

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi Pembelajaran terus mengalami perubahan setiap perkembangan zaman. Pada pelaksanaan pembelajaran setiap hari sering kita temukan adanya penggunaan atau pemanfaatan dari perkembangan teknologi tersebut. Penerapan teknologi pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas ditandai dengan hadirnya e-learning yang dengan semua variasi tingkatannya telah memberikan berbagai perubahan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Jamun, 2018: 50). Adapun juga pengaruh positif adanya perkembangan teknologi di dunia pendidikan contohnya dengan adanya teknologi seperti *handphone*, komputer, laptop dan internet yang dapat memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya berbagai teknologi tersebut siswa dapat menggali informasi lebih jauh lagi dan tidak hanya berpaku pada informasi yang diberikan oleh guru saja. Pendidikan diharuskan untuk beradaptasi memberikan perubahan dalam setiap proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Padmini, 2015: 59).

Pembelajaran adalah suatu reaksi interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2013: 134). Berdasarkan adanya perbedaan interaksi tersebut, maka aktivitas pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan berbagai cara pembelajaran. Menurut Aprida (2017: 337) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu reaksi mengatur, mengorganisasi lingkungan berada di sekitar siswa,

oleh karena itu kegiatan tersebut dapat mengembangkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran sebagai bentuk interaksi yang dilaksanakan oleh guru dan siswa sehingga terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat suasana pembelajaran tersebut menjadi lebih interaktif antara guru dan siswa, sehingga dapat mendorong adanya motivasi belajar siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

Guru dalam melaksanakan pembelajaran sebaiknya menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman yang dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang interaktif. Walaupun tidak dapat disangkal bahwasannya metode pembelajaran klasik yaitu metode ceramah belum sepenuhnya dapat digantikan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Menurut Aulia (2022: 3) menyatakan bahwa metode ceramah merupakan metode pembelajaran berupa menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa. Lebih jelasnya guru disini sebagai penyampai materi dan tanggung jawab siswa adalah menghafal semua materi tersebut. Pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi dapat mengingat dalam jangka pendek, namun tidak efektif membekali anak untuk memecahkan masalah dalam jangka panjang. Salah satu yang dapat diterapkan oleh guru dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya dengan menggunakan suatu media sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran siswa. Dalam era kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah yang semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong adanya berbagai usaha perubahan. Dengan perkembangan teknologi pembelajaran di era saat ini memunculkan pembelajaran

dengan penggunaan multimedia interaktif. Kondisi dalam pembelajaran ini sangat menguntungkan terkhusus untuk siswa akan meningkatkan hasil belajar sehingga terangsang keinginannya untuk meraih hasil belajar sebaik mungkin.

Multimedia interaktif dapat membuat siswa lebih terlibat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena siswa lebih tertarik untuk menyajikan pemandangan, suara, animasi, audio dan media lainnya yang dikemas dalam bentuk multimedia (Prasetya, 2017: 58). Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya siswa akan jauh lebih bersemangat dan termotivasi jika dalam proses pembelajaran di kelas diterapkan dengan penggunaan multimedia interaktif, dimana multimedia ini nantinya dinilai dapat menyajikan bentuk materi dan juga suara, animasi, audio dan lainnya. Sehingga siswa juga akan lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas, hal tersebut merupakan salah satu manfaat dari adanya penggunaan multimedia interaktif. Oleh karena itu, dengan adanya multimedia interaktif harus dapat dimanfaatkan dengan baik demi dapat memfasilitasi siswa agar mereka nantinya dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan maksimal.

Sering dijumpai di kelas bahwasanya siswa kurang tertarik atau kurang bersemangat saat pembelajaran mengenai materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Sebanyak 32 siswa kelas V kurang antusias ketika sedang belajar mengenai materi Ilmu Pengetahuan Sosial, keadaan ini yang menyebabkan siswa kurang antusias dan cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan ini juga terjadi pada siswa kelas V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya, hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Observasi ini mengamati aktivitas guru dengan menggunakan lembar

observasi keterlaksanaan pembelajaran dikelas, didapatkan hasil bahwa guru hanya sekedar menjelaskan materi saja saat pembelajaran dikelas. Guru hanya menjelaskan materi saja tanpa adanya inovasi baru dalam menjelaskan materi tersebut, guru terkesan lebih dominan menjelaskan materi secara berulang-ulang hal ini yang menjadi faktor utama penyebab siswa kurang antusias dalam pembelajaran IPS. Sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam untuk mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada tema 7 subtema 3 materi IPS. Peran siswa dalam pembelajaran tersebut cenderung masih kurang antusias, masih banyak yang pasif dalam mengikuti pembelajaran tersebut terlebih lagi pada materi IPS lebih didominasi oleh tulisan dan gambar yang monoton penampilannya.

