

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat sekolah dasar sampai menengah atas dengan mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi, yang berkaitan dengan sosial masyarakat. Menurut Putri, dkk (2022: 837) Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang berfokus dalam membentuk siswa menjadi warga negara yang baik dan memiliki budi pekerti. Sejalan dengan itu, Nursid Sumaatmadja (Supriatna, 2008: 1) Pembelajaran IPS adalah materi pembelajaran yang memahami tentang cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Pembelajaran IPS ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dan mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Ada bermacam-macam aspek tingkah laku dalam masyarakat, seperti aspek ekonomi, sikap, mental, budaya, dan hubungan sosial, serta berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhannya.

Pembelajaran IPS memiliki peran yang sangat penting dalam pemahaman siswa untuk pengetahuan dan tindakan sosialnya di masyarakat. Menurut Rachmah (2014: 116) pembelajaran IPS sudah harus dikenalkan mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga menengah karena materi pembelajaran IPS mencakup

empat dimensi yaitu dimensi pengetahuan (*knowledge*), dimensi keterampilan (*skills*) dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*) dan dimensi tindakan (*action*).

Dapat disimpulkan, dalam pembelajaran IPS harus sudah dikenalkan kepada siswa baik di tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) karena memiliki fungsi yang beragam bagi siswa dalam memahami kondisi sosial masyarakat, keberagaman budaya serta norma masyarakat, komunikasi dan bekerja sama dengan mengedepankan pengetahuan, nilai dan sikap di tengah-tengah masyarakat.

Materi IPS yang membahas tentang keadaan negara Indonesia terdapat pada materi Indahnya Keberagaman Negeriku. Materi Indahnya Keberagaman Negeriku terdapat di kelas empat (IV) SD pada tema ke tujuh. Tema ini terdapat tiga subtema yang salah satunya indahya keragaman budaya negeriku, yang memperkenalkan kepada siswa mengenai keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia, mulai dari pakaian adat, rumah adat, dan alat musik sehingga subtema ini menjadi salah satu pembelajaran yang sangat penting dalam upaya mengenalkan kepada siswa mengenai kebudayaan dan suku yang ada di Indonesia khususnya budaya batak toba dan melayu. Sebagai kekayaan yang tidak ternilai.

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran akan dapat membantu pencapaian keberhasilan hasil belajar yang baik, namun cara yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran pada tema tersebut kurang tepat dengan penggunaan media yang tidak sesuai dengan materi Indahnya Keberagaman Negeriku yang harus banyak menampilkan gambar dan animasi tentang

keberagaman suku dan budaya batak toba dan melayu, mulai dari pakaian adat dan rumah adat. Hasil wawancara yang didapat dari 40 orang siswa yang diambil sebagai sampel, 100% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan yang melibatkan mereka langsung dalam pembelajaran. Siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran saat ini, bahkan acuh terhadap pelajaran IPS khususnya materi Indahya Keberagaman Negeriku sehingga tidak heran banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS siswa.

Permasalahan yang didapati oleh peneliti di SD 112300 Kongsu Enam pada mata pelajaran IPS pengenalan Indahya Keberagaman Negeriku bahwa rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat ujian akhir semester siswa dari tahun ajaran 2020/2021. Hasil ujian IPS kelas IV-A dari 25 siswa hanya 14 siswa yang memiliki nilai >75 dan 11 siswa nilai <75 , berarti hanya 14 siswa yang sudah mencapai standar ketuntasan dan 11 siswa yang belum mencapai standard ketuntasan. Sedangkan dari pada itu untuk siswa di kelas IV-B dari 25 siswa hanya 13 siswa yang memiliki nilai <75 dan 12 siswa memiliki nilai <75 , berarti hanya 13 siswa yang sudah mencapai ketuntasan dan 12 siswa belum mencapai pada standar ketuntasan. Secara keseluruhan bahwa peneliti melihat pada hasil belajar siswa pembelajaran IPS masih rendah.

Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional yang tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran indahya keragaman budaya yang mengharapakan siswa dapat mengenal dan menunjukkan budaya-budaya di Indonesia terkhusus budaya pada Batak Toba dan Melayu.

