

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan teknologi yang semakin pesat dari hari ke hari, menjadikan teknologi sebagai kebutuhan primer yang harus dipenuhi oleh sebagian besar manusia. Penggunaan teknologi pada abad-21 sudah memberikan dampak di berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan di era ini juga menuntut siswa untuk bisa beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi, salah satunya adalah perkembangan teknologi. Menurut Lestari (2018) siswa harus dibekali dengan ketrampilan serta ilmu yang memadai agar bisa bertahan di era global yang sangat kompetitif. Battele (2019) dalam *Partnership for 21 st Century Skills* mengembangkan kerangka yang menggambarkan ketrampilan pengetahuan, dan keahlian yang harus dikembangkan peserta didik, yaitu ketrampilan hidup dan karir, ketrampilan belajar dan berinovasi, serta ketrampilan menggunakan media, informasi, dan teknologi.

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan dapat membantu jalannya proses pembelajaran. Guru dan siswa dapat memanfaatkan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penerapan teknologi dalam bidang pendidikan salah satunya adalah melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang didalamnya mengandung materi pembelajaran. Mansur & Rafiudin (2020) menyatakan bahwa tujuan dari penggunaan media belajar adalah agar kegiatan pembelajaran dapat

berjalan efektif, efisien, dan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan interaksi guru dengan siswa serta menstimulus keaktifan dan kreativitas dari siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat membantu guru untuk menyampaikan materi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa (Sari et al., 2018).

Penggunaan media pembelajaran diperlukan dalam semua muatan pelajaran, salah satunya adalah muatan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di sekolah dasar untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran. Susanto (2014) mengelompokkan tujuan pembelajaran IPS menjadi beberapa komponen, yaitu (1) memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia, (2) mengasah ketrampilan mengolah informasi yang ditemukan, (3) mengasah sikap demokrasi, (4) memberi kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, (5) pembekalan untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir kritis, serta ketrampilan, dan (6) mampu memahami pembelajaran yang bersifat konkret dan realistik di kehidupan bermasyarakat.

Namun, kenyataannya di lapangan pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar masih jarang ditemukan. Pernyataan ini diperkuat dari hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2023 bersama dengan guru kelas VI SD Negeri 1 Kalen yaitu Ibu Maspiani S.Pd dan guru kelas VI SD Negeri 2 Kalen yaitu Ibu Hartini, S.Pd, SD. Meninjau dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa kedua sekolah tersebut untuk penggunaan media pembelajarannya masih sering menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu berupa buku dan papan tulis. Sedangkan sarana prasarana teknologi di kedua sekolah tersebut sudah bisa

dikatakan baik karena sudah tersedia laptop sekolah, LCD proyektor, dan *Wi-fi*. Untuk metode pembelajaran yang digunakan, guru dari kedua sekolah tersebut menyatakan masih sering menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi cenderung pasif. Adapun beberapa kendala lainnya yang terjadi pada SD negeri di wilayah Kalen Blora khususnya pada kelas VI yaitu kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, sedangkan dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa membutuhkan media untuk dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, materi yang diajarkan juga sebatas pada buku Tema, buku Tema seharusnya menjadi bahan acuan untuk mengembangkan materi pelajaran menjadi lebih luas. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan juga diketahui bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi namun hanya sebatas mengajak siswa menonton video pembelajaran dari Youtube saja. Dari hasil wawancara diketahui bahwa siswa kelas VI di SD Negeri 1 Kalen dan SD Negeri 2 Kalen sudah diperbolehkan membawa handphone atau smartphone di sekolah, namun dibatasi hanya pada saat pembelajaran tertentu dengan pengawasan guru dan izin dari orang tua. Dari situasi tersebut seharusnya guru dapat memanfaatkan hal tersebut dengan memberikan media interaktif berbasis teknologi yang bisa mengasah kemampuan siswa dan bisa meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Kurangnya inovasi pada pengembangan media pembelajaran dan cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan informasi, juga menjadi salah satu permasalahan siswa kurang memahami pembelajaran (Fadila Hersita et al., 2020).

