

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain, Langeveld.¹ Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.² Jadi, Pendidikan adalah proses bimbingan yang bertujuan menjadikan anak-anak mandiri dan mampu menjalani hidupnya sendiri, serta tuntutan untuk mengembangkan potensi mereka guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang maksimal.

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.³

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁴ Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai

¹ Hamengkubuwono, *Ilmu Pendidikan Dan Teori Pendidikan*, ed. by Abu Bakar and Salman Al Farisi, I (CV. Karya Hasri Zitaq, 2016).

² Hadjar Dewantara, *Pendidikan*, 4th edn (Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 2011).

³ Rahmat Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya* (Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019).

⁴ Suhelayanti and others, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*, 1st edn (Yayasan Kita Menulis, 2023).

gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.⁵

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dilaksanakan, Moeljono Cokrodikardjo.⁶ Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.⁷ Kurikulum merdeka menempatkan siswa dalam beberapa fase yaitu fase A, fase B, fase C. Dan IPS disatukan dengan IPA pada fase B.

Merdeka belajar merupakan kebijakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum Merdeka diterapkan dengan tujuan untuk melatih kemerdekaan dalam berpikir peserta didik. Inti paling penting dari

⁵ Kemendikbud, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*, 2022.

⁶ Nashrullah, *PEMBELAJARAN IPS (TEORI DAN PRAKTIK)* (Kalimantan Selatan: CV. EL PUBLISHER, 2022), hal. 2.

⁷ Teofilus Ardian Hopeman, 'Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar', *Kiprah Pendidikan*, 1.3 (2022), pp. 141–49.

kemerdekaan berpikir ditujukan kepada guru. Jika guru dalam mengajar belum merdeka dalam mengajar, tentu peserta didik juga ikut tidak merdeka dalam berpikir.⁸ Konsep Merdeka Belajar dapat diaplikasikan dalam pembelajaran IPS dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan topik atau tema yang ingin dipelajari, serta cara belajar yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Selain itu, konsep Merdeka Belajar juga dapat diaplikasikan dalam penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran IPS. Siswa dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk mencari informasi, melakukan riset, dan berkomunikasi dengan orang lain yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan topik yang dipilih.

Problem based learning merupakan suatu model pembelajaran menggunakan masalah autentik (nyata) sebagai suatu konteks bagi siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis untuk memperoleh pengetahuan dan belajar mengambil keputusan. Masalah yang bersifat autentik menjadi starting point dalam pembelajaran PBL, sehingga mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi dan data dalam memecahkan masalah.⁹ Maka dari itu, PBL tidak hanya mengajarkan siswa untuk memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan pengambilan keputusan.

Penerapan PBL dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar sangat membantu guru dalam mengajar dan pada proses pembelajaran guru dapat melibatkan siswa secara langsung, meningkatkan kreativitas belajar siswa, menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dapat menumbuhkan kreativitas dalam berpikir siswa, dan pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru, membuat pembelajaran lebih menyenangkan.¹⁰ Implementasi model PBL memberikan dampak yang positif dibandingkan dengan pembelajaran langsung

⁸ Khoirurrijal and others, *Pengembangan Kurikulum Merdeka*, I (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), hal. 15

⁹ Ira Yuliasari and Roni Rodiyana, 'Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SD', *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2.2 (2023), pp. 171–78.

¹⁰ Silfi Melindawati and others, 'Analisis Literatur Review Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar', *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4.5 (2022), pp. 7338–46, doi:10.31004/edukatif.v4i5.3919.

terhadap kemampuan pemahaman siswa pada materi IPS dalam IPAS.¹¹ Untuk itu model PBL dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar memberikan pengaruh positif dengan meningkatkan keterlibatan peserta didik, mencegah kejenuhan, dan memperbaiki pemahaman materi dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran ini dalam kegiatan belajar mengajar.

Media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar, Briggs dalam.¹² *Association of Education and Communication* (AECT), mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Pada awal perkembangannya, media memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru (*teaching aids*). Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik. Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media adalah bagian integral dari proses belajar mengajar.¹³ Penggunaan media pembelajaran terkait dengan kemampuan media dalam menyampaikan materi, yang mungkin tidak dapat dilakukan oleh guru. Dengan kata lain, guru berperan sebagai fasilitator, sementara media berfungsi sebagai sumber belajar yang mencakup seluruh lingkungan di sekitar siswa.

Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu,¹⁴ kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif dikarenakan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga yang biasanya pembelajaran terjadi secara satu arah saja menjadi lebih interaktif antara guru dan peserta didik. Pembelajaran juga menjadi tidak membosankan dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif

¹¹ Yuliasari and Rodiyana, 'Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SD'.

¹² Najwa Rohima, 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa', *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1.1 (2023).

¹³ Andina Halimsyah Rambe, *Media Dan Sumber Belajar Di MI/SD* (Medan, 2021), h.18.

¹⁴ Rohima, 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa'.

siswa akan cepat mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga sesi belajar belajar tidak terasa monoton dan siswa pun tidak hanya menjadi objek dalam pembelajaran tetapi juga menjadi subjek dikarenakan dengan adanya media pembelajaran guru dan siswa menjadi lebih interaktif satu sama lain. Sehingga dapat dipahami bahwa dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik menjadi lebih terampil dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran di SD dapat meningkatkan akses ke informasi, membuat belajar lebih interaktif dan menyenangkan dengan *website* edukatif. Namun, penggunaan *smartphone* perlu diawasi agar tetap fokus pada belajar, dan penting untuk mengajarkan etika digital kepada peserta didik. Dengan kurikulum yang dirancang baik dan pelatihan kepada guru, *smartphone* bisa menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran di SD.

