

BAB I

PENDAHULUAN

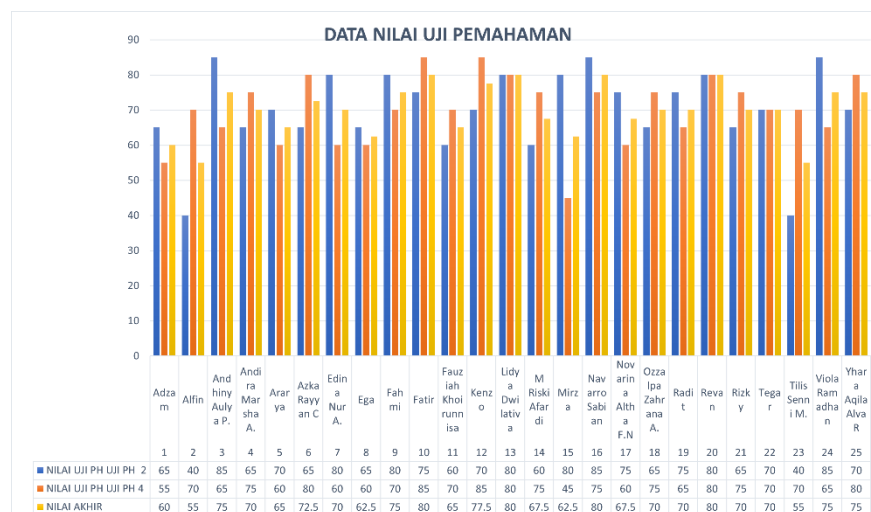
1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman globalisasi perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, setiap orang harus bisa menyesuaikan akan perkembangan teknologi tersebut dengan melakukannya secara bijak agar dapat bermanfaat. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang berkembang pesat (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran merupakan alat berbasis teknologi yang digunakan untuk membantu kegiatan belajar. Media juga berperan penting dalam membangun komunikasi antara pendidik dan peserta didik agar proses belajar berjalan lebih lancar dan bermanfaat. Saat ini, dengan pesatnya perkembangan teknologi, banyak jenis media pembelajaran telah tersedia. Salah satu yang paling unggul adalah multimedia berbasis komputer, karena mampu menampilkan berbagai bentuk informasi seperti teks, suara, dan gambar secara bersamaan (Kurniawati & Nita, 2018).

Sejarah sendiri merupakan bagian dari ilmu sosial yang mempelajari kejadian-kejadian penting di masa lalu. Ilmu ini membantu kita memahami bagaimana kehidupan manusia berkembang dari waktu ke waktu (Atony Putu, 2022). Namun, di kalangan anak muda saat ini, materi sejarah sering dianggap sebagai materi yang usang dan kurang relevan dengan kehidupan masa kini. Berdasarkan data dari media massa jawapos dan radar semarang pada tahun 2022 dan 2020

menyampaikan bahwa materi sejarah di sekolah dasar hingga menengah sering kali dipandang tidak menarik, merasa jenuh dan menganggap bahwa materi sejarah adalah pelajaran yang membosankan (Agus AP, 2022). Sebagaimana diungkapkan oleh Koordinator Nasional JPPI (Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia), Ubaid Matraji, banyak peserta didik menganggap sejarah bukan hal penting karena “di ujian tidak menjadi nilai kelulusan”. Situasi ini cukup mengkhawatirkan terkait kebijakan Kemendikbud tentang penyederhanakan kurikulum dengan mengurangi atau bahkan menghapus mata pelajaran sejarah, hal ini bisa berdampak buruk pada generasi muda. Salah satu dampaknya adalah melemahnya pemahaman mereka terhadap identitas dan jati diri bangsa. Padahal, materi sejarah sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan. Jika porsinya dikurangi tanpa disertai pembaruan isi materi atau cara mengajarnya, maka ruang untuk mempelajari sejarah akan semakin sempit (Dinarsa Kurniawan, 2020).

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Kepuh, Desa Kepuh, Kecamatan Nguter, Kabupaten Sukoharjo, yang memiliki 118 peserta didik dan 12 pendidik. Fokus penelitian ini adalah 25 peserta didik kelas VI. Setiap kelas nya sudah dilengkapi proyektor dan speaker, namun dalam proses pembelajaran masih berjalan secara konvensional seperti metode ceramah, sehingga pemanfaatan fasilitas tersebut belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, Ibu Tri Yuliasti, S.Pd., dan wali kelas VI, Bapak Ibrahim, S.Pd mengenai penyederhanaan kurikulum membuat materi sejarah yang diajarkan menjadi terbatas, ditambah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Hal ini berkontribusi pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah.



Gambar 1.1. Data Nilai Uji Pemahaman

Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah terlihat dari grafik nilai uji pemahaman bab 2 dan bab 4 yang diambil dari data nilai buku LKS (Lembar Kerja Siswa), Grafik menunjukkan perbandingan tiga nilai utama untuk masing-masing peserta didik, yaitu nilai uji bab 2 (warna biru), nilai uji bab 4 (warna oranye), dan nilai akhir gabungan (warna kuning). Dari total 25 peserta

didik, sebanyak 17 peserta didik memperoleh nilai akhir di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, sedangkan hanya 9 peserta didik yang berhasil mencapai atau melebihi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu memberikan hasil belajar yang merata dan optimal. Berdasarkan observasi di kelas VI SDN 1 Kepuh, meskipun sekolah memiliki fasilitas seperti proyektor dan *speaker*, pendidik masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga pemahaman peserta didik rendah. Hal ini berdampak pada penurunan nilai dan pemahaman dalam mempelajari materi sejarah.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya baru yang kreatif dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik, mudah digunakan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Jika media yang digunakan sesuai, peserta didik akan lebih aktif saat belajar dan lebih mudah mengerti isi materi sejarah. Media yang interaktif bisa membuat peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran juga sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami. Dengan bantuan media, kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, sehingga peserta didik bisa lebih cepat memahami apa yang diajarkan (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022).

Melihat permasalahan tentang rendahnya pemahaman dan terbatasnya materi sejarah di kelas VI SDN 1 Kepuh, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis desktop yang digunakan langsung dalam proses belajar mengajar. Media dikembangkan dengan Unity dan memuat pengayaan

materi seperti peristiwa sejarah, tokoh pahlawan dari berbagai daerah, dilengkapi kuis, serta permainan edukatif agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi. Proses pengembangannya yaitu metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, metode ini digunakan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat diterapkan. Dengan solusi ini, diharapkan keterlibatan peserta didik meningkat dan pemahaman materi sejarah menjadi lebih baik

Dengan media pembelajaran interaktif, peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan pendidik, tetapi juga terlibat langsung melalui fitur kuis, materi sejarah, dan permainan edukatif. Pendekatan ini membuat mereka lebih aktif dan memahami materi secara menyenangkan, sekaligus memaksimalkan pemanfaatan fasilitas pembelajaran di kelas. Media interaktif diharapkan membantu peserta didik lebih mudah memahami tokoh pahlawan dan peristiwa perjuangan kemerdekaan, serta menanamkan nilai-nilai penting seperti berpikir kritis, cinta tanah air, dan semangat persatuan dalam keberagaman.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif materi sejarah tokoh perjuangan kemerdekaan pada kelas VI SD?

- b. Bagaimana mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif materi sejarah tokoh perjuangan kemerdekaan pada kelas VI SD?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak melebar, maka batasan-batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

- a. Materi yang disajikan sesuai dengan materi peristiwa perjuangan dan tokoh pahlawan LKS (lembar kerja siswa) dilengkapi dengan materi tambahan yang relevan sesuai sumber lain.
- b. Perangkat yang digunakan untuk mengakses media pembelajaran ini adalah menggunakan *desktop* atau laptop dengan format *.exe (executable)*.
- c. Pengujian kelayakan media pembelajaran ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan peserta didik kelas VI sebagai pengguna media.
- d. Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif meliputi materi pembelajaran, kuis, dan game interaktif.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini:

- a. Menghasilkan media pembelajaran interaktif materi sejarah tokoh perjuangan kemerdekaan pada kelas VI SD.

- b. Mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif materi sejarah tokoh perjuangan kemerdekaan pada kelas VI SD.

1.5. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat penelitian dari “Media Pembelajaran Interaktif Materi Sejarah Tokoh Perjuangan Kemerdekaan Pada Kelas VI SD” sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi mahasiswa:

Menambah pengetahuan dan wawasan ilmiah tentang sejarah perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia, serta menambah pemahaman tentang bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif, yang bisa digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

- b. Manfaat bagi peserta didik:

Peserta didik bisa lebih mudah dan cepat memahami materi jika menggunakan media pembelajaran interaktif, yang memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dan media. Serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah dan peserta didik dapat lebih termotivasi pada proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

- c. Manfaat bagi pendidik:

Memberikan salah satu alternatif bagi pendidik untuk mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran materi sejarah, dan meningkatkan motivasi kreatifitas pada proses belajar mengajar dengan media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mempermudah penyampaian materi.

d. Manfaat bagi STMIK AMIKOM Surakarta:

Diharapkan hasil dari penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai referensi penulisan skripsi serta memberikan kontribusi terhadap bidang studi informatika sehingga dapat membantu dalam pengembangan teori, konsep, dan pemahaman terkait multimedia pembelajaran.