Selain hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas VI SDN 1 Kalen dan guru kelas VI SDN 2 Kalen, peneliti juga melakukan penyebaran angket analisis

kebutuhan siswa yang sudah dijawab oleh 40 siswa. Sebagian besar berpendapat bahwa IPS adalah mata pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipelajari daripada mata pelajaran yang lain, hal ini didukung dengan hasil nilai siswa kelas VI SDN 1 Kalen dan siswa kelas VI SDN 2 Kalen selama satu semester pada mata pelajaran IPS banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan sekolah. Selain itu, dari hasil angket juga diperoleh sebanyak 27 dari 30 siswa kelas VI SDN 1 Kalen dan 10 dari 10 siswa SDN 2 Kalen menjawab bahwa media pembelajaran bisa memudahkan siswa kelas VI dalam memahami suatu materi. Selain itu, sebanyak 30 dari 30 siswa kelas VI SDN 1 Kalen dan 8 dari 10 siswa SDN 2 Kalen menjawab guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran infografis interaktif berbasis *genially*. Media pembelajaran berbasis teknologi ini bisa digunakan secara fleksibel, yaitu bisa digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh, baik secara individu maupun berkelompok. Selain itu, media pembelajaran infografis interaktif berbasis *genially* juga sangat menarik dan sangat sesuai dikembangkan untuk anak usia SD, hal ini dikarenakan infografis berbasis *genially* bisa membantu anak untuk belajar dengan lebih mudah melalui gambar maupun simbol yang ada sehingga siswa akan tertarik untuk belajar.

Penelitian terdahulu yang menjadi pendukung dari pengembangan media ini yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Nila Rahma Afriani, Arifin Maksum, dan Siti Rohmi Yuliati dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa validasi rata-rata dari ketiga ahli sebesar 91,56% , maka media pembelajaran berbasis infografis berbasis android dapat dikategorikan baik sekali. Sedangkan hasil uji kelayakan guru kelas IV mendapatkan 94% dengan kategori baik sekali, serta rata-rata hasil uji coba peserta didik 94,59% dengan kategori baik sekali. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan produk media infografis berbasis android dapat dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS di kelas IV. Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Selpi Krisdayanti dengan judul Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V di MIS 05 Darussalam Kepahiang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa media animasi infografis pada mata pelajaran IPS kelas V SD MIS Darussalam Kepahiang dikembangkan sangat valid berdasarkan kriteria validasi menurut penilaian validator dengan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 5 dengan indikator sangat layak, validasi media dengan skor 4,10 dengan indikator sangat layak dan validasi ahli Bahasa dengan skor 4,15 dengan indikator sangat layak. Dari ketiga penilaian ahli tersebut produk media infografis dinyatakan layak untuk diuji coba.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah disebutkan dan didukung dengan hasil penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Interaktif Berbasis *Genially* Tema Kepemimpinan Pada Topik ASEAN Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. Media yang dikembangkan akan berfokus pada materi ASEAN untuk kelas VI sekolah dasar. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau kevalidan serta keefektivitasan dari media yang telah dikembangkan. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan dapat

membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan memotivasi peserta didik dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran infografis interaktif berbasis *genially* pada Tema 7 Sub Tema 1 kelas VI sekolah dasar ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimana keefektivitasan media infografis interaktif berbasis *genially* pada Tema 7 Sub Tema 1 Kelas VI sekolah dasar ditinjau dari aktivitas guru dan siswa, dan dari tes hasil belajar siswa?
3. Bagaimana kepraktisan media infografis interaktif berbasis *genially* pada Tema 7 Sub Tema 1 Kelas VI sekolah dasar ditinjau dari angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media infografis interaktif berbasis *genially* pada Tema 7 Sub Tema 1 kelas VI di sekolah dasar yang valid ditinjau dari validasi ahli media, ahli desain perangkat pembelajaran, dan ahli materi.
2. Mengembangkan media infografis interaktif berbasis *genially* yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes hasil belajar siswa.

