

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPS adalah pelajaran ilmu sosial yang dilaksanakan sejak pada jenjang pendidikan dasar sampai pada pendidikan tinggi. Pada tingkat pendidikannya, pembelajaran IPS tidak hanya menekankan aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, namun tetap bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing.¹ Berbeda dengan penekanan pada aspek teoritis ilmu, mata pelajaran ini lebih fokus pada aspek praktis dalam memahami, menyelidiki, dan menganalisis fenomena serta masalah sosial dalam masyarakat yang diajarkan dengan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik pada setiap jenjang pendidikannya.

Beberapa tujuan pembelajaran IPS yakni untuk melatih peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir yang luas, membantu peserta didik agar dapat menjadi warga negara yang baik, dan dapat menjaga serta melestarikan kebudayaan bangsa.² Selain itu, pembelajaran IPS harus dapat menciptakan suasana interaktif, mendorong peserta didik untuk merenungkan pengalaman belajar, dan memastikan kemudahan akses informasi dan diskusi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Untuk dapat mewujudkan tujuan tersebut, proses pembelajaran IPS di sekolah dasar sebaiknya menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media secara tepat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran IPS diantaranya menggunakan media yang sesuai dengan

¹ Febriani, Meli. IPS dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melalui Jambi). *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Januari 2021, Volume 7, Nomor 1, Halaman: 63.

² Nugroho, A. S. Peningkatkan Penguasaan Konsep Dengan Model Pembelajaran Konsep Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Juni 2013, Volume 1, Nomor 2, Halaman: 3.

karakteristik perkembangan peserta didik, contohnya media yang konkret.³ Pernyataan tersebut sejalan dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas IV pada berumur 7 – 12 tahun yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Operasional adalah kemampuan anak untuk berpikir secara sistematis dan logis. Sedangkan konkret menjelaskan bahwa anak hanya mampu memahami hal-hal dalam bentuk yang dapat dilihat (*tangible*). Artinya, tahap perkembangan operasional konkret adalah tahap dimana fokus dari aktivitas mental dan berpikir anak bukanlah pada hal-hal abstrak, tetapi berada pada obyek-obyek yang riil atau pada pengalaman yang pernah terjadi dalam hidupnya.⁴

Dalam kenyataannya, belum semua sekolah menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran IPS. Ketersediaan media pembelajaran terbatas, sehingga peserta didik kesulitan dalam mempelajari IPS, terutama saat harus mengimajinasikan konsep-konsep abstrak yang berhubungan dengan kehidupan sosial. Penggunaan akan media saat proses pembelajaran IPS akan meminimalisir aktivitas imajinasi peserta didik agar lebih dapat melihat langsung gambaran dari konsep abstrak dalam ilmu sosial. Pentingnya penggunaan media pada proses pembelajaran IPS adalah untuk mencegah kekeliruan berpikir yang disebabkan dari minimnya pengalaman peserta didik untuk membayangkan konsep abstrak dalam ilmu sosial.

Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran pada matapelajaran IPS khususnya dalam materi keberagaman budaya negeriku kelas IV telah terbukti dapat membantu peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dan memberikan hasil belajar yang tinggi. Hal dibuktikan oleh peserta didik kelas IV di SD Negeri 026609 Binjai Selatan yang terbagi atas kelas kontrol dan eksperimen. Pada kelas eksperimen sebagian besar peserta didik menunjukkan hasil tes yang tinggi (75%).

³ Putri, S. B., Haliza, V. N., Wahyuningsih, Yona. Efektivitas Metode Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *JPDK: Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Januari 2023, Volume 5, Nomor 1, Halaman: 2750.

⁴ Ibda, Fatimah. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*. Januari 2015, Volume 3, Nomor, 1, Halaman: 34.

