

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak besar, khususnya dalam bidang pendidikan. Semakin pesat perkembangan IPTEK, semakin tinggi pula kualitas pendidikan yang dituntut serta yang dihadapi. Era abad ke-21 hadir sebagai bagian dari revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan pemanfaatan internet secara masif, termasuk dalam proses pembelajaran. Pada masa ini, keterampilan 6C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, dan Citizenship*) menjadi kompetensi utama yang perlu dikuasai.¹ Berbagai kajian menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara logis, sehingga penguatan kemampuan berpikir kritis menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran.² Fokus tersebut sejalan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dalam hal ini, Muatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting karena membantu peserta didik memahami berbagai fenomena sosial dan interaksi antara individu, kelompok, serta masyarakat dalam konteks kehidupan sehari-hari. Muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial juga dirancang untuk membangun literasi sosial serta mempersiapkan peserta didik agar mampu mempelajari isu-isu sosial dan budaya yang lebih mendalam di jenjang SMP.³

Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial mencakup kajian mengenai fenomena sosial, interaksi antara individu dan masyarakat, serta berbagai permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Kajian ini meliputi topik-topik seperti geografi, sejarah, ekonomi, serta sosial budaya, yang dihubungkan dengan pemahaman terhadap dinamika masyarakat, baik di tingkat

¹ Srirahmawati, Deviana, and Kusuma Wardani, *Peningkatan Keterampilan Abad 21 (6C) Siswa Kelas IV Sekolah Melalui Model Project Based Learning Kurikulum Merdeka*, Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8.1 (2023): 2548-6950

² OECD, *Pisa 2022 Results*, Factsheets, vol. I, (2023): 35.

³ Kemendikbud, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA*. (Jakarta: BSKAP, 2022): 5-6.

lokal, nasional, maupun global. Dalam konteks keterampilan abad ke-21, keberhasilan muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diukur melalui kemampuan peserta didik dalam memahami konsep sosial serta keterampilan proses ilmiah, seperti melakukan analisis, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, merumuskan kesimpulan, serta melaksanakan tindakan yang berdampak pada kehidupan sosial. Dengan kompetensi tersebut, peserta didik diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan dan pelestarian budaya serta kehidupan sosial yang lebih harmonis. Oleh karena itu, penerapan pendekatan serta strategi pembelajaran yang tepat menjadi hal penting guna menjamin tercapainya pemahaman yang mendalam. Untuk mewujudkan muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang efektif, diperlukan adanya inovasi, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang lebih kreatif dan bermakna.

Pembelajaran inovatif pada dasarnya ditujukan untuk meningkatkan minat serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Karakteristik utamanya adalah menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar, sehingga mereka dapat memahami dan membangun pengetahuannya secara mandiri.⁴ Pembelajaran inovatif memadukan beragam metode, strategi, dan teknologi guna menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, sekaligus efektif, salah satunya melalui penerapan pendekatan saintifik. Integrasi teknologi dengan pendekatan saintifik diyakini mampu memperkuat mutu pendidikan serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Melalui pendekatan saintifik, peserta didik diberi kesempatan untuk membangun pemahaman terhadap konsep, hukum, maupun prinsip secara aktif dengan melewati tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan data atau melakukan eksperimen, menganalisis atau mengolah informasi, hingga mengomunikasikan hasilnya.⁵ Pendekatan ini juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis,

⁴ Erni Kurniawati, *Pembelajaran Berkarakteristik Inovatif Abad 21 Pada Materi Kemandirian Karir Peserta Didik Dengan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Di SMK Negeri 1 Adiwerna Tegal*, Cakrawala: Jurnal Pendidikan, (2022): 88-104.

⁵ Arvin Hardian et al., *Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, Indonesia Reseach Journal on Education 5.1 (2025): 99-106.

komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.⁶ Oleh karena itu, penerapan pendekatan saintifik sangat diperlukan agar peserta didik memiliki bekal keterampilan yang relevan dan dapat digunakan untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

Pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana maupun pendukung dalam proses pembelajaran berbasis pendekatan saintifik menjadi sangat penting, salah satunya melalui penggunaan multimedia. Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai elemen seperti teks, gambar, ilustrasi grafis, audio, animasi, serta video yang diintegrasikan dengan teknologi untuk menunjang kegiatan belajar.⁷ Penggunaan multimedia dalam proses belajar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.⁸ Secara mendasar, media berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami peserta didik.⁹ Dari sisi psikologis, media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik mengatasi kesulitan ketika harus memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak.¹⁰ Jika teknologi pembelajaran dimanfaatkan secara tepat, hal ini akan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran, memperbesar efektivitas proses belajar, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil observasi di SDIT Ar-Risaalah Jakarta Barat menunjukkan bahwa pembelajaran muatan Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas V masih menghadapi kendala, khususnya pada materi peta. Meskipun kegiatan belajar berlangsung tatap muka setiap hari dan guru telah memanfaatkan Buku Paket Erlangga serta perangkat elektronik, pemanfaatan media tersebut belum optimal karena keterbatasan alat peraga dan media digital. Kondisi ini membuat peserta didik kesulitan memahami materi, terutama karena mereka masih berada pada tahap berpikir konkret dan

⁶ R A Pribadi, D P Sailendra, and F Azmi, *Pendekatan Saintifik Untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9.1 (2022): 43–56.

