang terjadi pada Abad ke-21. Fase ini telah memberikan dampak yang besar terhadap dunia. Pada era ini, terjadi transformasi secara besar-besaran dalam memproduksi barang dan jasa. Revolusi Industri tidak hanya berdampak pada perubahan dalam bidang produksi barang dan jasa, tetapi juga di bidang-bidang lainnya termasuk pada bidang transportasi, komunikasi, ekonomi, hingga bidang pendidikan. Khususnya pada bidang teknologi dan komunikasi, semakin maraknya digitalisasi dan komputerisasi membuat perkembangan dan perubahan pada abad ini menjadi sangat cepat.

Pada bidang pendidikan, implementasi dari Era Revolusi 4.0 ini disebut dengan Pembelajaran Abad 21. Pembelajaran abad 21 atau yang lebih dikenal dengan abad digital identik dengan pengamalan teknologi dalam pembelajaran. Pengintegrasian teknologi ke dalam pembelajaran semakin digencarkan ketika Pandemi *Covid 19* melanda di Indonesia. Guru dan siswa 'dipaksa' untuk beradaptasi dengan teknologi lebih cepat demi kelangsungan pembelajaran pada saat itu. Guru harus bisa mempersiapkan siswanya untuk hidup di abad digital, salah satunya menggunakan pengetahuan mereka tentang materi pelajaran, pembelajaran dan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman yang dipelajari siswa tingkat lanjut, kreativitas, dan inovasi dalam situasi tatap muka dan virtual (Rahayu et al., 2022). Dibutuhkan suatu transformasi pendidikan secara total pada abad ini, dengan demikian, kualitas guru yang mampu mengembangkan pengetahuan, pembelajaran, pemerataan siswa, dan prestasi siswa akan terbangun.

Salah satu prinsip yang identik dengan Pembelajaran Abad 21 yaitu pembelajaran harus berpusat pada siswa. Artinya,

meninggalkan konsep lama yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana guru merupakan satu satunya sumber belajar atau guru adalah pusat dari pembelajaran, Pembelajaran Abad 21 ini menerapkan *Student Centered Learning*, dimana metode ini memberi siswa kesempatan untuk memutuskan materi apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka mempelajarinya. Berbeda dengan pendekatan yang berpusat pada guru, SCL melibatkan siswa sebagai pemimpin dan pembuat keputusan dalam pembelajaran mereka sendiri. Siswa dapat membangun pengalaman belajarnya dan pengetahuannya sendiri karena siswa belajar dengan mencari, menyelidiki, mengamati sehingga siswa dapat membangun konsepnya sendiri dan siswa juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran (*learning by doing*) (Primayana et al., 2019). Dengan begitu, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kesadaran belajar mereka sendiri. Untuk dapat mempraktikkan *Student Centered Learning*, dibutuhkan kreativitas guru untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar sehingga pusat pembelajaran berada pada siswa akan terjadi dengan sendirinya.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar mencakup materi geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Penekanan utama pendidikan ilmu sosial yaitu memasukkan berbagai konsep yang dapat mengikuti kemajuan teknologi dan ilmu sosial dalam masyarakat yang lebih besar, yang sedang mengalami perubahan secara terus menerus. Siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk berkembang menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang berguna melalui kajian ilmu sosial. Mengingat betapa cepatnya dunia berubah, menjadi warga dunia dan warga negara Indonesia yang sukses merupakan upaya yang tidak mudah. Oleh karena itu melalui pendidikan IPS ini diharapkan untuk dapat

meningkatkan dan mencerminkan kompetensi siswa dalam kehidupan sosial yang selalu berkembang.

Namun dalam praktiknya, masih banyak guru yang kesulitan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta penggunaan media pembelajaran IPS yang kurang menarik, sehingga masih banyak siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran IPS. Selain itu pembelajaran IPS dianggap sebagai pelajaran hafalan dan bacaan-bacaan yang baku yang hanya bisa diajarkan melalui metode ceramah oleh guru sehingga pada akhirnya membuat siswa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran. Banyak siswa memilih untuk mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru. Minat belajar siswa yang rendah terhadap pembelajaran IPS akan berdampak pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan salah satu guru wali kelas SD Sukadamai 3 Kota Bogor. Guru tersebut menyatakan bahwa pembelajaran IPS di SD masuk ke dalam pembelajaran tematik, sehingga tidak menjurus spesifik ke dalam beberapa mata pelajaran. Oleh karena itu, materi IPS seringkali tidak dibahas terlalu dalam hanya inti – intinya saja dikarenakan keterbatasan waktu. Metode yang diterapkan oleh guru saat pembelajaran IPS yaitu metode diskusi. Guru tersebut menjelaskan bahwa metode ini sudah cukup baik, namun memiliki kekurangan yaitu sulit untuk mengontrol siswa saat diskusi terjadi. Guru tersebut juga memaparkan bahwa siswa terkadang sulit menjawab pertanyaan umum seputar materi IPS dikarenakan kurangnya minat membaca dan mencari materi sendiri. Selain itu, acuan pembelajaran IPS yang digunakan guru lebih banyak dari buku pelajaran dan media yang digunakan biasanya hanya berupa buku atau video yang bersifat satu arah sehingga seringkali membuat siswa kurang aktif dan merasa jenuh.