Sedangkan pada kelas kontrol peserta didik menunjukkan hasil tes dengan kategori sedang (45%). Hal ini secara langsung memberikan informasi bahwa telah terjadi peningkatan terhadap hasil tes peserta didik pada materi ragam budaya dengan kategori peningkatan yang sedang (32%).⁵

Jika penggunaan media dalam proses pembelajaran IPS tidak disesuaikan dengan faktor lingkungan dan karakteristik peserta didik, kedepannya dampak yang ditimbulkan adalah dampak negatif terhadap kemampuan belajar IPS peserta didik. Beberapa kemungkinan dampak tersebut seperti; ketidakminatan peserta didik terhadap pelajaran IPS, kurangnya motivasi dalam mempelajari matapelajaran tersebut, dan peserta didik kesulitan memahami materi yang diajarkan dalam konteks IPS.

Berdasarkan observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas IV pada tanggal 7 Agustus 2023 di SDN Rawamangun 09, didapatkan informasi bahwa sekolah tersebut menggunakan buku penunjang dan *lcd projector* dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Namun intensitas penggunaan *lcd projector* sangat minim, yakni sebulan sekali atau tidak sama sekali. Hal ini dikarenakan adanya ketidakseimbangan antara jumlah *lcd projector* dengan jumlah kelas yang ada di sekolah, sehingga seringkali jadwal penggunaan berbenturan antara kelas satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas IV pada tanggal 4 September 2023, juga ditemukan keterbatasan-keterbatasan lainnya, yakni pada aspek metode dan kompetensi belajar didapati kesimpulan bahwa; (1) kondisi pada pembelajaran sehari-hari masih terbatas dalam hal penyediaan media pembelajaran, (2) metode belajar yang digunakan berupa ceramah dan diskusi kelompok, (3) dari pola pembelajaran seperti ini membuat peserta didik memerlukan kompetensi untuk berpikir dalam perspektif yang luas, tidak hanya mengandalkan instruksi dari guru saja. Selanjutnya pada aspek karakteristik perkembangan peserta didik, guru menggambarkan bahwa pemahaman materi oleh peserta didik akan lebih

⁵ Ramadhan, Nuri. Khairunnisa. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku. *Tarbiyah wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Maret 2021, Volume 8, Nomor 1, Halaman: 58.

cepat terserap apabila dalam proses pembelajarannya menggunakan media yang sesuai. Terakhir, aspek media pembelajaran guru menyatakan bahwa; (1) minimnya jumlah media pembelajaran khususnya pada matapelajaran IPS, (2) aktivitas peserta didik terbatas pada penggunaan buku penunjang, (4) kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran membuat guru sulit menjawab pertanyaan peserta didik mengenai keragaman budaya dalam wujud yang spesifik karena tentunya masing-masing individu memiliki persepsi yang berbeda, (5) terpacunya pemahaman peserta didik pada buku penunjang membuat guru tidak dapat merancang soal mengenai beberapa jenis kebudayaan dari berbagai daerah karena peserta didik belum pernah melihat atau mempunyai pengalaman tentang itu, (6) penggunaan media *laptop* terlalu kecil untuk ditampilkan pada peserta didik sehingga pembelajaran tidak terakomodir, (7) penggunaan media buku selama ini belum menghadirkan contoh yang cukup tentang materi yang sedang dipelajari, dan (8) guru membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dalam penggunaannya tidak membutuhkan *lcd projector*, tetapi karakteristik media tersebut masih berhubungan dengan teknologi, dan (9) guru memiliki ketertarikan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *web based learning* sebagai media pembelajaran yang akan digunakan pada mata pelajaran IPS.

Di waktu yang sama, melalui pengisian kuesioner, kedua wali kelas memberikan hasil persentase sebesar (95%) dengan kategori sangat setuju terkait kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran sebagai langkah untuk memperbaiki kondisi proses pembelajaran saat ini dimana guru belum memiliki akses yang memadai terhadap berbagai jenis media pembelajaran di sekolah.