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk memperkenalkan rancangan yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir, logis dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan suatu masalah, dan keterampilan, dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global (Depdiknas, 2006).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang membahas berkaitan dengan sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial sudah ada berdasarkan keinginan para pakar pendidikan untuk membekali peserta didiknya agar nantinya mereka mampu menghadapi dan menangani problematika kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga. Pada dasarnya IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang

manusia dan lingkungan di sekelilingnya. Belajar tentang Ilmu Pengetahuan Sosial pastinya memerlukan suatu strategi yang tepat, supaya hasil pembelajaran yang dicapai dapat maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti yang dilakukan dengan guru wali kelas V A dan V B SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya pada tanggal 9 September 2022 mendapatkan hasil bahwasanya jumlah siswa pada kelas V berjumlah 46 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas V A berjumlah 24 siswa dan V B 22 siswa. Rata-rata umur kelas V yaitu 11 tahun. Selama pembelajaran di kelas guru sering kali menjumpai saat pembelajaran IPS siswa cenderung kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran IPS dikarenakan pada pembelajaran IPS guru kurang dalam memberikan inovasi saat pelaksanaan pembelajaran yang membuat siswa hanya mendengarkan saja tanpa adanya kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif berperan dalam proses pembelajaran dan juga tidak adanya penggunaan media saat pembelajaran di kelas terkhusus materi Ilmu Pengetahuan Sosial dimana materi tersebut didominasi oleh tulisan dan gambar yang monoton penampilannya sehingga membuat siswa tidak antusias untuk mengikuti pembelajaran pada materi tersebut, hal ini berdampak pada hasil belajar siswa kelas V materi IPS dibuktikan dengan rata-rata nilai hasil belajar VA yaitu 72 dan VB yaitu 74, sangat rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya seperti pada mata pelajaran IPA hasil belajar siswa kelas VA yaitu 78 dan VB yaitu 77, mata pelajaran PPKn hasil belajar siswa kelas VA yaitu 84 dan VB yaitu 85, mata pelajaran SBDP hasil belajar siswa kelas VA yaitu 85 dan VB yaitu 86, mata pelajaran Bahasa Indonesia hasil belajar kelas VA yaitu 85 dan 86. Siswa

cenderung menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran, PPT dsb.

Dalam pembelajaran di kelas menggunakan media, siswa lebih bersemangat dan cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru kelas juga menyatakan bahwasanya beliau sudah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti PPT, video pembelajaran. Namun guru kelas V belum pernah menerapkan pembelajaran di kelas menggunakan teknologi berbasis *android*, padahal siswa kelas V setiap pembelajaran sering kali dijumpai meminta guru untuk menampilkan tayangan video berkaitan dengan materi yang sedang dibahas. Oleh karena itu, guru berharap dengan penelitian yang akan dilakukan ini dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa terkhusus materi IPS sesuai dengan harapan guru kelas yang menginginkan siswa kelas V lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS dan mendapatkan hasil belajar materi IPS secara maksimal.

Guru wali kelas mengatakan bahwa 46 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu V A dan V B tersebut sudah memiliki *handphone* sendiri. Hal ini mendukung jika penerapan pembelajaran dilakukan dengan cara jejaring sosial atau lewat *handphone* dengan harapan siswa akan lebih antusias dan tidak mengalami kesulitan, sehingga pembelajaran pada materi IPS yang dirasa siswa kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran tersebut menjadikan siswa antusias, memiliki motivasi dan kemauan untuk aktif pada pembelajaran tersebut. Wali kelas V juga mengatakan bahwa pihak sekolah memberi izin siswa untuk membawa *handphone* ke sekolah asalkan jika digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Pihak sekolah juga akan memberikan surat pernyataan izin memperbolehkan

membawa *handphone* yang ditandatangani langsung oleh kepala sekolah SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya.

Selain pengambilan data yang didapatkan melalui hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya, peneliti juga melakukan penyebaran angket kepada 46 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas V A dan V B SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya pada tanggal 9 September 2022. Hasil angket menunjukkan bahwasanya 36 siswa kelas V kurang antusias mengikuti pembelajaran, jika ditemukan materi yang susah 38 siswa cenderung mengabaikan pelajaran tersebut. Jika materi pelajaran juga dianggap sulit 38 siswa malas untuk mencoba memahami materi tersebut sehingga berdampak saat mendapatkan tugas rumah (PR) atau ujian sekolah 39 siswa lebih suka mencontek daripada mengerjakan sendiri. Hasil angket juga menunjukkan bahwa 46 siswa kelas V menyukai pembelajaran menggunakan media gambar, video dan animasi bergerak. Seluruh siswa kelas V yang berjumlah 46 siswa tersebut sudah memiliki *handphone*, siswa juga diberikan izin untuk membawa *handphone* jika dalam kegiatan pembelajaran diharuskan membawa *handphone* ke sekolah.