Selaras dengan pernyataan yang diungkapkan oleh guru tersebut, pada wawancara dengan anak-anak kelas V di SDN

Sukadamai 3 Kota Bogor menganggap materi IPS adalah materi yang rumit dan juga membosankan. Dari kelima siswa yang diwawancarai oleh peneliti, ketika peneliti bertanya mengenai materi seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia rata – rata mereka kesulitan untuk menjawabnya. Menurut mereka, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang membantu mereka memahami materi. Guru jarang menggunakan media, hanya mengandalkan buku dan atlas. Peserta didik mengharapkan adanya media pembelajaran yang lebih menarik serta mencakup audio, gambar, dan animasi.

Selaras dengan fakta di lapangan, dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Stopmotion Berbantuan Storytelling Pada Pembelajaran IPS SD”, ditemukan bahwa guru belum menerapkan pembelajaran yang inovatif, yang menyebabkan siswa cenderung hanya menghafal informasi yang diajarkan. Guru juga belum menerapkan model pembelajaran mandiri yang memungkinkan siswa menemukan konsepnya sendiri. Akibatnya, siswa hanya menerima materi tanpa berpartisipasi aktif dalam mengumpulkan informasi secara mandiri. Permasalahan pembelajaran tersebut ditunjukkan dalam penilaian hasil akhir belajar siswa dengan belum tercapainya standar kelulusan dan minat terhadap proses belajar lemah (Yansaputra & Pangestika, 2020). Dari paparan di atas, dapat diketahui bahwa sistem pembelajaran IPS di SD harus dibenahi dan membutuhkan suatu inovasi baik dari metode mengajar guru maupun dari segi kurikulum.

Permasalahan dalam pembelajaran IPS di SD juga dikemukakan dalam sebuah artikel yang berjudul “Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Untuk menjelaskan teori, guru sering menggunakan teknik ceramah, yang didasarkan pada membaca buku teks. Sumber belajar IPS yang tersedia bagi siswa belum dioptimalkan oleh guru. Guru IPS di

sekolah dasar masih terkesan *textbook*. Satu-satunya sumber yang digunakan untuk mengajarkan IPS kepada siswa adalah buku pegangan siswa. Ketika pembelajaran terjadi, satu-satunya sumber informasi bagi siswa adalah buku pegangan mereka. Pembelajaran pun masih berpihak pada peningkatan aspek kognitif dibandingkan dengan aspek psikomotor dan afektif (Ratri, 2018). Dari berbagai permasalahan yang ada, Kesan IPS di sekolah dasar sebagai pelajaran yang tidak terlalu signifikan atau, kadang-kadang, diremehkan karena terlalu sederhana, menyebabkan pembelajaran IPS lebih fokus pada bagian kognitif dari mata pelajaran. Jarang sekali unsur afektif dan psikomotor dikuantifikasi secara lebih tepat.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka harus diperlukan solusi agar siswa dapat belajar dalam lingkungan yang menyenangkan tanpa merasa bosan. Media pembelajaran seperti multimedia interaktif dapat membantu dalam keberhasilan proses pembelajaran. Jika media pembelajaran relevan dengan materi pelajaran, menarik, dan sesuai dengan fakta (konkrit), maka dapat dikatakan baik untuk siswa sekolah dasar. Agar media tidak hanya mencakup huruf-huruf saja, media pembelajaran juga harus menyertakan gambar atau visual yang berhubungan dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk membangkitkan minat dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran.

Masalah pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat diselesaikan dengan memanfaatkan teknologi berbasis *Google Slides*, khususnya *Pear Deck*. *Slides* presentasi interaktif akan digunakan untuk mengajar IPS dalam lingkungan yang kreatif dan menarik yang akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dan mengasah keterampilan berpikir kritis siswa.

