

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era revolusi industri 4.0 teknologi informasi berkembang dengan cukup pesat. Pesatnya perkembangan teknologi ini berpengaruh terhadap seluruh aspek kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Pendidikan adalah hal yang terpenting bagi suatu negara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Selain itu pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh setiap manusia demi mengembangkan potensinya dengan baik seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki penguatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Pendidikan yang baik akan menghasilkan peserta didik yang dapat mengembangkan minat dan bakatnya yang dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat dan negara. Selain kemajuan dalam bidang teknologi, pada era revolusi industri ini dapat meraih banyak informasi dalam bidang pendidikan dari berbagai macam sumber. Banyak informasi baru yang ada dalam ilmu pengetahuan sosial yang berwujud seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu

¹ Aisyah M Ali, *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya* (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 2.

sosial menjadi sarana dalam pengembangan kehidupan masyarakat.² Kejadian yang berada di sekitar masyarakat merupakan hal yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan sosial.

Ilmu pengetahuan sosial adalah integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.³ Di setiap jenjang, pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki pengertian yang berbeda, menurut Sapriya Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar adalah nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.⁴ Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini juga tidak hanya membaca dan mendengarkan materi tetapi juga berpikir logis serta memahami konsep pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam sekolah dasar adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Dalam pembelajaran IPS ini siswa dituntut untuk mampu berkembang dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

² Riana Sri Palupi, " Pelaksanaan Pembelajaran Ips di Sekolah Menengah Kejuruan Nasional Pati," *Jurnal Fakultas IKIP*, Vol.1, Juni 2013, hlm. 71.

³ Yulia Siska, *Konsep Dasar Ips Untuk Sd/Mi* (Yogyakarta:Garudhawaca, 2016), hlm. 7.

⁴ *Ibid.*, hlm. 21.

⁵ *Ibid.*, hlm. 12.

Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan sebuah teori saja tetapi juga menekankan pada gejala dan masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. Sehingga sangat penting guna mengatasi masalah-masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri KEREJO 5 dalam pembelajaran IPS hanya menekankan pada teori saja sehingga pembelajaran IPS belum tersampaikan dengan sempurna. Selain itu faktor lain yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran ialah cara penyampaian materi yang hanya berpusat satu arah.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga berhubungan dengan aspek kehidupan manusia seperti yang tercantum dalam TEMA 9 Subtema 1 Pembelajaran 1 yaitu tentang lingkungan. Dalam materi ini media yang digunakan kurang maksimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dan wali kelas IV dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kurang maksimal dan kurang bervariasi. Selain menggunakan buku dan gambar cetak, guru juga sudah menggunakan *powerpoint* sebagai media presentasi namun hanya sebatas *slide* yang berisi tulisan dan gambar saja sehingga peserta didik cepat bosan, tidak termotivasi dan kurang optimal dalam memahami materi pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan peserta didik kelas IV dapat disimpulkan bahwa peserta didik cenderung menyukai media pembelajaran menggunakan gambar animasi yang menarik dan jelas dalam penyampaian materi.

Untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif, menyenangkan dan menarik maka perkembangan teknologi saat ini dapat

dimanfaatkan untuk proses pembelajaran melalui media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mengikuti perkembangan zaman. Media pembelajaran adalah hal yang penting demi menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan sangat baik akan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hujar AH Sanaky, mengemukakan bahwa pengetahuan seseorang melalui penglihatan 83% lebih besar daripada 11% melalui pendengaran dan daya ingat 50% dari penglihatan dan 20% dari pendengaran.⁶ Pengetahuan dan daya ingat melalui penglihatan lebih besar dibanding hanya dengan pendengaran saja.