Namun, berdasarkan analisis kebutuhan melalui observasi pada kelas IV di SDN Rawamangun 02, peneliti menemukan bahwa meskipun banyak peserta didik memiliki akses ke *smartphone*, penggunaannya dalam pembelajaran masih sangat minim. Sekolah dan guru belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi *mobile* sebagai alat pembelajaran. Pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan, dimana metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat kepada guru. Media yang dipakai dalam pembelajaran IPAS juga terbatas, peserta didik cenderung hanya bergantung pada buku, yang membuat peserta didik menjadi pasif dan hanya menerima informasi tanpa terlibat aktif dalam proses belajar. Idealnya, peserta didik harus lebih aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi. Dalam materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena materi yang masih terlalu abstrak. Untuk hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih minim, guru kesulitan membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan relevan. Siswa mengungkapkan bahwa lebih tertarik dengan pembelajaran yang interaktif dan menggunakan teknologi, karena lebih menarik dan membantu memahami materi lebih baik.

Melihat permasalahan yang ada, maka perlu adanya perbaikan dari proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi masa kini, agar proses pembelajaran

berpusat kepada peserta didik dan peserta didik menjadi mandiri. Saat ini, semakin banyak peserta didik yang terbiasa dengan teknologi digital sejak usia dini. Gadget dan perangkat *mobile* sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, membuat media pembelajaran *website* untuk peserta didik Sekolah Dasar menjadi langkah yang sangat relevan dari permasalahan yang ada. Thomsom mendefinisikan, *website* sebagai koleksi sumber informasi, seperti grafis, yang saling berhubungan satu sama lain dalam internet yang lebih besar.¹⁵ *Website* pembelajaran adalah situs yang dirancang khusus untuk menyediakan materi pendidikan secara online. *Website* ini berfungsi sebagai sumber informasi yang saling terhubung, memungkinkan peserta didik untuk mengakses berbagai konten seperti teks, video, gambar, dan animasi yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Dengan adanya *website* pembelajaran, peserta didik dapat belajar secara mandiri, mengakses sumber belajar tambahan, dan berinteraksi dengan materi pelajaran melalui fitur-fitur interaktif, seperti kuis, forum diskusi, atau tugas online. *Website* ini juga memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memperkaya pengalaman belajar siswa dengan berbagai format informasi yang lebih dinamis.

Media Pembelajaran *Website* sebelumnya telah dikembangkan oleh, Sa'idatum Munirah pada tahun 2024 dengan judul "Pengembangan Media Flipbook Interaktif Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Materi Gaya Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 01 Kota Semarang".¹⁶ Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *website* sangat layak untuk digunakan oleh pengguna. Kemudian penelitian dari Yuliana Widi Maulita pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Materi Pecahan Kelas V". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media

¹⁵ M Hamdan Romadhon, Yusuf Yudhistira, and Mukrodin Mukrodin, 'Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri', *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, 2.1 (2021), pp. 30–36.

¹⁶ Sa'idatum Munirah and Petra Kristi Mulyani, 'Pengembangan Media Flipbook Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Materi Gaya Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 01 Kota Semarang', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.03 (2024), pp. 825–39.

pembelajaran interaktif *website* dengan *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan kelas V sekolah dasar.

Perbedaan pengembangan media pembelajaran *website* sebelumnya dengan peneliti adalah pada integrasi teknologi yang lebih maju dan pendekatan yang lebih terpadu antara model pembelajaran *problem-based learning* dan media pembelajaran *website*, sedangkan penelitian sebelumnya hanya terfokus pada pengembangan *website* saja atau *problem based lerning* saja. Peneliti juga mengembangkan konten yang interaktif dan relevan dengan kehidupan nyata, sehingga membantu siswa memahami konsep lebih baik dan melatih berpikir kritis. Media yang peneliti rancang juga mudah diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa dapat mengulas kembali pembelajaran ketika di rumah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *website* berbasis *problem-based learning* yang peneliti namakan layar cerdas. Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Layar Cerdas Berbasis *Problem based learning* dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar” khususnya pada materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku. Media Pembelajaran layar cerdas berbasis *problem-based learning* diharapkan mampu membuat siswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran melainkan menjadi subjek pembelajaran, siswa juga diharapkan mampu memecahkan masalah dan berpikir kritis untuk memperoleh pengetahuan dan belajar mengambil keputusan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi yang kurang dimanfaatkan secara optimal.
2. Kurangnya pemahaman peserta didik pada materi norma dalam adat istiadat daerahku.
3. Penggunaan media yang bersifat satu arah sehingga peserta didik menjadi pasif.
4. Media pembelajaran belum menerapkan model pembelajaran berbasis masalah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti perlu membatasi permasalahan agar peneliti lebih fokus dan terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran layar cerdas berbasis *problem-based learning* dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran layar cerdas berbasis *problem-based learning* dalam pembelajaran IPAS materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran layar cerdas berbasis *problem-based learning* dalam pembelajaran IPAS materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan membawa manfaat baik dalam segi teoritis maupun dalam segi manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pengembangan media pembelajaran *website* berbasis *problem-based learning* yang dapat memberikan sumber informasi pada materi IPAS melalui media pembelajaran *website*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memberikan motivasi dalam pembelajaran IPAS terkhusus materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku, serta dapat mempercepat peserta didik memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran layar cerdas berbasis *problem-based learning* yang dapat menjadi

alternatif media pembelajaran guru untuk menyampaikan materi. Selain itu untuk mendorong guru agar lebih kreatif dalam melakukan proses belajar mengajar.

- c. Bagi peneliti, diharapkan mendapat pengalaman tentang penelitian media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang diteliti.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan pengembangan media pembelajaran layar cerdas berbasis *problem-based learning* dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi bahan kajian lebih lanjut peneliti-peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran, sehingga menghasilkan karya ilmiah yang lebih baik.