Dalam proses pembelajaran berlangsung kurang adanya penggunaan alat bantu media, sehingga guru cenderung menjadi aktif dan siswa yang pasif. Sebab pembelajaran yang interaktif adalah terjadinya interaksi yang sangat baik saat proses belajar mengajar.

Sejalan dengan itu hasil wawancara dari dua orang guru di sekolah SD 112300 Kongsri Enam menunjukkan bahwa 100% dari guru wali kelas membutuhkan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih afektif. Sejalan dengan itu Sumiati (2008: 159-160) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa.

Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar tidak hanya sekedar penyampaian pengetahuan materi dari guru untuk siswa saja namun proses mengatur proses pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar, adanya interaksi antara guru dan siswa dari proses interaksi akan mengembangkan pengetahuan intelektual pada siswa.

Menurut Arsyad (2011 : 29) media pembelajaran interaktif merupakan suatu hal yang membuat pengalaman imajinasi dalam melakukan pembelajaran di kelas. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Anitah (2012 : 6) media pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, seperti suara, dan materi video yang disajikan dengan kontrol sehingga siswa tidak hanya dapat mendengar saja tetapi juga dapat melihat gambar.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sebuah alat pembelajaran atau rancangan bahan ajar

alternatif yang mendukung proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran dapat menarik siswa untuk merespon objek yang dilihatnya sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru akan dapat meningkatkan minat serta memotivasi siswa dalam pembelajaran siswa.

Salah satu alternatif media pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa dan sumber pelajaran dalam menunduk tercapainya tujuan belajar. Munir (2013: 113) mengemukakan bahwa “penggunaan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan melalui pola penyajian yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan”.

Pada media pembelajaran multimedia interaktif memiliki banyak aplikasi untuk menampilkan berbagai animasi dan simulasi. Multimedia interaktif mampu mengemas berbagai media mulai dari suara, gambar atau video menjadi kemesan yang lebih ringkas namun memiliki sisi interaktif yang cukup tinggi. Multimedia interaktif dikembangkan, didesain bertujuan agar mampu menarik perhatian peserta didik. Sehingga peserta didik merasa dirinya tidak belajar, melainkan bermain dan melakukan aktivitas yang menyenangkan. Hal ini yang dapat pengguna tertarik dan termotivasi untuk belajar, memberikan iklim efektif secara individual serta memberi umpan balik.

Proses pembelajaran tidak efektif jika hanya menggunakan media pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran terhadap siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada kurikulum 2013 bahwa guru dituntut

untuk secara profesional 1) merancang pembelajaran efektif, 2) mengorganisasikan, 3) memilih pendekatan dan menetapkan kriteria keberhasilan belajar. Untuk proses pembelajaran di kelas guru merancang model pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam pembelajaran. model pembelajaran yang berpusat pada siswa memecahkan dan menyelesaikan masalah adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Menurut Ariyani, dkk (2021: 35) model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang diawali dengan masalah yang ditemukan dalam suatu lingkungan untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang akan dikembangkan oleh siswa. Sejalan ini dengan itu menurut Fauzia (2018: 41) model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajaran serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan seluruh pengetahuan yang dimiliki atau berdasarkan sumber-sumber.

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis masalah yang akan dipecahkan permasalahan pada siswa secara autentik (nyata) yang sesuai dengan mata pelajaran, sehingga siswa dapat masing-masing menjelaskan materi yang telah dilihat dari media pembelajaran interaktif.

Landasan untuk memperkuat penelitian ini hasil penelitian Nurhayati (2021) bahwa pembelajaran tematik dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan transfer pengetahuan, berpikir kritis dan pemecahan masalah yang baik. Hasil penelitian

oleh Lusnanto (2018) Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* mengalami peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang masalah sosial dan siswa menjadi aktif dalam diskusi dan memancing siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan kendala di atas pentingnya media memberikan materi pelajaran. Dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membuat daya tarik siswa pada proses pembelajaran berlangsung serta membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang membuat siswa merasa senang dan tidak merasa bosan, media animasi ini dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan minat belajar siswa serta menjadikan siswa lebih interaktif dan memahami konsep dalam materi. Model pembelajaran *Problem Based Learning* juga dapat meningkatkan siswa menjadi lebih aktif dan memiliki daya pikir lebih tajam dan termotivasi.