⁷ A Sethi, *Multimedia Education: Theory And Practice*, (New Dehli: ISPA) : 1-3 .

⁸ Benedicta Dwi Adventyana et al., *Media Pembelajaran Digital Sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar*.

⁹ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak Publisher, 2021).

¹⁰ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, (Badan Penerbit UNM, 2022) : 10.

membutuhkan media visual serta interaktif. Wawancara dan kuesioner peserta didik memperkuat temuan tersebut. Mayoritas peserta didik mengaku kesulitan memahami materi peta dan belum mampu menghubungkan representasi geografis dengan situasi nyata. Penyajian materi yang kurang menarik dan ketiadaan media digital yang memadai turut menghambat pemahaman mereka. Wawancara guru menunjukkan bahwa peserta didik kelas V memiliki kecenderungan gaya belajar visual dan kinestetik sehingga membutuhkan tampilan konkret dan aktivitas manipulatif. Namun, ketika peserta didik diarahkan mencari informasi melalui internet, hasil pencarian sering tidak sesuai sehingga menimbulkan miskonsepsi. Guru juga mengalami hambatan dalam menyiapkan media digital karena keterbatasan waktu, fasilitas, dan keterampilan teknologi. Dengan demikian, keterbatasan media interaktif menjadi hambatan utama dalam memahami materi peta dan menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran dengan media yang tersedia.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan inovasi media yang dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi, khususnya pada pembelajaran muatan Ilmu Pengetahuan Sosial materi peta dengan dukungan teknologi sebagai sarana penunjang. Multimedia dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar tambahan karena mampu memberikan akses yang lebih luas dan praktis terhadap informasi maupun materi ajar.¹¹ Oleh sebab itu, peneliti mengusulkan pengembangan multimedia interaktif. Media pembelajaran interaktif ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sekaligus mengakomodasi berbagai gaya belajar yang berbeda. Pemilihan multimedia interaktif didasarkan pada keunggulannya, seperti memperjelas penyajian materi melalui gambar dan animasi menarik, melatih keterampilan peserta didik melalui berbagai aktivitas setelah mempelajari materi, menumbuhkan motivasi dengan pemberian penghargaan dalam beragam bentuk, serta memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk menentukan materi yang ingin dipelajari melalui fitur navigasi.¹² Dengan pemanfaatan

¹¹ Nadiva Khairul Nisa and Syafril Syafril, *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Family Education, 3.2 (2023): 146–53.

¹² Purbatua Manurung, *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19*, Al-Fikru: Jurnal Ilmiah, 14.1 (2021): 1–12.

multimedia interaktif sebagai sumber belajar, diharapkan peserta didik mampu memperdalam pemahaman mereka pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Multimedia interaktif dirancang dalam bentuk digital karena memiliki kelebihan berupa akses yang mudah dan fleksibilitas penggunaan, baik melalui *smartphone* maupun laptop. Penyesuaian ini relevan dengan kondisi peserta didik kelas V yang sudah akrab dengan penggunaan *smartphone*. Melalui pemanfaatan perangkat tersebut sebagai media belajar, peserta didik tidak hanya dapat memperdalam materi, tetapi juga diperkenalkan pada pemanfaatan teknologi pembelajaran yang selaras dengan tuntutan abad ke-21. Proses pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada capaian pembelajaran fase C dalam kurikulum merdeka. Dengan multimedia interaktif, peserta didik mudah memahami muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi peta.

Kebaruan dari multimedia yang dikembangkan terletak pada bentuk produk yang dapat diakses melalui dua cara, yakni berupa aplikasi yang dapat diinstal di *smartphone* dengan memuat tahapan pembelajaran saintifik, serta melalui tautan web yang kompatibel dengan berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, maupun komputer. Pemilihan pendekatan saintifik didasarkan pada kemampuannya dalam meningkatkan hasil belajar, terutama dalam melatih keterampilan berpikir kritis sekaligus memberi dampak positif pada aspek sosial dan moral peserta didik.¹³ Multimedia ini dirancang untuk menyajikan informasi secara jelas, runtut, dan komprehensif. Dalam proses pengembangannya, digunakan perangkat lunak *Articulate Storyline*, yaitu aplikasi pembuatan presentasi yang telah dilengkapi berbagai template sehingga fleksibel untuk disesuaikan dengan kebutuhan. Produk yang dihasilkan melalui *Articulate Storyline* dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* atau laptop, sehingga penggunaannya tidak terbatas oleh ruang maupun waktu, dan mampu menunjang pemahaman peserta didik secara lebih efektif.¹⁴

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang membahas multimedia interaktif menggunakan *Articulate storyline* dan pendekatan saintifik dalam

¹³ Desviana Zakiya Agistiani et al., *Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Di Sekolah Dasar*, Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 3.6 (2021): 4865 - 4873.