Pada kesempatan yang sama, dilakukan wawancara terhadap peserta didik. Dari hasil wawancara pada aspek karakteristik perkembangan peserta didik didapati kesimpulan bahwa; (1) peserta didik termotivasi untuk mempelajari materi baru jika dengan menggunakan cara belajar yang menyenangkan, (2) peserta didik merasa sulit jika harus memahami konsep yang abstrak, dan (3) penguasaan bahasa pada peserta didik dapat

membuat penjelasan yang diberikannya mudah untuk dimengerti orang lain. Pada aspek media pembelajaran, didapati kesimpulan bahwa; (1) penggunaan media pembelajaran buku terasa membosankan karena tidak ada penyajian secara lengkap mengenai ragam budaya dari seluruh provinsi yang ada di Indonesia, (2) peserta didik kesulitan dalam memahami materi ragam kebudayaan karena tidak dapat membayangkan maksud dari wujud keragaman yang dijelaskan guru, (3) peserta didik tidak dapat menjawab soal secara maksimal, (4) peserta didik membutuhkan media yang dapat digunakan secara mandiri atau tidak harus menunggu guru mengoperasikannya terlebih dulu dan dapat fokus untuk penggunaan pribadi, dan (5) apa yang disajikan dalam buku belum cukup mendorong peserta didik untuk menggali dan mendapatkan informasi secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran IPS di SDN Rawamangun 09, khususnya di kelas IV belum optimal. Hal ini disebabkan karena guru sulit dalam menyampaikan materi Indonesiaku kaya budaya dan peserta didik juga sulit memahami materi tersebut. Hal ini menyebabkan nilai latihan dan ujian tertulis pada materi tersebut rendah. Tentu ini memberikan dampak negatif dan pengaruh pada laporan hasil belajar peserta didik. Atas dampak negatif tersebut, maka dibutuhkan suatu media yang mampu menjawab kebutuhan belajar dan pengajaran tentang materi Indonesiaku kaya budaya agar peserta didik dapat dengan mudah memahami dan mengikuti proses pembelajaran dengan semangat.

Pada penerapannya, pengetahuan akan ragam budaya berguna dalam kehidupan sosial. Sebagai contoh, yakni; (1) ketika peserta didik dapat mencegah atau menyelesaikan konflik antarbudaya yang tentunya masih dalam tingkat kelompok seusianya, (2) memahami etika berkomunikasi dalam setiap budaya di Indonesia, (3) mengenali makna dan simbolisme di balik setiap perayaan budaya, (4) mampu memahami dan menghargai perbedaan budaya di dalam kelompok yang inklusif, (5) dapat dengan mudah mengapresiasi seni-seni tradisional, (6) menggunakan aksesoris

adat dengan penuh kesadaran dan penghargaan dalam konteks yang tepat, dan (7) menghargai ragam cita rasa kuliner tradisional dan berbagi pengalaman dengan orang lain. Penerapan-penerapan tersebut erat kaitannya dengan materi Indonesiaku kaya budaya dalam IPS. Dengan begitu dalam proses pembelajaran Indonesiaku kaya budaya dibutuhkan inovasi media pembelajaran peserta didik terdorong untuk belajar dan menguasai materi dengan baik.

Penentuan media yang akan digunakan perlu dipersiapkan dengan maksimal sehingga memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi pada peserta didik. Tentunya penentuan ini juga harus berdasarkan beberapa hal, seperti kondisi peserta didik, potensi yang dimiliki materi, dan sumber daya sebagai pendukung untuk digunakan. Satu di antara media yang tepat untuk menjadi jawaban atas persoalan-persoalan yang telah dijelaskan adalah media pembelajaran berbasis *web based learning*.

