

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Manusia diciptakan di dunia oleh Tuhan sebagai makhluk sosial. Proses manusia dimulai dari baru lahir sampai dengan usia lanjut. Dalam perjalanan hidup memerlukan interaksi dan pembelajaran untuk mendukung peran sebagai makhluk sosial. Di sekolah dasar sampai dengan menengah atas pembelajaran IPS di ajarkan sebagai bekal untuk membentuk kemampuan dan pengetahuan sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto ( 2014 :38) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai siswa sebagai individu maupun makhluk sosial akan mudah tercapai. Tujuan pembelajaran IPS dikembangkan dari beberapa disiplin ilmu sosial yang di implementasikan di sekolah tidak bisa lepas dari disiplin ilmu sosial yang ada. Oleh karena itu kita perlu mempertahankan beberapa sifat atau karakteristik pembelajaran IPS di sekolah dalam mengembangkan kemampuan peserta didik menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial. Salah satu pendekatan pembelajaran IPS yang dapat diterapkan oleh guru bersifat konstruktivisme dengan mengaplikasikan sains dan teknologi dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar tidak hanya memberikan informasi kepada siswa. Guru memerlukan interaksi yang lebih baik dan berbeda kepada siswa. Dalam proses ini, terdapat dua aspek penting dan sangat berkaitan yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Terkait pentingnya peran media pembelajaran, untuk mengembangkan media pembelajaran maka diperlukan potensi masalah sebagai studi pendahuluan.

Salah satu permasalahan pembelajaran adalah kesulitan siswa dalam belajar, terutama kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran di materi IPS pada dijenjang sekolah dasar. Berdasarkan pengamatan lapang yang penulis lakukan di kecamatan Sale. Muatan materi yang cenderung berupa materi hafalan. Kesulitan yang mereka hadapi ini merupakan problema yang sering menjadikan mereka kesulitan dalam memahami, dan mengaplikasikan atau dalam upaya meningkatkan kemampuan mereka terhadap mata pelajaran yang dianggap menakutkan ( Nursalam,2016). Khususnya mata pelajaran IPS, sering sekali mereka mengalami kesulitan baik dalam memahami, maupun mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan-kesulitan dalam

belajar IPS ini berakibat pada rendahnya prestasi belajar siswa terhadap IPS yang dianggap sebagai sebuah mata pelajaran yang paling sulit. Hal ini dikarenakan masih banyaknya guru yang menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran IPS. Sehingga perlu pembaharuan khusus dalam proses pembelajaran mulai dari metode, pendekatan dan media pembelajaran. Seiring berjalannya waktu dan perubahan zaman, materi IPS akan menyesuaikan kebutuhan siswa itu sendiri. Pelibatan media yang memiliki fungsi membantu proses pembelajaran pun dituntut lebih inovatif.

Pendidikan akan selalu memperbaharui berbagai aspek didalam bidangnya. Pembaharuan tersebut akan masuk ke salah satu aspek yaitu di dalam pembelajaran. Hal ini di lakukan untuk menyeimbangkan perkembangan teknologi dan digitalisasi. Hal ini dapat kita ketahui di sekitar kehidupan manusia yang semakin lama pekerjaan semakin mudah dengan bantuan teknologi. Dengan semakin berkembangnya hal tersebut, tentu berpengaruh pula pada sektor pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai peluang untuk mendukung proses pembelajaran. Alat-alat yang tercipta oleh teknologi dapat membantu guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran sesuai materi yang akan disampaikan. Kemampuan guru dalam mengelola teknologi ke dalam pembelajaran sangat dibutuhkan sehingga mampu menciptakan proses dan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dengan integrasi metode pembelajaran yang tepat merupakan sarana untuk mendekatkan siswa dengan sumber belajar. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Susanto (2014:312) menjelaskan bahwa dalam rangka mengembangkan aspek sosial siswa, maka media pembelajaran IPS menjadi suatu hal yang mutlak digunakan dalam setiap pembelajaran. Berbagai jenis media pembelajaran IPS sangat beragam. Guru dituntut untuk dapat memilih, memperbanyak atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Karena tidak semua media dapat digunakan untuk semua kebutuhan. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, daya Tarik bahkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kolaborasi antara kebutuhan analisis, materi dengan perkembangan teknologi akan menciptakan media pembelajaran yang tepat sasaran.