¹⁴ Supeno et al., *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Literasi Sains*, Jurnal Eduscience (August 1, 2022): 294–304.

pembelajaran di sekolah. Penelitian pertama, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate storyline* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo Magetan.”¹⁵ Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media *Articulate storyline*. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa multimedia interaktif Berbasis *Articulate Storyline* di kelas IV layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian kedua berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate storyline* Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Literasi Sains” menunjukkan Efektivitas media interaktif berbasis *Articulate storyline* untuk meningkatkan literasi sains dinyatakan efektif dengan kategori sedang.¹⁶ Berdasarkan hasil tersebut maka penggunaan media interaktif berbasis *Articulate storyline* dapat menjadi solusi dari permasalahan untuk meningkatkan literasi sains

Penelitian ketiga oleh Putriningsih, dkk pada tahun 2021 dengan judul “*Media Pop-Up Book* Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar” ditemukan bahwa Media *Pop-Up-Book* berorientasi pendekatan saintifik dapat menarik perhatian peserta didik sehingga termotivasi dalam belajar PPKn.¹⁷ Namun media ini memiliki keterbatasan dalam menyajikan informasi yang kompleks atau rinci. Selain itu media ini cenderung lebih rapuh dan rentang terhadap kerusakan dibandingkan dengan media elektronik atau digital. Penelitian selanjutnya oleh Andini (2022) dengan judul “Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD” menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dengan pendekatan saintifik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini terbukti dengan hasil uji coba yang menunjukkan kualifikasi sangat baik dalam berbagai tahap, mulai dari validasi ahli isi, desain, media pembelajaran, hingga uji coba

¹⁵ Putri Sari And Muhammad Hanif, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV Sdn Tambakrejo Magetan*, Journal of Scientech Research and Development (August 1, 2023): 153–161.

¹⁶ Supeno *op.cit.*

¹⁷ Ni Komang Putriningsih and Made Putra, *Pengembangan Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik Pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal Edutech Undiksha, 9.1 (2021): 131–39.

perorangan, kelompok kecil, dan lapangan.¹⁸ Hasil penelitian sebelumnya memberikan landasan yang kuat, tetapi masih menyisakan ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Sebagian besar penelitian berfokus pada mata pelajaran IPA atau PPKn, bukan pada muatan IPAS materi peta yang terbukti sulit dipahami peserta didik kelas V. Selain itu, produk yang dihasilkan umumnya hanya tersedia dalam satu format (*offline* atau cetak), sehingga kurang fleksibel digunakan oleh peserta didik dengan berbagai perangkat. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengintegrasikan tahapan saintifik ke dalam multimedia interaktif untuk muatan IPS, sekaligus menyesuaikan dengan karakteristik gaya belajar visual dan kinestetik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti mencoba memberi solusi dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis saintifik yang diperkirakan akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi. Adapun perbedaan multimedia interaktif dengan media-media lainnya dalam penelitian ini adalah bentuk final produk berupa aplikasi dan web yang dapat di share melalui link. Dengan demikian peneliti menganggap multimedia interaktif sesuai, praktis, menarik, dan dapat memberikan solusi untuk menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal tersebut dirumuskan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Kelas V SDIT Ar-Rissalah”.

B. Identitas Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik sulit memahami materi peta.
2. Kurang penggunaan sumber belajar pada materi peta.
3. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih belum diterapkan secara optimal.
4. Perlunya pengembangan media interaktif untuk membantu peserta didik memecahkan permasalahan pada materi peta.

¹⁸ Ni Putu Mitha Andini, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD*, Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan, 2.1 (2022): 41–51.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, agar penelitian ini terarah peneliti memfokuskan pada identifikasi masalah pengembangan multimedia interaktif berbasis saintifik pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial materi peta di kelas V Sekolah Dasar. Maksud dari multimedia interaktif berbasis saintifik adalah gabungan dari beberapa media yang saling bersinergi dimana mengacu pada tahapan saintifik yaitu mengamati, menannya, mengumpulkan informasi, menganalisis, dan memberi kesimpulan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi peta di kelas V Sekolah Dasar ?
2. Apakah multimedia interaktif berbasis saintifik layak digunakan pada pembelajaran muatan Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi peta di kelas V Sekolah Dasar ?

E. Manfaat Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian diharapkan dari hasil penelitian ini secara teoritis dan dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pengembangan multimedia interaktif pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber informasi terhadap muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan media pembelajaran digital.

2. Secara Praktisi

- a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan multimedia interaktif ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, menjadikan sarana belajar mandiri, dan menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan referensi dan inovasi sebagai alternatif tambahan sumber belajar berupa multimedia interaktif berbasis saintifik dalam muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi peta.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis saintifik dapat dijadikan bahan referensi dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya, sehingga menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