Media yang tepat digunakan adalah pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik. *Powerpoint* adalah software dari *Microsoft Office* yang dapat dikembangkan sebagai media interaktif animasi yang membuat peserta didik menjadi aktif dan termotivasi selama pembelajaran. *Powerpoint* interaktif ini tidak hanya menyajikan materi secara audio dan visual saja, peserta didik tidak hanya melihat dan mendengar tetapi dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik, media semacam ini disebut dengan media interaktif. Ciri dari media interaktif ini adalah dengan adanya tombol pengontrol sehingga peserta didik dapat mengoperasikan sendiri media yang ada dan dapat menumbuhkan sikap antusias selama proses pembelajaran. Materi yang disajikan tidak hanya berupa gambar, video dan audio tetapi juga ditambah dengan animasi-animasi yang menarik, model pembelajaran dengan menggunakan animasi ini dapat meningkatkan pemahaman

⁶ Yuliansyah, "Efektifitas Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar," Jurnal Efisiensi-Kajian Ilmu Administrasi, Vol. XV, Agustus 2018, hlm. 26.

siswa, hal ini dikarenakan adanya proses visual yang dapat memperagakan materi yang disampaikan oleh guru.⁷ Manfaat dengan menggunakan animasi ini adalah peserta didik dapat berpikir secara optimal karena animasi-animasi yang dibuat merupakan penerapan dari materi secara virtual sehingga materi yang diberikan akan lebih jelas. Dan manfaat selanjutnya adalah dengan menggunakan animasi proses pembelajaran akan menyenangkan, aktif, kreatif, interaktif dan dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu oleh Wegita Rezky dkk dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP” mendapatkan rata-rata skor media sebesar 89,05% dan media interaktif berbasis animasi ini dikatakan layak dan direkomendasikan dalam pembelajaran.⁸ Media interaktif ini dapat meningkatkan perhatian peserta didik.

Keunggulan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik ini adalah media ini bersifat interaktif sehingga peserta didik dapat pengontrol tombol sesuai keinginan. Selanjutnya media ini memuat materi yang mudah dipahami, singkat dan jelas yang dikemas dalam animasi yang bertemakan lingkungan dengan menarik. Kemudian terdapat suara/audio untuk mendukung kemenarikan animasi tersebut serta terdapat kuis interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik. Keunggulan berikutnya adalah terdapat *barcode* yang

⁷ Akbar Iskandar, dkk. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Tik* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 51.

⁸ Wigita Rezky Widjayanti, Titin Masfingatini dan Reza Kusuma Setyansyah, “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Sekolah Menengah Pertama,” *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 13 (1), Januari 2019, hlm. 110.

dapat di *scan* yang berisi fakta-fakta menarik sehingga peserta didik semakin antusias dalam belajar.

Selain media pembelajaran yang menunjang, pendekatan pembelajaran juga tidak kalah pentingnya. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik dirancang agar peserta didik dapat aktif dan terlibat selama proses pembelajaran. Sesuai dengan 5 tahapan pendekatan saintifik yaitu, mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik ini merupakan hal yang menarik yang perlu dikembangkan. Dengan penggunaan media ini peserta didik dapat meningkatkan minat selama pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran menjadi aktif, efektif dan menyenangkan guna mencapai tujuan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang akan dibahas dalam pembahasan ini diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi
2. Media yang digunakan belum melibatkan peserta didik secara langsung
3. Media yang digunakan kurang maksimal

C. Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
2. Pembuatan media ini hanya memfokuskan pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1
3. Objek penelitian adalah kelas IV sekolah dasar

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka permasalahan yang dirumuskan dalam rumusan masalah adalah sebagai berikut :

Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Kayanya Negeriku kelas IV di sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian dan pengembangan ini dapat berguna dan menambah pengetahuan serta wawasan terkait media powerpoint sebagai media pembelajaran interaktif dalam menyajikan pelajaran muatan IPS.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik guna menambah wawasan dan pengetahuannya terhadap materi IPS khususnya materi lingkungan.

b. Bagi Guru

Diharapkan mampu menginspirasi para pendidik lainnya untuk membuat media pembelajaran yang semakin kreatif dan menarik serta dapat mempermudah dalam penyampaian materi.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan dapat menjadi referensi serta inspirasi dalam pembuatan produk yang lebih baik lagi.

