

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era teknologi 4.0, perkembangan teknologi sudah masuk ke dalam semua bidang termasuk bidang pendidikan. Perkembangannya ikut andil dalam memberi perubahan gaya belajar khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran.<sup>1</sup> Teknologi dalam pendidikan memberi kemudahan dalam upaya memajukan dunia pendidikan. Penyampaian ilmu pengetahuan serta proses pembelajaran bisa dilakukan dengan pemanfaatan teknologi yang tersedia. Hal ini dilakukan dalam upaya mengikuti arus perkembangan teknologi informasi yakni revolusi industri 4.0 yang memanfaatkan teknologi komputer/digital. Dalam dunia pendidikan, kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang lebih aplikatif dan menarik meliputi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam isi Permendikbud No. 22 tahun 2016 dijelaskan bahwa Pemanfaatan

---

<sup>1</sup> Budiyono Budiyono, "Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 2 (4 Juli 2020): 300–309, <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>.

teknologi, informasi, dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.<sup>2</sup> Perkembangan teknologi modern juga telah mempengaruhi bagaimana anak-anak belajar dan melakukan interaksi dengan lingkungannya. Sejatinya, jika teknologi ini dimanfaatkan dengan baik serta bijak, maka dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam rangka mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Pada dasarnya, dalam sebuah proses pembelajaran, tentu ada banyak sekali hal-hal yang dipersiapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Salah satunya adalah dengan menyiapkan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran adalah seperangkat alat atau bahan yang biasa dimanfaatkan dalam pembelajaran guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam prosesnya mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran tentunya harus tepat agar manfaatnya dapat dirasakan oleh guru maupun siswa. Apabila pesan yang hendak disampaikan melalui media pembelajaran tersebut tersampaikan sesuai dengan intisari pesan yang dimaksud, maka media tersebut memiliki fungsi yang baik. Artinya, media

---

<sup>2</sup> Kemendikbud, "Permendikbud No.022 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan dan Menengah", (Jakarta: Kemendikbud, 2016)

pembelajaran penting untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran karena media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberi kemudahan kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran yang baik tentunya mampu meningkatkan minat belajar dan memusatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran sejatinya perlu digunakan, termasuk pada saat melakukan pembelajaran pada materi IPS. Mata pelajaran IPS berisi perpaduan dari berbagai ilmu, antara lain sejarah, sosiologi, geografi, politik, ekonomi, hukum dan juga budaya yang merupakan pokok/cabang dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora. IPS memiliki tujuan untuk memberi pendidikan kepada murid agar menjadi warga Negara yang baik dan berpengetahuan, berketerampilan, dan berkepedulian sosial yang berguna bagi diri siswa itu sendiri, bagi masyarakat, dan bagi Negara. Tujuan lain dari mata pelajaran IPS yakni untuk memberi bekal bagi Siswa tentang pengetahuan sosial yang nantinya akan berguna di lingkungan masyarakat, Siswa diberi pembekalan melalui kemampuan melakukan analisis, mengidentifikasi, dan mengatur

opsi dalam memecahkan masalah sosial yang hadir dimasyarakat, Siswa diberi pembekalan melalui kemampuan dalam berinteraksi serta berkomunikasi dengan masyarakat dan juga dengan berbagai bidang keterampilan dan keilmuan, Siswa diberi pembekalan dengan melalui sikap sadar, sikap mental yang positif dan ahli dalam memanfaatkan lingkungan hidup, Siswa diberi pembekalan berupa kemampuan mengembangkan aspek kognitif dan ilmu pengetahuan sosial dengan mengikuti perkembangan kehidupan dimasyarakat dan IPTEK.<sup>3</sup>

Adanya media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran mata pelajaran IPS, dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajarnya. Terlebih lagi mata pelajaran IPS terdapat banyak teori dan materi yang mempengaruhi rasa bosan serta tidak tertarik untuk belajar. Melihat hal tersebut, media pembelajaran menarik dengan memanfaatkan teknologi yang ada sudah semestinya dilakukan. Tak hanya itu, mengingat saat ini sudah memasuki era globalisasi, pemahaman tentang budaya lokal masih terus menjadi hal yang penting. Artinya, meskipun era globalisasi dan teknologi

---

<sup>3</sup> Nafa Karunia Fajar, Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Media PowerPoint interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang” (Semarang: UNNES, 2020) 4.

sudah memasuki peradaban masyarakat kita, tentunya kita harus tetap mengenal dan mempelajari budaya Indonesia khususnya budaya lokal. Pengenalan budaya lokal terutama dalam pembelajaran mata pelajaran IPS bisa dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif budaya lokal.

Dalam pembelajaran yang biasa dilakukan, media pembelajaran seperti menjadi suatu problema yang harus diselesaikan. Tak sedikit guru yang kurang mampu dalam memanfaatkan teknologi dan membuat media yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Sudah semestinya di era teknologi yang serba canggih ini, guru bisa beradaptasi dan memanfaatkan teknologi yang ada guna kepentingan pendidikan. Seperti halnya yang terjadi di SDN Kebonsari 2 Kota Cilegon, kelas IV. Setelah melakukan wawancara bersama dengan Guru kelas IV B SDN Kebonsari 2 Kota Cilegon, Penulis menemukan permasalahan mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang hanya menggunakan media gambar. Berdasarkan wawancara, guru belum bisa membuat media pembelajaran yang menarik atau mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi. Untuk penggunaan media pembelajaran pun terhitung jarang. Sementara itu, media

pembelajaran yang pernah digunakan belum mengandung unsur-unsur budaya lokal. Akibatnya, masih terdapat siswa yang belum mengetahui mengenai budaya lokal Banten. Media dan sumber belajar yang diterapkan masih sebatas dari buku guru, buku siswa, dan juga media gambar. Selain itu, karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang merangsang siswa, akibatnya siswa kurang mampu menunjukkan minatnya saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dilihat dari proses pembelajaran yang dilangsungkan secara tatap muka tidak memperlihatkan adanya timbal balik antar siswa dan guru, serta tidak menunjukkan memusatnya perhatian mereka pada proses pembelajaran. Seharusnya, kemajuan teknologi menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif lagi dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik siswa kedalam proses pembelajaran, mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan melibatkan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Umumnya, media pembelajaran bermanfaat dalam proses pembelajaran yakni memberi kelancaran interaksi antara guru dan siswa, hingga hasilnya kegiatan pembelajaran tentu lebih efektif

dan efisien untuk diberlangsungkan.<sup>4</sup> Media pembelajaran digunakan sebagai komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa.<sup>5</sup> Di era yang serba canggih ini, ada banyak sekali keanekaragaman media pembelajaran yang bisa digunakan oleh setiap pendidik untuk keberlangsungan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan bisa berupa visual/audio visual, software/hardware. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan dan minat belajar siswa menjadi meningkat pada proses pembelajaran khususnya saat pelajaran IPS diberlangsungkan, serta melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal berikut, seperti rasa bosan siswa mendengarkan uraian penyampaian materi oleh guru yang mengakibatkan berkurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, siswa kurang memahami bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan sumber belajar yang terbatas, maka penggunaan media pembelajaran perlu dilakukan dalam proses

---

<sup>4</sup> Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (1 Desember 2010): 1–10, <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.

<sup>5</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 3.

pembelajaran tersebut.<sup>6</sup> Dengan berkembangnya teknologi yang ada membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi ini termasuk kedalam pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran bisa dilakukan salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Materi-materi yang bersifat teoritis dan kelompok belajar yang mencakup banyak siswa bisa di atasi melalui penggunaan media interaktif. Pengembangan media interaktif ini disajikan dengan menggunakan *software* atau perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*. Hal yang mendasari pemilihan media pembelajaran interaktif ini karena media tersebut dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas, interaktif, efisien dan suasana lebih menarik. Media interaktif ini juga bersifat komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

Media PowerPoint Interaktif dapat dikembangkan dengan memuat teks bacaan, audio atau suara, visual gambar bahkan video sekaligus dalam slide-slide *PowerPoint*. Dengan adanya berbagai

---

<sup>6</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), 12.



unsur-unsur tersebut dalam *PowerPoint* interaktif ini memfasilitasi tipe belajar siswa yang berbeda-beda. Dalam slide *PowerPoint* interaktif, pengembang bisa merancang berbagai tombol dan pengguna akan terlibat dalam mengoperasikan Media *PowerPoint* interaktif ini. Dengan adanya tombol-tombol dan fitur menu memudahkan pengguna untuk memilih menu apa saja dalam proses selanjutnya, atau memilih menu tersebut ketika pengguna sedang mengerjakan soal-soal untuk kembali ke slide-slide materi atau slide yang dibutuhkan. Selain itu, pengguna juga dapat menggunakan tombol menu ketika ingin mengulang materi yang sekiranya belum dipahami.

Dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*, minat belajar siswa tentunya akan meningkat. Adapun minat belajar siswa tersebut dapat dilihat dari berbagai indikator seperti perhatian siswa, perasaan senang serta keterlibatan siswa terhadap proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hutabarat, dkk, yang hasilnya menunjukkan bahwa minat belajar yang mencakup perhatian, perasaan senang, serta keterlibatan siswa

meningkat dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.<sup>7</sup> Media pembelajaran interaktif memiliki tampilan menarik serta bersifat interaktif yang artinya siswa diberi pengalaman langsung terhadap media tersebut, tentunya karakteristik-karakteristik tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Mauliadisman. Dalam penelitian yang telah dilakukannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat siswa pada pembelajaran yang dipengaruhi oleh tampilan menarik dari media tersebut dan juga telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta memberi pengalaman pada mereka.<sup>8</sup> Ketika siswa memusatkan perhatian dan perasaan senangnya dalam proses pembelajaran, mereka tentunya akan dituntun untuk menguasai konsep materi pembelajaran yang diberlangsungkan, hal ini tentunya akan meningkatkan minat belajar mereka. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti, bahwa media pembelajaran interaktif

---

<sup>7</sup> Rebeka Helen Hutabarat, dkk, "Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *JP2EA (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi)* 3, No. 1 (September 2017): 12-21.

<sup>8</sup> Mauliadisman, Skripsi: "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Nurul Hidayah Kota Jambi" (Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi) 79.

*PowerPoint* menuntun siswa memahami sebuah konsep yang pada akhirnya akan meningkatkan minat belajar mereka.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* berbasis Budaya Lokal Banten. Media ini dapat dilakukan dalam sebuah proses pembelajaran sebab *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih efektif. Maka dari itu, peneliti juga ingin melihat sejauh mana penggunaan media pembelajaran Interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* akan meningkatkan minat belajar siswa di SDN Kebonsari II.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada penelitian ini, yaitu :

---

<sup>9</sup> Widya Wijayanti dan Stefanus Christian Relmasira, "Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 2 (25 April 2019): 77, <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>.

1. Kurangnya guru dalam melakukan pemanfaatan teknologi dan mengembangkan media pembelajaran.
2. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan belum mengandung unsur-unsur budaya lokal.
4. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, penulis memberi batasan permasalahan dari penelitian yang akan dilakukan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pada pengaruh pengembangan media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPS kelas IV. Penulis ingin mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi yang dikembangkan dan mengetahui pengaruhnya terhadap minat belajar siswa pada materi IPS.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPS kelas IV?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran materi IPS Kelas IV?
3. Bagaimana minat belajar siswa pada materi IPS kelas IV setelah menggunakan media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPS kelas

#### IV.

2. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran materi IPS Kelas IV.
3. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada materi IPS kelas IV setelah menggunakan media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi.

#### F. **Manfaat Produk Yang Akan Dikembangkan**

Adapun manfaat produk yang akan dikembangkan adalah :

##### 1. Bagi Guru

Sebagai referensi bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Sehingga, pembelajaran yang dilakukan bisa menggunakan media pembelajaran menarik.

##### 2. Bagi Siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran yang bisa digunakan oleh siswa, sehingga pembelajaran yang dilakukan menyenangkan serta memberi pengalaman baru bagi siswa.

### 3. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman baru dan menambah wawasan pengetahuan dalam merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran.

### **G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Adapun produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasilnya adalah berupa media pembelajaran berbentuk media *PowerPoint* interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran IPS kelas IV materi mengenai keragaman suku dan budaya di lingkungan sekitar (Tema 7 : Indahnya Keragaman di Negeriku, Subtema 2: Indahnya Keragaman Budaya Indonesia).
2. Media interaktif memuat teks, audio, video, gambar, animasi, dan kuis interaktif.
3. Guru dan siswa dapat dengan mudah mengoperasikan media interaktif yakni Powerpoint berbasis teknologi informasi ini.

4. Dalam media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten ini dilengkapi dengan konten dan konteks budaya lokal Banten, serta beberapa butir latihan soal berbentuk kuis interaktif.