Pada awal kebutuhan pendahuluan, peneliti mengumpulkan masalah terkait kebutuhan media pembelajaran di SD untuk membuat inovasi serta mengembangkan suatu media pembelajaran baru. Peneliti memilih SDN Ngajaran Kecamatan Sale Kabupaten Rembang. Peneliti pernah melakukan observasi di tempat tersebut yang merupakan tempat peneliti mengajar pada tanggal 14 April 2023. Sehingga peneliti dapat melakukan observasi secara langsung pada beberapa media pembelajaran di kelas tersebut. Peneliti juga melakukan observasi lapang dan wawancara dengan guru pada hari yang sama. Hal ini dilakukan untuk memperkuat hasil analisis kebutuhan.

Hasil analisis kebutuhan berdasarkan wawancara dan observasi pada tanggal 14 April 2023 yang dilakukan dengan 2 Guru kelas VI di kecamatan Sale yaitu Ratih Nurwanti, S.Pd guru SDN N Jinanten dan Eny Purwaningsih, S.Pd.SD guru SDN 2 Mrayun. observasi pendahuluan pada proses pembelajaran di kelas pada materi IPS dalam pembelajaran IPS terhadap penerapan media pembelajaran IPS yang menggunakan media seadanya. Perolehan hasil tersebut ialah belum ada media pembelajaran yang baru atau inovasi baru untuk materi IPS. Guru sudah menggunakan media gambar dan peta namun respon siswa biasa dan tidak semua siswa antusias. Ketika proses evaluasi pembelajaran, hasil belajar ranah kognitif yang diperoleh siswa di SD N Ngajaran hanya 52% yang di atas KKM sedangkan siswa SD N 1 Tahunan 55% yang di atas KKM. Dengan demikian maka dapat dikatakan hasil belajar ranah kognitif siswa tergolong masih rendah.

Media pembelajaran ASEAN berbasis aplikasi android merupakan media yang layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai perkembangan dunia digital. Hal ini berdasarkan penelitian Rahayu (2021:8) yang menyatakan :

Media Mengenal ASEAN mendapatkan nilai 81,67% dengan kategori penilaian "Sangat Baik" dari ahli materi, 90,23% dengan kategori penilaian "Sangat Baik" dari ahli media, dan 90,82% dengan kategori penilaian "Sangat Baik" dari ahli pembelajaran. Presentase penilaian dari para ahli yaitu 87,57% dengan kategori penilaian "Sangat Baik", maka dapat dinyatakan bahwasannya media pembelajaran Mengenal ASEAN yang dibuat sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Penelitian tersebut senada dengan hasil penelitian Nadila, dkk (2021:) yang menyatakan bahwa “Aplikasi edukasi ini dikembangkan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Oleh karena itu, dibuatlah suatu Aplikasi edukasi pengenalan negara-negara di ASEAN yang sesuai dengan kurikulum 2013. Dari hasil survei kepada 30 responden, didapatkan nilai rata – rata 92,19% sehingga masuk kedalam kategori Sangat Setuju terhadap Aplikasi “Edukasi Pengenalan Negara Negara ASEAN untuk Siswa SMP Kelas VIII Berbasis Android” untuk diterapkan sebagai media belajar alternative.”.

Hal ini dipertegas oleh penelitian Mahesti dan Suwanti (2021) Data hasil uji validasi ahli diperoleh sebagai berikut: (1) Penilaian yang diberikan oleh validator ahli media memperoleh presentase sebesar 83% yang menunjukkan penilaian dengan kriteria sangat baik. (2) Penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi memperoleh presentase sebesar 78% yang menunjukkan penilaian dengan kriteria baik. Berdasarkan nilai yang diperoleh media pembelajaran Aplikasi Monopoli Asean untuk meningkatkan hasil belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup pada Kelas 6 Sekolah Dasar dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan. Implikasi penelitian ini yaitu media pembelajaran ini dapat diterapkan oleh guru untuk membantu siswa dalam belajar

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan penulis adalah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan tema ASEAN. Sedangkan perbedaannya adalah penulis mengembangkan media aplikasi android dengan konsep jelajah peta asean semi Aplikasi s dengan materi di dalamnya.

Media yang sesuai dengan pengembangan ini ialah media pembelajaran berupa Aplikasi Jelas ( JELAJAH ASEAN) yang merupakan singkatan dari JELAS ( Jelajah ASEAN). Aplikasi Jelas ini terdapat materi mengenai informasi singkat tiap negara ASEAN. Selain materi, aplikasi ini juga dilengkapi Latihan soal serta link video untuk memperkuat pendalaman materi. Untuk menarik perhatian siswa, tampilan di scenario seperti Aplikasi jelajah. Pada tampilan awal tampilan disajikan gambar peta Asia tenggara. Kemudian tampilan kedua merupakan menu materi, Latihan soal dan youtube yang mereka pilih sesuai urutan letak peta negara. Beberapa negara akan terkunci ketika mereka belum menyelesaikan Latihan materi dengan benar. Kolaborasi antar materi

pembelajaran yang sesuai kurikulum dengan perbaruan teknologi akan menciptakan suatu media pembelajaran yang multifungsi.

Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran melalui Research and Development dengan judul “ Pengembangan Media pembelajaran Aplikasi Jelas pada materi mengenal ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Sale”

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru masih banyak menggunakan media gambar dan peta dalam pembelajaran materi mengenal ASEAN
2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi
3. Media pembelajaran yang kurang melibatkan keaktifan siswa
4. Hasil belajar siswa pada materi mengenal karakteristik ASEAN masih rendah

### **1.3 Cakupan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah belum maksimalnya media pembelajaran IPS di materi ASEAN kelas VI Sekolah Dasar
2. Penelitian dan pengembangan ini berupa media aplikasi android JELAS ( Jelajah ASEAN) pada materi mengenal karakteristik negara ASEAN siswa kelas VI Sekolah Dasar.
3. Efektifitas media pembelajaran JELAS ( Jelajah ASEAN) pada materi mengenal karakteristik negara ASEAN terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VI Sekolah Dasar.
4. File yang dihasilkan berupa format APK.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran JELAS ( Jelajah ASEAN) pada materi mengenal ASEAN siswa kelas VI sekolah Dasar di Kecamatan Sale Kabupaten Rembang?

2. Bagaimana desain pengembangan media JELAS ( Jelajah ASEAN) pada materi mengenal ASEAN siswa kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Sale Kabupaten Rembang?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran JELAS ( Jelajah ASEAN) pada materi mengenal ASEAN kelas VI sekolah Dasar di Kecamatan Sale Kabupaten Rembang?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran JELAS ( Jelajah ASEAN) pada materi mengenal karakteristik negara ASEAN kelas VI sekolah Dasar di Kecamatan Sale Kabupaten Rembang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memaparkan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran JELAS ( Jelajah ASEAN) pada materi mengenal ASEAN kelas VI sekolah Dasar di Kecamatan Sale Kabupaten Rembang
2. Mengembangkan media JELAS ( Jelajah ASEAN) pada materi mengenal ASEAN kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Sale Kabupaten Rembang
3. Mengukur kelayakan media pembelajaran JELAS ( Jelajah ASEAN) pada pada materi mengenal ASEAN kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Sale Kabupaten Rembang
4. Mengukur efektifitas media pembelajaran JELAS ( Jelajah ASEAN) pada materi mengenal ASEAN kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Sale Kabupaten Rembang

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat pengembangan media pembelajaran ini meliputi manfaat teoretis dan praktis. Adapun deskripsi masing-masing manfaatnya sebagai berikut.

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan mengembangkan pengetahuan di dunia Pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran antara lain :

1. Sebagai motivasi untuk senantiasa mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan android untuk pembelajaran

2. Diharapkan media pembelajaran JELAS ( Jelajah ASEAN) menjadi inovasi dalam dunia pendidikan yang membantu meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti lain.

#### **1.6.2.1 Bagi Guru**

1. Hasil Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan android untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengelola pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas guru sehingga dapat menerapkan media-media pembelajaran yang beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **1.6.2.2 Bagi Peserta Didik**

1. Melalui penelitian ini diharapkan kemampuan kognitif dan motivasi siswa meningkat
2. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran melalui pengalaman menggunakan aplikasi ini

#### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat mendorong kualitas pembelajaran yang sesuai kurikulum yang ada sehingga kualitas sekolah akan meningkat.

#### **1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain**

Menambah pengetahuan peneliti lain mengenai penerapan pengembangan media pembelajaran Aplikasi Jelas ( Jelajah ASEAN)

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa sebuah aplikasi android berupa tampilan materi yang di scenario seperti Aplikasi penjelajaran dengan tampilan menu utama Sejarah ASEAN, lambang dan lagu ASEAN, Jelajah ASEAN dan Evaluasi .
2. Aplikasi ini mencakup Peta ASEAN, sejarah ASEAN, tujuan ASEAN, lambang dan lagu ASEAN dan identitas masing-masing negara

3. Pengguna akan mensimulasikan perjalanan ke 10 negara ASEAN pada menu Jelajah ASEAN berdasarkan rute peta.
4. Setiap titik lokasi negara, pengguna akan mempelajari karakteristik negara ASEAN berupa kondisi geografis seperti batas negara, kenampakan alam serta identitas masing masing negara seperti Bahasa, ibu kota, bendera dll.
5. Guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.

