

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 menjelaskan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi tentang prinsip dalam pembelajaran yang digunakan pada point 13 yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam pendidikan harus didukung dengan sarana atau media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich, et al. dalam (Naz & Akbar, 2010) yang menyatakan bahwa:

Media bisa dimanfaatkan secara efektif dalam lingkungan formal dimana siswa belajar secara mandiri atau dengan kelompok siswa lain. Media memberikan peran penting dalam pendidikan siswa pada anak-anak disabilitas luar biasa khususnya yang membutuhkan perawatan pengajaran khusus yang dilengkapi dengan adaptasi dan media yang dirancang khusus untuk proses pengajaran yang efektif untuk siswa tersebut. Penggunaan media yang paling umum dalam situasi pengajaran adalah untuk dukungan tambahan dari instruktur di ruang kelas untuk meningkatkan pembelajaran.

Dari pernyataan di atas dijelaskan bahwa peran media begitu penting dalam proses pembelajaran, baik untuk siswa normal bahkan siswa yang menyandang disabilitas. Media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan mampu meningkatkan efektivitas sebuah pembelajaran.

Hakikat proses pembelajaran yaitu penyampaian pesan dari pengantar yaitu guru dan penerima yaitu siswa. Pesan itu bisa berupa sesuatu yang bersifat konkret atau abstrak sehingga tidak semua materi bisa diajarkan secara konvensional. Pesan dalam proses pembelajaran harus bisa sampai dan diterima oleh siswa sehingga diperlukan adanya media atau sarana yang bisa memperjelas maksud dan isi dari materi yang disampaikan.

Media pembelajaran berfungsi agar pesan pada pembelajaran lebih terstandar dan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa memiliki antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran maka proses pembelajaran dapat berjalan lebih efisien dan efektif (Nurryna, 2009). Media pembelajaran memang seharusnya penting dimanfaatkan oleh guru dalam menunjang pembelajaran. Mau tidak mau guru memiliki keterbatasan dalam menyampaikan materi yang begitu banyak. Guru yang dituntut untuk menyelesaikan muatan pelajaran begitu banyak berbanding lurus dengan kemampuan pemahaman yang harus meningkat. Hal ini tidak bisa diimbangi oleh cara mengajar guru yang hanya konvensional karena siswa tentu mudah merasa bosan dan jenuh. Hal ini sejalan dengan pendapat Janah, Kusumadewi, & Ulia (2019:42) bahwa “Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 diperlukan kreativitas dari guru dalam mengelola pembelajaran seperti penggunaan model, metode, pendekatan, dan media”. Melalui sebuah media yang menarik maka akan menjadikan siswa merasa bahwa belajar bukan lagi momok yang membosankan melainkan sesuatu yang dinanti-nanti karena guru mampu menawarkan pembelajaran yang menyenangkan. Apalagi dengan

melibatkan siswa dalam pembelajaran tentu akan semakin memudahkan siswa untuk menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Karena *learning by doing* akan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna dan mudah terekam dalam alam bawah sadar.

Sebagaimana teori belajar bermakna yang disampaikan oleh Ausubel bahwa ada tiga sisi positif belajar bermakna, yaitu: (1) Informasi atau materi yang dipelajari dengan proses yang bermakna maka akan lebih lama untuk diingat; (2) Informasi atau materi baru yang telah dikaitkan dengan pemahaman relevan sebelumnya dapat meningkatkan pemahaman konsep sehingga bisa memahami materi setelahnya yang bersifat mirip dengan materi sebelumnya; (3) Informasi atau materi yang pernah dipelajari dan lupa akan membekas sehingga memudahkan memahami materi yang mirip dengannya. Harapannya melalui media pembelajaran yang interaktif dimana siswa terlibat secara aktif, pembelajaran menjadi bermakna dan mudah diserap oleh siswa sehingga siswa tidak sekedar hafal namun benar-benar memahami informasi atau materi yang disampaikan oleh guru.

Perkembangan teknologi begitu merebak di berbagai lini kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Revolusi industry 4.0 menjadikan segala sarana dan prasarana berbasis interaktif. Perubahan itu tidak bisa dibendung dan *stakeholder* pendidikan harus mampu memanfaatkan perubahan tersebut demi kemajuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar. Apalagi melihat fenomena sekarang ini bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi. Padahal seorang guru harus mampu

berkembang sesuai tuntutan zaman dan mampu mendesain kegiatan pembelajaran secara menarik dan menyenangkan. Karena pembelajaran yang menyenangkan dan menarik menjadikan anak rileks dan pembelajaran lebih bermakna. Semakin berkembangnya zaman maka inovasi baru sangat diperlukan untuk kemajuan pendidikan, karena dengan adanya inovasi baru maka kualitas pendidikan dapat ditingkatkan.

