

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan masa kini tidak lepas dari adanya perkembangan baik perkembangan mutu pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan serta perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi digital memberikan dampak besar bagi bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran (Widiara, 2018). Peranan teknologi dalam pendidikan dapat dimanfaatkan dalam hal efektifitas dan efisiensi pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar anak (Putra dan Ishartiwi, 2015). Guru sebagai agen promotor dan motivator pendidikan di sekolah mempunyai peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar anak (Sasmitias, 2018:42). Oleh karena itu, guru harus selalu terbuka dengan adanya perkembangan terutama di bidang teknologi. Guru juga dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk memaksimalkan proses pembelajaran agar lebih efisien dan efektif (Putra dan Ishartiwi, 2015). Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang membantu guru menyajikan materi pembelajaran kepada siswa (Fadhilaturrahmi, 2018).

Penggunaan media pembelajaran di kelas dasar harus dilakukan secara tepat dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan. Siswa usia sekolah dasar (usia 6-12 tahun) berada pada fase perkembangan kognitif (Piaget dalam Almadhani Ramadhan, dkk., 2022). Pada fase ini anak mulai memahami konsep yang lebih kompleks, menguasai logika, dan fokus dalam memecahkan masalah sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membantu mendukung perkembangan kognitif anak pada fase aktivitas tertentu. Berdasarkan penelitian Baharuddin, dkk (2020) dalam Karyasih Nunung dkk (2022) dikatakan bahwa : “Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif”. Penelitian

tersebut sejalan dengan penelitian Muntaha Rahmi, dkk (2019) yang menyatakan bahwa “Media interaktif berbasis *macromedia flash 8* valid dan praktis digunakan pada pembelajaran tematik kelas II Sekolah Dasar”. Media pembelajaran interaktif dapat berupa video, animasi, permainan dan aplikasi (Wilda Anikma, 2017).

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V di SD Negeri Bonang Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang, maka diperoleh informasi bahwa media yang digunakan guru sangat minim. Guru lebih banyak mengajar menggunakan metode ceramah khususnya pada materi IPAS dikarenakan materi yang banyak, guru yang hanya menjelaskan materi bersifat lisan dan satu arah sehingga siswa menjadi bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Seseekali guru menggunakan media LCD proyektor untuk menampilkan slide *powerpoint* tetapi intensitasnya sangat jarang, dan ketika ditampilkan slide *powerpoint* siswa terlihat kurang tertarik dan tidak memperhatikan karena media tersebut tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan anggapan bahwa menggunakan media interaktif terlalu merepotkan sehingga sebagian besar guru lebih memilih menggunakan metode ceramah dengan berpedoman buku paket cetak atau LKS (Lembar Kerja Siswa). Namun kenyataannya metode ceramah saat ini dinilai kurang efektif untuk dijadikan satu-satunya metode pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan metode ceramah lebih dominan komunikasi satu arah dari guru, sedangkan siswa hanya diam mendengarkan. Faktor suara juga mempengaruhi, terkadang pelan maupun kerasnya suara juga mempengaruhi pendengaran serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sangat menarik untuk dibahas karena hal kecil yang umum seperti suara ternyata apabila di gali lebih mendalam juga membuat siswa bertanya-tanya, dan tentunya materi tentang bunyi atau suara terdapat pada muatan pembelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Pelajaran

IPAS dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pada umumnya guru menyadari bahwa IPAS sering dipandang sebagai mata pelajaran yang diminati oleh sebagian besar siswa. Tetapi cakupan materi yang banyak namun metode dalam penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah dan membutuhkan pemahaman yang luas menjadi penyebab mata pelajaran IPAS kurang diminati. Hal ini berdampak banyak siswa mengeluh kurang memahami materi terutama pada muatan pelajaran IPAS.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa SDN Bonang mendapat bantuan *chromebook* yang berjumlah 15 yang seharusnya dapat mendukung proses pembelajaran sebagai media digital interaktif, tetapi pemanfaatan dari fasilitas tersebut tidak dimaksimalkan oleh para guru. Apabila guru tidak memiliki inisiatif untuk kreatif dan selalu inovatif guna menunjang proses pembelajaran, maka akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah yang terlihat dari nilai rata-rata hasil PTS semester 1 siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS tahun pelajaran 2023/2024 yaitu 53.03, masih terdapat 23 siswa dari 29 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Maka hasil belajar siswa pada ranah kognitif tergolong masih rendah.

Pada tahun 2020 Dwiqi dkk. dalam penelitiannya menyatakan bahwa “lingkungan pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS sehingga layak digunakan dalam pembelajaran”. Abdurrahman dkk (2020) juga menyatakan bahwa “multimedia untuk pembelajaran interaktif telah diakui valid dan efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu”. Sejalan dengan permasalahan diatas, untuk memudahkan dan meningkatkan hasil belajar siswa SDN Bonang pada muatan pelajaran IPAS perlu dikembangkan media pembelajaran digital baru dan interaktif. Penelitian mengenai pengembangan lingkungan belajar interaktif sebelumnya sudah banyak dilaporkan, namun pengembangan media digital interaktif berbasis platform *Canva for Education* belum pernah dilaporkan.

Dengan adanya permasalahan seperti yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran IPAS masih minim, tidak menggunakan media interaktif yang melibatkan siswa dan belum sesuai dengan kebutuhan media saat ini. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran digital interaktif yang melibatkan siswa dalam pembelajaran, menyenangkan dan membuat siswa antusias dalam belajar dengan memanfaatkan teknologi di era modern saat ini. Peneliti ingin mengkaji mengenai penggunaan Media Interaktif Mendengar karena Bunyi "MITANI". Alasannya yaitu bukan hanya mudah digunakan oleh guru saja, pembelajaran dengan menggunakan media MITANI ini siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, selain itu pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dengan penggunaan media MITANI pembelajaran bisa berpusat pada siswa. Pada isian MITANI ini siswa dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan, sehingga akan tumbuh minat belajar siswa karena memiliki berbagai macam desain, gambar, animasi dan warna serta tidak terlalu sulit digunakan bagi pemula khususnya guru Sekolah Dasar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Belum Optimalnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, menarik, berbasis teknologi oleh guru yang dapat meningkatkan pemahaman materi IPAS
2. Guru lebih banyak mengajar menggunakan metode ceramah khususnya materi IPAS
3. Rendahnya literasi dan kemampuan siswa kelas V dalam memahami materi dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran IPAS.
4. Perlunya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran IPAS kelas V yang mudah dibuat guru dan digunakan siswa.
5. Hasil belajar ranah kognitif siswa pada muatan pelajaran IPAS masih rendah.

### **1.3 Cakupan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan teknologi belum optimal pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran MITANI pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Kelayakan media pembelajaran MITANI pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar.
4. Efektifitas media pembelajaran MITANI pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan cakupan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran MITANI (Media Interaktif Mendengar karena Bunyi) pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus Nyi Ageng Maloka Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran MITANI (Media Interaktif Mendengar karena Bunyi) pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus Nyi Ageng Maloka Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran MITANI (Media Interaktif Mendengar karena Bunyi) pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus Nyi Ageng Maloka Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran MITANI (Media Interaktif Mendengar karena Bunyi) pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus Nyi Ageng Maloka Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media MITANI (Media Interaktif Mendengar karena Bunyi) pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus Nyi Ageng Maloka Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang.
2. Mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran MITANI (Media Interaktif Mendengar karena Bunyi) pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus Nyi Ageng Maloka Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang.
3. Menguji kelayakan media MITANI (Media Interaktif Mendengar karena Bunyi) pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus Nyi Ageng Maloka Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang.
4. Mengetahui keefektifan media MITANI (Media Interaktif Mendengar karena Bunyi) pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus Nyi Ageng Maloka Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan media pembelajaran ini meliputi manfaat teoretis dan praktis sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat di dunia pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran antara lain:

1. Memotivasi para pendidik untuk senantiasa kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi didital berbasis canva.
2. Diharapkan media pembelajaran MITANI menjadi inovasi dalam dunia pendidikan dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

#### 1.6.1.1 Bagi Guru

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur dalam pengembangan lingkungan pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat mendorong guru mengembangkan Kreativitas menerapkan lingkungan pembelajaran baru untuk mencapai tujuan pembelajaran

#### 1.6.1.2 Bagi Siswa

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat tercipta proses pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif sehingga berdampak pada pertumbuhan hasil belajar kognitif..
2. Siswa memperoleh pengalaman belajar dengan media pembelajaran digital interaktif yang menyenangkan sehingga meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

#### 1.6.1.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian tersebut dapat memberikan kontribusi terhadap upaya pusat pendidikan dalam meningkatkan metode belajar mengajar dan mengembangkan platform pembelajaran digital interaktif. Sehingga Anda dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mencapai tujuan pembelajaran Anda. Penelitian ini juga dapat meningkatkan kualitas sekolah karena dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan dari segi materi pendukung dan infrastruktur.

#### 1.6.1.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis canva. Selain itu, peneliti lain juga dapat mengadakan refleksi terhadap hasil penelitian ini, sehingga dapat memperbaiki kekurangan penelitian pengembangan media ini untuk diterapkan dalam penelitian selanjutnya.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam pengembangan produk MITANI (Media Digital Interaktif Adaptasi Hewan) ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa sebuah media digital interaktif dengan memanfaatkan web Canva untuk Pendidikan.
2. Tampilan awal media ini berupa halaman depan/*cover* yang terdapat menu atau tombol untuk memulai atau membuka halaman utama/*home*.
3. Halaman utama/*home* pada media ini terdapat menu-menu yang mencakup semua isi dari media MITANI yang terdiri dari: Tujuan, Profil, Materi, Rangkuman, Video dan Quiz.
4. Pengguna dapat mengklik setiap menu yang terdapat pada halaman utama media ini.
5. Menu “Tujuan” berisi tentang tujuan media MITANI, menu “Profil” berisi tentang profil pengembang media, menu “Materi” berisikan materi yang dikemas MITANI dengan desain, gambar, animasi, serta Video yang membuat siswa tidak bosan dalam belajar, menu “Video” berisikan tentang Video animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, dan menu “Quiz” berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang dibuat MITANI dan diberi efek apabila siswa menjawab benar atau salah.
6. Media MITANI dapat diakses oleh guru dan siswa melalui web Canva untuk Pendidikan dengan cara masuk menggunakan akun belajar.