Berdasarkan masalah tersebut dan temuan wawancara, observasi dan penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada beberapa data yang ditemukan maka dengan ini perlu adanya sebuah motivasi belajar atau rasa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dan hasil belajar yang maksimal dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya. Solusi yang ditawarkan peneliti yaitu penggunaan media interaktif pesiran berbasis *android* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 kelas V sekolah dasar. Secara umum guru dalam menggunakan

alat-alat multimedia sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang interaktif. Peneliti bertujuan untuk melihat apakah penggunaan multimedia interaktif berbasis *android* dalam proses pembelajaran berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran sesuai materi dari buku tema.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin menguji pengaruh dari penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar kognitif. Adapun media interaktif yang digunakan yaitu media interaktif pesiran berbasis *android* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial karena salah satu aspek pendukung untuk siswa merasa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas hal ini didukung oleh pernyataan dari Arsyad (2018: 65) penggunaan media dalam pembelajaran itu sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Media pesiran yaitu media yang mencakup materi satu subtema yaitu subtema 3, multimedia interaktif ini disajikan dengan guru yang berbeda-beda dalam menyampaikan materi sehingga mengurangi siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Multimedia interaktif ini disertai *game* dalam pembelajaran sehingga bukan hanya materi saja yang disampaikan akan tetapi siswa diajak untuk bermain juga. Multimedia interaktif ini disajikan dengan animasi-animasi yang menarik sehingga siswa dapat bersemangat, materi disajikan dengan video penjelasan yang menarik serta menampilkan gambar yang menarik.

Penelitian yang dilakukan ini juga didukung oleh beberapa peneliti yang telah dilaksanakan sebelumnya, Adapun beberapa penelitian yang terdahulu adalah sebagai berikut; (1) Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa, yang telah

dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya Ida (2018). Menyimpulkan bahwa proses pembelajaran SKI peserta didik antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *android*. Penelitian yang relevan (2) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Micromedia Flash 8* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, yang diteliti oleh Amriani (2019). Menyimpulkan bahwa Penggunaan media *micromedia flash 8* berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi drama-drama kehidupan. Penelitian yang relevan (3) Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Pangeran, yang diteliti oleh Luluk (2018). Menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V sebesar 56,4%.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah ditemukan serta ditunjang dengan penelitian yang relevan, maka diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang ditawarkan adalah dengan penggunaan multimedia interaktif pesiran berbasis *android*. Maka Peneliti mengangkat judul tentang **“Pengaruh Media Interaktif Pesiran Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 7 Subtema 3 Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interaktif pesiran berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa Tema 7 Subtema 3?

2. Bagaimanakah respon siswa setelah pembelajaran menggunakan media interaktif pesiran berbasis *android* pada Tema 7 Subtema 3 pada?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif pesiran berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa Tema 7 Subtema 3.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pesiran berbasis *android* pada Tema 7 Subtema 3.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman bagi penulis dalam hal penelitian lapangan sebagai bentuk penerapan teori yang telah didapatkan pada saat proses perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Tema 7 Subtema 3 di SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya terkhusus pada materi IPS.
- 2) Siswa menjadi lebih aktif terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menjadikan pembelajaran lebih substansial, karena terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang lebih efektif dan efisien.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru dalam pengaplikasian media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

c. Bagi Penulis

- 1) Untuk memenuhi persyaratan penyelesaian SI Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Trunojoyo Madura.
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman dalam penggunaan media interaktif berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa kelas V Tema 7 Subtema 3.

E. Batasan Penelitian

Supaya permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini jelas maka diperlukan adanya pembatasan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada Tema 7 Subtema 3 materi IPS.
3. Penelitian ini hanya mengukur hasil belajar kognitif pada materi IPS.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan dalam penelitian untuk menghindari perbedaan pengertian. Definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media Interaktif Berbasis *Android*

Media interaktif adalah gabungan gambar, video, animasi dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan para pengguna untuk melakukan interaksi secara langsung. Multimedia interaktif berbasis *android* adalah produk

media yang dihasilkan melalui tahapan diantaranya perencanaan, produksi, evaluasi dan produksi akhir yang kemudian produknya akan dikemas dalam bentuk aplikasi berbasis *android* yang bisa digunakan melalui *handphone*.

2. Pesiran

Pesiran adalah sebuah penamaan aplikasi multimedia interaktif yang digunakan oleh peneliti untuk digunakan pada pembelajaran IPS tema 7 subtema 3. Mengingat subtema 3 membahas mengenai Peristiwa Mengisi Kemerdekaan jadi penamaan diambil dari singkatannya yaitu pesiran. Multimedia interaktif ini mencakup materi satu subtema yaitu subtema 3, multimedia interaktif ini disertai *game* dalam pembelajaran sehingga bukan hanya materi saja yang ditampilkan akan tetapi siswa diajak untuk bermain juga.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami proses pembelajaran atau suatu proses pemberian nilai terhadap capaian belajar siswa dengan kriteria tertentu serta kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pengalaman, sikap atau keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Pembelajaran tematik lebih berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik adalah jenis pembelajaran terpadu yang menggunakan tema

untuk pembelajaran di kelas yang menunjang beberapa materi menjadi lebih ringkas