Web based learning yang didasarkan pada web merupakan rangkaian halaman situs yang tergabung dalam sebuah *domain* atau *subdomain* dan berada di *World Wide Web* (WWW) dalam internet.⁶ Adapun menurut Rochmawati kumpulan informasi pada halaman web saling terhubung satu sama lain dapat disediakan oleh perorangan, kelompok, atau organisasi dengan tampilan elemen visual yang menarik dan berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna.⁷ Tidak hanya itu, penggunaan web dinilai sangat mudah. Hal itu dikarenakan web dapat dengan mudah diakses oleh siapa pun, kapan pun, dan dimana pun selama masih terhubung dengan jaringan internet.⁸

Dari pendapat diatas dapat disintesisikan bahwa penggunaan web *based learning* tidak hanya berupa rangkaian halaman terhubung dalam

⁶ Josi, Ahmat. Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jurnal Teknologi Informasi*. Juni 2017, Volume 9, Nomor 1, Halaman: 50.

⁷ Rochmawati, Irma. Analisis User Interface Situs Web *iwearup.com*. *Visualita Journal*. Februari 2019, Volume 7, Nomor 2, Halaman: 32.

⁸ Kurniawan, Yongiek Indra dkk. Pengembangan *Website* Informasi Sekolah di SMP Negeri 2 Kalimanah, Purbalingga. *Jurnal Solma*. Oktober 2020, Volume 9, Nomor 2, Halaman: 336.

sebuah domain atau subdomain di *World Wide Web*, melainkan juga adalah kumpulan informasi yang disediakan oleh individu, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web yang efektif akan menampilkan elemen visual menarik dan berfungsi sesuai kebutuhan pengguna, memudahkan akses, dan menjadikan penggunaan *web based learning* sebagai pengalaman yang sangat intuitif. Dengan demikian, *web based learning* bukan hanya alat informasi, tetapi juga menjadi wadah interaktif yang mendukung kebutuhan pengguna dengan mudah dengan diakses kapan saja dan di mana saja melalui jaringan internet.

Pengaruh atas penggunaan *web based learning* dalam pembelajaran memberikan interaktivitas yang cukup maksimal. Interaktivitas yang dilakukan dapat berupa; interaksi dengan konten, interaksi dengan instruktur, dan interaksi antara peserta didik.⁹ Interaktivitas-interaktivitas tersebut dapat diartikan bahwa dalam penggunaannya, *web based learning* tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena membuat proses pembelajaran dapat menjadi lebih fleksibel, responsif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media pembelajaran berbasis *web based learning* sangat diperlukan. Penggunaan tersebut dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara mandiri ditengah-tengah keterbatasan yang ada di kelas. Hanya saja, pada kenyataannya media pembelajaran berbasis *web based learning* yang membahas materi Indonesiaku kaya budaya belum tersedia di kelas IV SDN Rawamangun 09.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat pengembangan media pembelajaran berbasis *web based learning*. Pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis *web based learning* terus dilakukan, adapun perbedaan antara media pembelajaran berbasis *web based learning* yang sudah dikembangkan sebelumnya dengan yang akan peneliti kembangkan adalah (1) fokus bahasan materi yang disajikan, (2) proses pengembangan

⁹ Saputri, Nurul Adha Oktarini. Hannah, Merrieayu Puspita. Analisis Efektivitas Penggunaan *Web Based Learning* Pada Matakuliah Praktikum Struktur Data. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*. Februari 2016, Volume 8, Nomor 2, Halaman 70.

web based learning yang menggunakan standar bahasa pemrograman, dan (3) fitur-fitur di dalam *web based learning* yang berbeda dengan pengembangan sebelumnya. Alasan peneliti menentukan *web based learning* sebagai basis dari media yang akan dikembangkan adalah karena jika mengembangkan media yang harus ditampilkan dengan *lcd projector* maka belum dapat menjadi solusi sepenuhnya atas permasalahan yang ada. Sejalan dengan hal tersebut, para wali murid bekerjasama dengan sekolah untuk memudahkan kondisi antar jemput dengan memberikan fasilitas *handphone* pribadi untuk peserta didik, hal ini disebabkan oleh lokasi sekolah yang berada di kawasan yang tidak ramah anak atau rawan kecelakaan bermotor. Walaupun tidak dimainkan selama jam sekolah, namun peneliti bersama sekolah bekerjasama untuk memanfaatkan peluang ini dengan maksimal, yakni memanfaatkan masing-masing *handphone* peserta didik untuk digunakan dalam media pembelajaran berbasis *web based learning*, namun tentunya tetap pada aturan dan instruksi yang ada.

Selain itu, alasan lain peneliti untuk mengembangkan *web based learning* berdasarkan pertimbangan dari hasil observasi, wawancara, dan kuesioner adalah (1) mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari pembelajaran, (2) konsistensi dan standarisasi penyajian materi untuk memastikan bahwa semua peserta didik menerima informasi yang sama, (3) pemantauan dan evaluasi secara efisien, (4) fleksibilitas waktu dan tempat pembelajaran, dan (5) sumber daya tersedia secara terus-menerus, artinya peserta didik dapat mengakses materi, tugas, dan bahan pembelajaran tambahan di luar jam pelajaran resmi.

Penelitian ini berupaya untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *web based learning* pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV yang layak digunakan agar dapat menjadi jawaban atas permasalahan-permasalahan belajar yang dirasakan guru dan peserta didik. Lalu, sejauh manakah pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *web based learning* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD?

B. Identifikasi Masalah

Adapun urgensi dari penelitian ini adalah kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan yang sudah dikaji dari beberapa fenomena yang ada yakni:

1. Dominasi penggunaan media buku penunjang dalam pembelajaran di kelas disebabkan karena keterbatasan akses terhadap penggunaan bentuk media lain
2. Pemahaman atas konsep abstrak mengenai keragaman budaya yang belum dapat dijelaskan secara konkret dalam buku membuat peserta didik sulit memahami materi keragaman budaya, sehingga berdampak pada pemahaman dan hasil belajar IPS peserta didik
3. Diperlukannya inovasi terhadap media pembelajaran pada proses pembelajaran IPS khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Budaya

Melihat permasalahan tersebut, maka penelitian ini penting untuk dilakukan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi area dan fokus penelitian yang telah dipaparkan, maka fokus penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis web *based learning*. Adapun pengembangan materi difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan secara rinci sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPS berbasis web *based learning* untuk kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran IPS berbasis web *based learning*?
3. Bagaimana efektivitas dari penggunaan media pembelajaran IPS berbasis web *based learning* pada peserta didik kelas IV?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis web *based learning* pada mata pelajaran IPS materi “Indonesiaku Kaya Budaya” di kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan tahapan pengembangan. Adapun tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis web *based learning* yaitu: (1) menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik terkait pembelajaran IPS di kelas IV, (2) merancang struktur dan konten web *based learning* pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik, (3) mengembangkan web *based learning* dengan menggunakan standar bahasa pemrograman yang tepat, (4) mengimplementasikan web *based learning* pada proses pembelajaran di kelas IV, dan (5) melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan web *based learning* pada proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis web *based learning* ini maka diharapkan dapat membantu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran IPS di kelas.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini mempunyai manfaat yang dapat dijelaskan secara teoritis dan praktis, yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori pembelajaran IPS terhadap media pembelajaran berbasis web *based learning* untuk peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, yakni:

- a. Bagi Peserta didik, sebagai alat yang dapat membuka pengetahuan dan keterampilannya dalam mata pelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya. Peserta didik juga merasakan pengalaman belajar baru yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman yang

- tidak hanya terpaku pada lingkungan sekolah sehingga memberikan asa belajar yang menyenangkan dan bermakna.
- b. Bagi Guru, memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman baru tentang media pembelajaran berbasis web *based learning* dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.
 - c. Bagi Peneliti Selanjutnya, sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web *based learning* lainnya yang relevan, serta melengkapi kekurangan pada media sebelumnya