3. Mengembangkan media infografis interaktif berbasis *genially* yang efektif ditinjau dari angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran infografis interaktif berbasis *genially* dapat digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pada Tema 7 Kepemimpinan Sub Tema 1 Pemimpin di Sekitarku yang berfokus pada mata pelajaran IPS mengenai posisi dan peran negara Indonesia dalam berbagai bentuk kerjasama di lingkup ASEAN untuk siswa kelas VI. Media ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan sebagai alternatif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Media ini juga digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan dari siswa. Selain itu media ini juga dapat dipelajari oleh siswa dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran ini akan memiliki spesifikasi untuk guru dan juga siswa:

1. Media pembelajaran ini memuat materi pembelajaran yakni pada Tema 7 Kepemimpinan Sub Tema 1 Pemimpin di Sekitarku mengenai posisi dan peran negara Indonesia dalam berbagai bentuk kerjasama di lingkup ASEAN.
2. Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan platform *genially* yang disesuaikan dengan konteks materi pembelajaran.
3. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah media pembelajaran yang dibuat dengan bantuan media berbasis platform *genially* kemudian dibagikan kepada siswa secara online melalui link.
4. Dengan menampilkan melalui proyektor ataupun smartphone, media pembelajaran berbasis platform *genially* dapat digunakan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan penelitian pengembangan media pembelajaran Infografis Interaktif berbasis *genially* adalah sebagai berikut:

1. Subjek uji coba sasaran produk media infografis interaktif berbasis platform *genially* untuk mengetahui kevalidan dan keefektivitasan media pada uji coba kelompok kecil dibatasi pada siswa kelas VI SDN 2 Kalen Blora yang berjumlah 10 siswa. Sedangkan untuk subjek uji coba kelompok besar dibatasi pada siswa kelas VI SDN 1 Kalen Blora yang berjumlah 30 siswa .
2. Media pembelajaran infografis interaktif berbasis *genially* hanya dapat digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas yang menunjang seperti *Wifi*, laptop, atau juga dapat diakses dengan menggunakan *smartphone*.
3. Media pembelajaran ini terfokus pada pembelajaran IPS (posisi dan peran negara Indonesia dalam berbagai bentuk kerjasama di lingkup ASEAN) Tema 7 Kepemimpinan, sehingga perlu adanya penyesuaian apabila digunakan pada materi pembelajaran yang lain.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Setelah melaksanakan penelitian terhadap pengembangan media infografis interaktif berbasis *genially* pada pembelajaran IPS kelas VI sekolah dasar, maka diharapkan akan diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan informasi dan bahan praktis serta memperluas pengetahuan tentang

pengembangan media pembelajaran yang ada di sekolah dasar terutama di kelas VI Tema 7 Kepemimpinan Sub Tema 1 Pemimpin di Sekitarku.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini sasarannya adalah sebagai berikut:

a) Bagi Siswa

Hasil penelitian berupa media infografis interaktif diharapkan dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar alternatif dan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Selain itu dengan adanya pengembangan media ini diharapkan siswa juga dapat termotivasi dalam belajar.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas kepada peserta didik dan juga dapat memberikan inspirasi bagi guru untuk lebih kreatif dalam membuat media-media pembelajaran lain yang lebih beragam.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya sumber belajar alternatif dan membantu implementasi kurikulum 2013 khususnya sekolah dasar di wilayah Kalen Kabupaten Blora yaitu SDN 1 Kalen dan SDN 2 Kalen Blora.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman bagi peneliti dalam mengatasi permasalahan yang ada di sekolah dasar.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan memperjelas isi materi yang ingin disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Media pembelajaran infografis merupakan media yang menampilkan grafis informasi representasi visual dari sebuah kumpulan data, informasi dan desain. Infografis membutuhkan sejumlah informasi dalam bentuk tulisan ataupun simbol yang kemudian diubah dalam bentuk yang lebih sederhana. Infografis dibuat dengan kombinasi gambar dan teks untuk memungkinkan pembaca lebih cepat memahami isi materi atau gambar itu sendiri.
3. *Genially* merupakan sebuah platform yang digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan fokus belajar peserta didik.