

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu sistem tata cara untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang pada semua aspek dalam kehidupannya. Melalui pendidikan juga dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi setiap individu baik pendidikan tersebut diperoleh dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan sekolah. Suatu negara maju dapat dibentuk melalui proses Pendidikan. Suatu negara maju dapat dibentuk melalui proses Pendidikan. Undang-undang sistem Pendidikan nasional NO.20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dipermukaan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan pada zaman sekarang sudah mulai berkembang salah satunya adalah dalam penguasaan teknologi digital (Hidayat&Khotimah,2019). Peranan teknologi dalam pendidikan dapat kita lihat pada teknologi multimedia yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu pembelajaran untuk lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa. Teknologi tidak hanya digunakan pada saat pembelajaran tatap muka, tetapi teknologi juga penting dalam pembelajaran online. Teknologi ini dapat mencakup smartphone, laptop, dan objek pendukung lainnya. Platform digital tersebut antara

lain Google Classroom, E-Learning, Edmodo, Zoom, dan Google Meet. (Nugraheny, 2020) salah satu cara yang dapat dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman untuk dapat mencapai tujuan Pendidikan yaitu menggunakan perangkat lunak sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS.

Penerapan tujuan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas. Keberhasilan belajar mengajar di kelas dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu guru siswa metode sarana dan prasarana kurikulum serta orang tua dan lingkungan. Dalam proses belajar mengajar, pada prinsipnya harus bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa sedangkan siswa pada umumnya memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, perlu adanya suatu bentuk atau sarana pembelajaran yang dapat menjembatani perbedaan setiap individu tersebut sehingga proses belajar mengajar pun dapat berjalan secara interaktif dan efisien. Sarana tersebut yang dimaksud adalah media pembelajaran

Media dalam pendidikan ialah suatu instrumen sebagai strategi dalam penentuan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Widya, 2024). Maka dari itu, media pembelajaran dalam pendidikan memberikan dampak yang besar terhadap peserta didik menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), bahwa media adalah apabila dipahami secara garis besar bahwa manusia, materi, ataupun kejadian yang dapat membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi sebagai penyampaian suatu pesan atau informasi dalam pembelajaran baik itu secara langsung maupun tidak yang mana guru sebagai penyampaian pesan atau informasi harus

menggunakan suatu media yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan tidak monoton kepada peserta didik media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai alat proses belajar mengajar yang dapat merangsang pemikiran perasaan serta perhatian peserta didik sehingga dapat menarik peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar

Fungsi media pembelajaran adalah untuk menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu terutama melalui gambar, menarik perhatian peserta didik dalam belajar di kelas, memberikan pengalaman nyata yang dapat merangsang pikiran peserta didik (Muhammad Miftah 2022). Fungsi media itu sendiri adalah untuk membangkitkan pemikiran peserta didik keprihatinan perasaan dan minat dalam kegiatan pembelajaran Muhammad Miftah (2014) menjelaskan media pembelajaran yang dirangsang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru yang tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri. Jadi media pembelajaran merupakan media internal dari pembelajaran pandangan ini selanjutnya akan mengarah pada acara pandang kita tentang media tersebut media harus ada dalam setiap aktivitas pembelajaran yang kita lakukan di dalam kelas

Berdasarkan penjelasan di atas, dilakukan observasi awal di SDN Pilang 2 Sidoarjo pada tanggal 8 Januari 2026. Dari hasil observasi tersebut salah satu kelas yang hampir semua peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan belajar mengajar karena metode yang digunakan guru adalah metode ceramah sehingga peserta didik cenderung membosankan. Pada pagi hari pembelajaran masih terlihat efektif dan peserta didik masih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Tetapi pada waktu selesai istirahat dan kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik sudah mulai banyak yang tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dari hasil observasi tersebut, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Selain melakukan observasi awal, lalu dilakukan dengan wawancara pra penelitian singkat dengan guru kelas 4, dari hasil wawancara tersebut peserta didik kurang memperhatikan kegiatan belajar mengajar di kelas yang cenderung banyak sekali materi penjelasannya seperti materi pembelajaran IPS dari hasil wawancara singkat tersebut diperoleh informasi bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran saat mata pembelajaran IPS dan hanya menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran matematika guru menggunakan media pembelajaran tetapi hanya berupa buku guru dan buku siswa maupun LKS guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran software yang interaktif dan juga inovatif guru juga diketahui bahwa belum pernah mengembangkan media handout baik secara sederhana dikarenakan kurang semangat dalam membuat media pembelajaran.

Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan di atas maka solusi yang dapat dilakukan adalah membuat media pembelajaran cetak handout yang dapat menarik perhatian peserta didik, serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik salah satu media pembelajaran cetak handout inovatif yaitu media handout. Handout sangat dibutuhkan karena selama ini hanya menggunakan buku paket selain itu guru juga berharap agar pembelajaran lebih menarik sehingga peserta didik lebih bersemangat saat belajar. Berdasarkan paparan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul pengembangan bahan ajar berbasis

kerajaan-kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas 4 SDN Pilang 2 Sidoarjo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar berbasis Handout Kerin untuk meningkatkan minat belajar pada siswa pada kelas empat?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar berbasis Handout Kerin untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kelas empat?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar berbasis Handout Kerin untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kelas empat?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini Adalah:

1. Untuk menghasilkan bahan ajar berbasis Handout Kerin yang valid untuk meningkatkan minat belajar IPS pada kelas empat sekolah dasar
2. Untuk menghasilkan bahan ajar berbasis Handout Kerin yang praktis untuk meningkatkan minat belajar IPS pada kelas empat sekolah dasar
3. Untuk menghasilkan bahan ajar berbasis Handout Kerin yang efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS pada empat sekolah

1.4 Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPS dikelas empat sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi siswa

Dengan adanya media flipbook diharapkan bagi seluruh siswa kelas empat dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPS dikelas empat sekolah dasar.

b. Manfaat praktis

Dengan adanya media flipbook diharapkan bagi seluruh siswa kelas empat dapat memahami Pelajaran IPS materi “Kerajaan di Indonesia” dengan mudah dan meningkat minat dan motivasi belajar siswa

c. Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti untuk menambah wawasan peneliti tentang penelitian pengembangan R& D(Research & Development) di bidang Pendidikan agar pengetahuan yang diperoleh bisa diterapkan untuk menghadapi masalah Pendidikan secara nyata. Manfaat lain bagi penelitian yaitu untuk memberikan kesempatan pada penitain untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran dan pengetahuan dalam belajar.

1.5 Spesifik produk

Produk pengembangan media ini adalah media flipbook digital dengan pembuatan melalui aplikasi canva untuk meningkatkan minimal belajar IPS materi “Kerajaan di Indonesia “ kelas empat. Berikut merupakan spesifikasi produk pengembangan media flipbook digital:

- a. produk yang dikembangkan dan dihasilkan berupa media pembelajaran flipbook digital dalam bentuk video yang menyerupai buku yang dapat membalik.
- b. Produk media dikembangkan menggunakan aplikasi canva.
- c. Flipbook digital berisi materi inti dan gambar karakter yang menarik yang relevan dengan materi kerajaan di Indonesia.
- d. Flipbook yang dihasilkan memiliki runtutan layaknya sebuah buku yang terdiri dari cover, materi penjelasan, dan bagian penutup.
- e. Flipbook yang dihasilkan memiliki variasi tulisan, background, dan warna yang menarik.
- f. Di dalam media flipbook berisi materi tentang Kerajaan Hindu-Buddha dan Kerajaan Islam.
- g. Bagian akhir media flipbook terdapat beberapa kuis untuk peserta didik.
- h. Pada bagian evaluasi siswa, media flipbook menyajikan soal untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan media flipbook.

Produk yang dihasilkan berupa file video yang dapat diakses secara offline sehingga memudahkan peserta didik yang tidak memiliki akses internet dan dapat digunakan untuk pembelajaran di luar sekolah atau belajar mandiri di rumah.