Inovasi media berbasis interaktif dapat menjadi solusi dalam menjawab tantangan pendidikan saat ini. Seiring perkembangnya teknologi, maka proses pembelajaran harus bisa disesuaikan. Teknologi mampu menunjang dan mendukung efektifnya sebuah pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini ke arah yang positif, tentunya mampu meminimalisir dampak-dampak negatif dari pesatnya perkembangan teknologi. Disini peran guru sangat diperlukan dalam memanfaatkan potensi digitalisasi dengan kemampuan untuk berinovasi dan berkreasi kreatif mungkin untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang berkembang sesuai zamannya.

Berdasarkan penelitian Sukmanasa, Windiyani, dan Novita (2017: 182) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap muatan pelajaran IPS. Dalam penelitian tersebut media yang digunakan adalah komik interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk muatan pelajaran IPS. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan hasil 3,51 dengan kategori “Baik” dan hasil angket siswa dengan hasil keterangan bahwa siswa merasa tertarik dan senang terhadap pembelajaran yang

menggunakan media komik interaktif. Data tersebut menunjukkan keefektifan sebuah media pembelajaran berbasis interaktif dalam meningkatkan minat siswa terhadap muatan pelajaran tertentu. Media pembelajaran yang berbasis digital atau IT menjadi media yang tepat untuk dipilih karena siswa sudah merasa familiar dengan peralatan digital seperti computer, smartphone. Oleh karena itu, media pembelajaran yang berbasis digital mampu membuat siswa tertarik karena siswa belajar sambil bermain (Ulia, 2018).

Perkembangan teknologi harus bisa diimbangi dengan pembelajaran karakter yang baik. Karena karakter yang melekat pada diri siswa akan menjadi tameng atau pondasi dalam menyikapi perubahan yang begitu cepat. Perkembangan teknologi yang begitu pesatnya membuat berbagai informasi dari belahan dunia dapat mudah diakses. Hal tersebut menjadikan banyak tokoh-tokoh dunia yang sedang terkenal begitu dikagumi anak-anak bangsa. Padahal karakternya belum tentu mencerminkan sebagai sikap yang patut diteladani. Apalagi budaya luar dan Indonesia sangat berbeda, sehingga ada sikap yang sesuai dan tidak sesuai untuk diterapkan di negara kita. Sedangkan untuk menumbuhkan karakter yang baik, maka diperlukan sosok teladan yang baik pula. Sama halnya dengan pendapat Chaerulsyah (2014:3) bahwa:

Pembentukan akhlak tidak bisa terlepas dari peranan keteladanan, keteladanan merupakan perangkat yang paling kuat pengaruhnya terhadap pembentukan akhlak siswa, pembentukan akhlak tidak optimal jika seorang pendidik tidak memiliki jiwa keteladanan dan siswa tidak menghayati keteladanan para pendahulunya yaitu para pahlawan nasional.

Dewasa ini banyak siswa yang buta pengetahuan akan pahlawan-pahlawan yang telah berjuang mencapai kemerdekaan bangsa Indonesia.

Banyak dari anak-anak yang tidak mengenal pahlawan nasional. Mengenal saja tidak apalagi mengetahui sejarah perjuangannya. Padahal sebuah jati diri bangsa dapat dipertahankan melalui pengetahuan dan penghayatan terhadap perjuangan yang dilakukan oleh pahlawan yang rela berkorban demi memerdekakan bangsa Indonesia. Sosok yang menorehkan sejarah terbentuknya Negara Indonesia dan memiliki semangat juang yang tinggi. Anak-anak harus dipahamkan tentang sosok yang pernah sangat berjasa bagi Indonesia, agar mampu meneladani sikap dan pengorbanannya pada negara sehingga mampu meneruskan estafet perjuangan para pahlawan.

Wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV SDN Muktiharjo Lor Semarang yaitu Ibu Eny Setyawati, S.Pd selaku guru kelas IV. Diperoleh hasil bahwa siswa masih merasa kesulitan untuk belajar materi tentang kepahlawanan. Siswa merasa asing dan kurang mengenal nama-nama pahlawan nasional. Terbukti ketika dilakukan tes evaluasi banyak siswa yang mendapatkan hasil di bawah kriteria minimum. Biasanya kesulitan siswa terletak pada kesulitan dalam hal menghafal dan memahami sejarah masing-masing pahlawan, asal daerah, dan biografinya. Siswa merasa kesulitan untuk menghafal sejarah dan biografi pahlawan yang begitu banyak. Sangat diperlukan suatu sarana untuk menyederhanakan informasi tentang perjuangan para pahlawan yang akan diserap siswa. Mengingat usia anak Sekolah Dasar merupakan tahap Operasional Konkrit yaitu usia 7-10 tahun sebagaimana yang dijelaskan oleh Piaget dalam Siregar & Nara (2014:123) menyatakan bahwa “pada usia ini anak mampu berpikir secara logis tentang peristiwa-peristiwa

yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda”, oleh karena itu informasi yang konkret/nyata dapat mudah diterima dan dipahami siswa.