*Pear Deck* merupakan *add-on* yang dimiliki oleh *Google Slides*. Kita dapat menambahkan interaktivitas ke presentasi *Pear Deck* agar lebih menarik bagi siswa. Langsung dari *Google Slide*,

kita bisa menambahkan kuis interaktif dan penilaian formatif ke dalam presentasi. Sejumlah penelitian telah menekankan bahwa siswa umumnya memiliki sikap positif dalam menggunakan *PowerPoint*. Hal ini dihasilkan dari kapasitasnya untuk menawarkan materi pelajaran secara terstruktur dan membangkitkan motivasi melalui kegunaan visualnya. *Pear-Deck* memungkinkan pembuatan pertanyaan yang menarik untuk memusatkan perhatian siswa. *Pear-Deck* memudahkan untuk mengajukan pertanyaan yang memicu rasa ingin tahu dan menantang intuisi, bukan hanya menyampaikan fakta, membiarkan siswa menjadi pembelajar yang bermotivasi diri dan aktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Lia Fakhriah, R. Ading Pramadi, Milla Listiawati pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh”, menyimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan layak dengan persentase kelayakan sebesar 83%. Kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran didukung oleh respon positif siswa diantaranya siswa dapat memahami penjelasan materi, sangat bagus dan mudah dipahami, kuis mudah dipahami, penjelasan materi dan soal evaluasi mampu membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran serta siswa senang belajar menggunakan media ini (Fakhriah et al., 2022).

Penelitian lain dilaksanakan oleh Thia Monica dan Puri Pramudiani berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Luas Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar” pada tahun 2022, menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Slides* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dari kedua penelitian yang relevan, maka diduga bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *google slides* dapat

memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, pemahaman siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini sedikit berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya dengan memiliki keterbaharuan/ *novelty* yaitu penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang berbasis *Google Slides* dengan aplikasi *Pear Deck* yang digunakan untuk siswa kelas V di sekolah dasar. Penelitian ini memiliki perbedaan pada penggunaan fitur, gambar, dan audio yang akan digunakan dalam proses pengembangan. Penelitian ini juga berbeda dengan penelitian lain atau penelitian terdahulu pada segi materi yang dikembangkan yaitu muatan IPS dengan materi “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan”.

Dalam pembelajaran tentunya siswa harus merasa nyaman dengan materi baru, terlibat, dan mampu menilai materi untuk mendorong keterlibatan dan pembelajaran. Multimedia interaktif *Google Slides* dengan aplikasi *Pear Deck* disusun dengan bahasa yang komunikatif bagi siswa khususnya pada usia anak-anak dan dirancang sebaik mungkin yang nantinya diharapkan dapat menumbuhkan sikap patriotisme dan membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran IPS di SD diantaranya:

1. Guru belum menerapkan pembelajaran yang inovatif yang menyebabkan siswa cenderung hanya menghafal informasi yang diajarkan.
2. Siswa hanya menerima materi tanpa berpartisipasi aktif dalam mengumpulkan informasi secara mandiri.
3. Minat terhadap proses belajar lemah.

4. Guru sering menggunakan teknik ceramah yang terkesan *textbook*.
5. Pembelajaran masih berpihak pada peningkatan aspek kognitif dibandingkan dengan aspek psikomotor dan afektif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis *Google Slides* menggunakan aplikasi *Pear Deck*.
2. Media yang dikembangkan dibatasi yaitu multimedia interaktif berbasis *Google Slides* pada muatan IPS menggunakan aplikasi *Pear Deck* untuk siswa kelas V SD.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembuatan multimedia interaktif berdasarkan model pengembangan ADDIE?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Slides* pada muatan IPS menggunakan aplikasi *Pear Deck* untuk siswa kelas V SD?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan multimedia interaktif berdasarkan model pengembangan ADDIE.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Slides* pada muatan IPS menggunakan aplikasi *Pear Deck* untuk menumbuhkan sikap patriotisme siswa kelas V SD.

## F. Kegunaan Hasil Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Slides* mengoptimalkan kualitas pembelajaran IPS. Pembelajaran akan terasa menyenangkan dan menarik karena peserta didik dapat berpartisipasi aktif, serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pendidik sebagai salah satu inovasi berbasis teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Dengan multimedia interaktif, akan membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memudahkan dalam penyampaian materi pada muatan IPS.

#### b. Bagi Peserta didik

Multimedia interaktif berbasis *Google Slides* membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran, menemukan informasi secara mandiri, mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta membantu siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat selama pembelajaran berlangsung.

#### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah karena memberikan informasi mengenai pentingnya multimedia interaktif sebagai sumber belajar dan referensi bagi pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

#### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan relevan serta perbandingan dalam pengembangan multimedia

interaktif selanjutnya, sehingga dapat membuat pengembangan yang lebih baik lagi di kemudian hari.