Hal tersebut diperkuat dengan adanya penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. (1) Penelitian yang dilakukan oleh Erika Dwi Yunita, Puri Selfi Cholifah, dan Imam Nawawi (2021) dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD"; (2) Penelitian yang dilakukan oleh Khalid Algusta Yunawawan (2021) dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan IPS Materi Keberagaman Budaya untuk Siswa SD Kelas IV"; (3) Penelitian yang dilakukan oleh Herma Susilo Putro, Efi Ika Febriandani, dan Angga Setiawana (2020) dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Interaktif Ayo Bisa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD”. Penelitian ini dilakukan oleh Audita Alfianti, M. Taufik, dan Zerri Rahman Hakim (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keberagaman Di Negriku”; (4) Penelitian ini dilakukan oleh Siti Nurrahmawati Septiananda (2022) yang judul “Pengembangan Media Interaktif IPS Berbasis Multimedia Materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat Siswa kelas IV SDN Gayam 3 Tahun Ajaran 2020/2021”; (5) Penelitian ini dilakukan Oleh Lutfi Fatihatul Hidayah dan Moh Farih Fahmi (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPS”. Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan antara proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash Player* dengan proses pembelajaran yang tidak menerapkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash Player* pada mata pelajaran IPS kelas VIII I di SMP Al Kamal.

Berdasarkan uraian, pendapat, serta data *pre research* di atas, maka penulis merasa perlu untuk melakukan suatu mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *software Adobe flash cs6* pada media berbasis multimedia interaktif. Proses pengembangan media yang akan dilakukan mengikuti prosedur penelitian yang terstruktur. Maka penulis mengangkat sebuah judul penelitian: **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 112300 Kongsu Enam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dan media yang tergolong sederhana, sehingga siswa tidak dapat memvisualisasikan dengan mudah penyampaian materi, menimbulkan kendala dalam memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami pokok persoalan tentang keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia, mulai dari rumah adat.
- 1.2.2 Menggunakan objek abstrak pada materi keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia, mulai dari rumah adat yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan.
- 1.2.3 Hasil belajar dan kemampuan siswa dalam menguasai materi keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia, mulai dari rumah adat dibawah nilai rata-rata KKM sehingga perlu suatu metode yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi tersebut.
- 1.2.4 Kurangnya motivasi siswa dalam belajar IPS disebabkan karena metode pembelajaran yang membosankan, sehingga perlu dirancang metode pembelajaran yang bersifat interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari beberapa identifikasi permasalahan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, peneliti membatasi masalah terkait dengan pengembangan multimedia pada tema 7 (Indahnya Keragaman Di

Negeriku) khusus Batak Toba dan Melayu pada Pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 112300 Kongsu Enam Kec. Aek Natas Kab. Labuhanbatu Utara.

Dengan multimedia pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning*. penelitian ini dibatasi dengan penilaian hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Apakah Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan pada pelajaran IPS di kelas IV SD 112300 Kongsu Enam layak digunakan sebagai media pembelajaran ?
- 1.4.2 Apakah Multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada pelajaran ips di kelas IV SD Negeri 112300 Kongsu Enam yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk Mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Pelajaran Ips di Kelas IV Sd Negeri 112300 Kongsu Enam layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- 1.5.2 Untuk Mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pelajaran Ips di Kelas IV Sd Negeri 112300 Kongsu Enam yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat baik dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dapat menambahkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dasar, Serta dapat dijadikan inovasi untuk meningkatkan kualitas dalam belajar.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi sekolah dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif dan menyenangkan.
- b) Menjadi referensi bagi Guru dalam menjadikan multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Problem Based Learning* sebagai salah satu alternatif media yang yang lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dalam proses pembelajaran,
- c) Bagi siswa, membantu siswa dalam proses pembelajaran baik diskusi dan individu dengan fasilitas multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Problem Based Learning*.
- d) Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan keterampilan bagi peneliti sendiri dalam penerapan media pembelajaran interaktif.