Selain itu, penggunaan media interaktif di SDN Muktiharjo Lor masih minim karena kebanyakan guru yang mengajar cenderung menggunakan cara konvensional dan belum memiliki kemampuan yang mendukung dalam penggunaan IT. Rata-rata 28,57 % guru di SDN Muktiharjo Lor yang menggunakan media interaktif. Selebihnya pembelajaran masih menggunakan proses yang konvensional dan model-model pembelajaran yang tanpa menggunakan media interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan, dapat diketahui bahwa masalah timbul karena ketidaktahuan siswa akan pahlawan nasional. Banyak siswa yang minim pengetahuan tentang sejarah dan biografi pahlawan karena siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari materi yang begitu banyak, hsl tersebut menjadikan siswa tidak mampu menghayati setiap perjuangan yang dilakukan oleh para pahlawan.

Penelitian ini penting dilakukan karena materi perjuangan para pahlawan merupakan materi yang sangat penting bagi siswa sebagai fondasi atau dasar dalam menumbuhkan kecintaan terhadap tanah air dan dalam menghadapi perkembangan teknologi yang begitu pesatnya. Siswa tidak hanya dituntut untuk tahu dan hafal saja, melainkan lebih dari itu siswa harus benar-benar memahami bagaimana perjuangan para pahlawan pada masa silam dengan kegigihannya dalam membela bangsa Indonesia. Harapannya melalui

media yang mampu menyampaikan pesan lebih konkret, siswa dapat dengan mudah menyerap makna dan nilai yang ada dalam materi perjuangan para pahlawan. Pada akhirnya nanti siswa akan mampu mengamalkan nilai-nilai keteladanan para pahlawan dalam kehidupannya.

Oleh karena itu, agar siswa mudah dalam mempelajari materi perjuangan para pahlawan, maka diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang bisa menjadikan siswa lebih memahami sosok pahlawan yang ada di Indonesia. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa yaitu menggunakan media interaktif berbentuk aplikasi. Aplikasi dikembangkan sesuai materi yang diperlukan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Perjuangan Para Pahlawan di Sekolah Dasar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dibutuhkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk membuat siswa menjadi paham dalam mempelajari perjuangan para pahlawan Indonesia berupa media pembelajaran interaktif yang berjudul “Edulan (Edukasi Pahlawan) - Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Muatan Pelajaran IPS Materi Perjuangan Para Pahlawan Kelas IV SDN Muktiharjo Lor”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi Edulan (Edukasi Pahlawan) untuk muatan pelajaran IPS materi Perjuangan Para Pahlawan Kelas IV Sekolah Dasar.

### **C. Rumusan Masalah**

Atas dasar uraian tersebut, permasalahan utama dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan Edulan (Edukasi Pahlawan) - media pembelajaran interaktif muatan pelajaran IPS materi Perjuangan Para Pahlawan Kelas IV di SDN Muktiharjo Lor?
2. Bagaimana kelayakan Edulan (Edukasi Pahlawan) - media pembelajaran interaktif muatan pelajaran IPS materi Perjuangan Para Pahlawan?
3. Bagaimana kepraktisan Edulan (Edukasi Pahlawan) - media pembelajaran interaktif muatan pelajaran IPS materi Perjuangan Para Pahlawan?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan Edulan (Edukasi Pahlawan) - media pembelajaran interaktif muatan pelajaran IPS materi Perjuangan Para Pahlawan Kelas IV SDN Muktiharjo Lor.
2. Mengetahui kelayakan Edulan (Edukasi Pahlawan) - media pembelajaran interaktif muatan pelajaran IPS materi Perjuangan Para Pahlawan.
3. Mengetahui kepraktisan Edulan (Edukasi Pahlawan) - media pembelajaran interaktif muatan pelajaran IPS materi Perjuangan Para Pahlawan.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diperoleh diantaranya:

1. Memberikan sumbangsih informasi bagi dunia pendidikan dan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif Edulan diharapkan dapat menarik minat siswa untuk memahami konsep-konsep materi perjuangan para pahlawan.
3. Membantu guru dalam menjelaskan materi perjuangan para pahlawan kepada siswa.
4. Memberi tambahan referensi bagi guru dalam memperdalam materi perjuangan para pahlawan.
5. Dapat dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran interaktif berbasis digital sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran.