

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah dasar. Mata pelajaran IPS penting untuk peserta didik pelajari karena didalamnya merupakan penyederhanaan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan lainnya (Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, 2022). Pendidikan IPS merupakan disiplin ilmu-ilmu sosial ataupun integrasi dari macam cabang ilmu sosial (Setiawan, Siregar, & Lubis, 2020). Bahan materi yang ada dalam pembelajaran IPS merupakan bahan yang telah terpilih, disederhanakan, dan diorganisasikan secara psikologi dan ilmiah untuk tujuan pendidikan (Siska, 2018). Dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan gabungan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan materi yang diajarkan telah disederhanakan dengan cermat untuk mendukung tujuan pendidikan, yaitu mengembangkan pemahaman serta keterampilan sosial peserta didik dalam berkehidupan di masyarakat.

Dalam mencapai tujuan pendidikan yang optimal, keberhasilan pembelajaran yang efektif di sekolah dasar sangat penting. Peran guru sebagai pendidik dan pengajar diujikan agar menciptakan pembelajaran yang efektif. Sangat penting seorang guru memahami dan merancang pembelajaran, serta memilih strategi pembelajaran yang tepat (Farhana, Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni, 2022). Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada kehadiran peserta didik di dalam kelas saja, namun juga berdasarkan pada media apa yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Pembelajaran yang efektif dengan menggunakan penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan mempengaruhi kualitas belajar. M Sobry Sutikno (2019), pembelajaran efektif dapat tercipta jika kegiatan belajar memungkinkan peserta didiknya untuk belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pendidikan yang efektif tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil akademis semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan kemampuan untuk

beradaptasi dengan perubahan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah membawa dampak besar dalam kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan (Zamroni, Sagala, Akmansya, Erlina, & Koderi, 2023). Dalam konteks perkembangan teknologi yang pesat, guru diharapkan mampu menyiapkan peserta didik tidak hanya untuk menghadapi tantangan saat ini, tetapi juga untuk menghadapi perubahan yang akan datang seperti dengan memanfaatkan elektronik yang ada sesuai dengan perkembangannya. Di dalam pendidikan dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam mendukung proses pembelajaran seperti mendigitalisasikan media pembelajaran. Perkembangan pada kehidupan saat ini tidak terlepas dari *handphone* untuk memudahkan berkomunikasi maupun mencari informasi dalam internet. Kecanggihan *handphone* juga dapat membantu peserta didik dalam mencari berita atau informasi yang berkenaan dengan konten atau isi pembelajaran yang dipelajari di sekolah sehingga dapat membuahkan hasil belajar yang baik dari peserta didik (Putra, Wahyuni, Alucyana, & Ajriyah, 2021).

Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran di kelas masih belum optimal dan efektif. Hasil observasi kelas saat pembelajaran berlangsung bersamaan dengan wawancara guru, wawancara perwakilan peserta didik, dan pengisian angket analisis kebutuhan peserta didik pada tanggal 1 November 2024 di Sekolah Dasar Negeri Total Persada, proses belajar masih didominasi oleh guru. Guru cenderung menyampaikan materi secara konvensional melalui ceramah dari 90,6% angket peserta didik yaitu dengan menjelaskan materi yang ada pada buku pelajaran saja. Tidak semua peserta didik menyimak dengan seksama pembahasan guru, hal tersebut ditandai dengan adanya peserta didik yang lebih menikmati mengobrol dengan teman sebangkunya bahkan dengan teman yang duduk di belakangnya dibandingkan dengan memperhatikan buku, menopang dagu, merebahkan kepala di atas meja, serta kesibukan lain yang mengalihkan perhatiannya pada belajar. Dalam pembelajaran, peserta didik memperoleh materi hanya dari buku paket dan LKS, guru menjelaskan materi lalu mengarahkan untuk mengerjakan soal secara berkelompok dan dipresentasikan pada pertemuan selanjutnya. Meskipun pembelajaran secara berkelompok, sebagian anggota hanya ingin menulis karena

tidak ingin membaca buku mencari jawaban. Tentu hal ini membuat pembelajaran menjadi tidak optimal dan tidak membuahkan hasil maksimal.

Dalam mengerjakan tugas dari guru tersebut banyaknya peserta didik yang malas membaca untuk mencari jawabannya. Berdasarkan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas VI di SDN Total Persada, buku paket dan LKS sebagai bahan ajar yang digunakan dalam belajar di kelas terasa membosankan untuk dibaca karena banyaknya tulisan sehingga sulit untuk dipahami, sulit dihapalkan, hingga merasa tidak ingin melihat buku secara terus menerus atau kehilangan minatnya untuk belajar. Peneliti menemukan sekitar 68,75% peserta didik kelas VI merasa pembelajaran IPS membosankan dan sulit untuk memahami isi materinya dari hasil angket analisis kebutuhan peserta didik. Pembelajaran IPS terbentuk membosankan dalam pikiran peserta didik dikarenakan pembelajaran IPS dalam mengimplementasikan materinya lebih berpusat dengan guru, peserta didik hanya diarahkan proses berpikir menghafal, membaca, dan mencatat (Pratiwi et al., 2023).

Didukung oleh hasil wawancara dengan Bapak S selaku wali kelas VI diketahui bahwa guru kurang memaksimalkan penggunaan media saat belajar mengajar di kelas, guru hanya memanfaatkan buku serta media papan tulis yang digunakan dalam pembelajaran tanpa memaksimalkan ketersediaan fasilitas sekolah seperti jaringan internet. Adapun untuk penjelasan materi, penyajian dari buku paket dan LKS terbatas khususnya pada muatan IPS materi pelesir keliling dunia, sehingga dari hasil angket terdapat 62,5% peserta didik merasa tidak terbantu dalam memahami materi jika hanya menggunakan buku pelajaran saja. Materi IPS pada materi Pelesir Keliling Dunia dalam buku paket dan LKS hanya tersedia tulisan yang seharusnya didukung oleh gambar agar menarik untuk dipelajari serta memudahkan peserta didik mengetahui dan memahami isi materi. Dari beberapa fakta yang ada dapat disimpulkan bahwa peserta didik mengalami kurangnya menerapkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi monoton.

Pelaksanaan belajar di kelas yang optimal dapat dengan berbantuan media pembelajaran. Media merupakan bagian dari komponen pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan pada suatu pembelajaran. Penggunaan media yang variatif dan menarik membantu peserta didik untuk dapat memahami pelajaran

dengan baik. Media pembelajaran dapat menciptakan rasa ketertarikan untuk belajar dikelas, dengan media dapat menunjang efektivitas keberhasilan belajar peserta didik (Widiastuti, 2023). Perkembangan era digitalisasi juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas, mengingat kondisi saat ini yang dimana peserta didik lebih menyukai hal-hal berbau internet atau media digital. Persentase peserta didik yang memiliki handphone dan digunakan untuk diri peserta didik mencapai 81,25% dari hasil angket analisis kebutuhan. Meskipun sekitar 14 peserta didik yang tidak selalu memiliki kuota atau paket data, sekolah telah menyediakan internet yang dapat diakses warga sekolah untuk kepentingan belajar. Tidak menutup kemungkinan pula untuk guru dapat menerapkan media digital untuk membantu saat mengajar karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik memahami materi saat proses belajar mengajar di kelas berlangsung. Akses materi pelajaran dalam bentuk digital disediakan dan diharapkan memudahkan peserta didik untuk memahami atau menguasai materi yang diberikan oleh guru (Westra, 2022).

Dengan berbantuan media saat belajar materi pelesir keliling dunia dapat membuat peserta didik tidak hanya membayangkan objek di dalam pikirannya saja, tetapi juga mampu melihat objek atau gambar semestinya yang sesuai dengan konteksnya. Usia peserta didik kelas VI di SDN Total Persada berada antara usia 11-12. Anak usia 8-12 tahun menyukai ilustrasi yang berwarna (Christanti & Erlycia, 2024). Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, media *scrapbook* dalam bentuk digital menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. *Scrapbook* menyediakan gambar dan informasi yang dikemas secara ringkas sehingga peserta didik akan lebih mudah mencerna informasi atau materi yang disajikan.

Media pembelajaran *scrapbook* digital yang akan dikembangkan oleh peneliti mencakup materi pelesir keliling dunia pada pembelajaran IPS kelas VI SD. *Scrapbook* dipilih peneliti sebagai media pengganti buku pelajaran yang digunakan peserta didik dimana media *scrapbook* sebagai media baru yang belum pernah diterapkan dalam belajar di kelas untuk mengatasi kurangnya variasi media pembelajaran sehingga akan membuat peserta didik penasaran dan menarik perhatian untuk dibaca. *Scrapbook* dipilih untuk menjelaskan materi IPS yang

abstrak, karena *scrapbook* lebih banyak menyajikan gambar yang terdapat informasi singkat dan jelas mengenai penjelasan gambar tersebut. Materi enam benua di dunia pada bab pelesir keliling dunia dipilih sebagai materi yang akan disajikan pada produk media yang akan dikembangkan karena materi ini berisikan penjelasan awal mengenai benua sebelum peserta didik dapat melanjutkan pembahasan selanjutnya mengenai perbedaan geografis negara-negara di dunia serta pemanfaatan kondisi geografis dan optimalisasi potensi. Pembahasan enam benua di dunia seperti pengertian benua, apa saja benua yang ada di dunia, berapa luas wilayahnya, jumlah negara di dalamnya, populasi dan iklim yang ada pada benua tersebut yang dimana setelah peserta didik mengetahui penjelasan awal mengenai benua, peserta didik dapat melanjutkan mempelajari pembahasan selanjutnya sehingga pembelajaran berkelanjutan. Secara pembuatan *scrapbook* akan didesain dengan memakai sekumpulan gambar yang dipotong sebagian untuk tiap halaman proyek yang berbeda sehingga memanfaatkan sebuah gambar tidak hanya untuk satu halaman proyek saja. Hasil akhir media akan tersedia dalam bentuk *link web*. Melalui digital, media ini akan menjadi pengalaman baru bagi peserta didik dalam belajar di kelas dan dapat diakses kembali oleh peserta didik sesuai pembelajaran. Perkembangan teknologi digital hadir sebagai peluang pada inovasi pembelajaran karena pembelajaran akan dapat dilakukan secara fleksibel, dimana dan kapan saja (Gunawan, Purwoko, Ramdani, & Yustiqvar, 2021). Berdasarkan hal tersebut tujuan akhir penelitian ini yaitu menghasilkan media *scrapbook* digital yang diperkirakan menjadi solusi dalam mendukung peserta didik dalam belajar IPS materi pelesir keliling dunia di kelas VI Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS belum maksimal.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi pada pelaksanaan pembelajaran IPS materi pelesir keliling dunia, sehingga membuat pembelajaran kurang optimal.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pelaksanaan pembelajaran sehingga peserta didik tidak tertarik dan senang saat belajar IPS di kelas.

4. Perlunya pembuatan *scrapbook* digital sebagai media baru bagi peserta didik pada muatan pembelajaran IPS materi pelesir keliling dunia untuk menunjang pembelajaran menjadi lebih maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Jika diperhatikan masalah yang ada dan yang akan diteliti diatas, diperlukannya upaya sebagai solusi. Agar pembahasan tidak meluas dan menyimpang dari arah pembahasannya. Batasan penelitian ini yaitu pada pengembangan *scrapbook* digital sebagai media pembelajaran IPS materi pelesir keliling dunia kelas VI sekolah dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan fokus penelitian yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan *scrapbook* digital (Digi-Scrap) pada pembelajaran IPS kelas VI SD?
2. Bagaimana kelayakan media *scrapbook* digital (Digi-Scrap) pada pembelajaran IPS materi Pelesir Keliling Dunia di kelas VI SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Setelah dikembangkannya media ini diharapkan dapat menambah referensi media khususnya pada pembelajaran IPS di SD. Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan terhadap alternatif penggunaan media *scrapbook* digital (Digi-Scrap) untuk pelaksanaan pembelajaran. Membantu dan memudahkan dalam menjelaskan materi kepada peserta didik, khususnya pada materi pelesir keliling dunia bahasan enam benua di dunia dalam pembelajaran IPS kelas VI SD.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini yaitu dengan berupa media pembelajaran *scrapbook* digital (*Digi-Scrap*) dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran, terutama materi pelesir keliling dunia pada pembelajaran IPS. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media ini.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian pengembangan *scrapbook* digital (*Digi-Scrap*) ini dapat dijadikan sebagai referensi sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas guru dalam memanfaatkan teknologi dan menciptakan pembelajaran yang menarik untuk peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta tercapainya tujuan pembelajaran.

