

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan, khususnya dalam pembelajaran, terdapat banyak fasilitas dan materi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dalam bidang studi apapun. Sebagai tingkat pendidikan formal pertama dalam sistem pendidikan Indonesia, sekolah dasar berperan sebagai jenjang awal dalam proses pendidikan dan bertujuan untuk mengajarkan keterampilan dasar membaca, menulis, dan keterampilan dasar lainnya. Hasil belajar siswa dapat atau tidak dapat memenuhi pencapaian yang diharapkan. Hal ini dikarenakan daya tanggap setiap siswa berbeda-beda untuk menerima pengajaran, ada siswa yang mudah dan ada siswa yang sulit menyerap materi yang diberikan oleh guru. Guru harus mengetahui bagaimana menerapkan teknik atau metode mengajar yang efektif sedemikian rupa sehingga semua siswa memahami dan mengerti materi dengan baik yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran mencakup semua elemen yang digunakan dalam proses belajar-mengajar dengan tujuan menyampaikan pesan. Penggunaan bahan ajar yang efektif dan komprehensif dapat memikat perhatian, minat,

pikiran, dan emosi siswa.¹ Lingkungan belajar yang optimal dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar serta menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.² Media pembelajaran dikatakan kondusif atau efektif jika media tersebut sesuai dengan isi serta tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Pada dasarnya, dalam proses pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), persiapan yang matang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Persiapan media pembelajaran yang baik serta sesuai dengan kebutuhan menjadi salah satu aspek penting. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) meliputi berbagai disiplin ilmu seperti budaya, geografi, ekonomi, sosiologi, politik, sejarah, dan hukum. Bidang ini termasuk dalam disiplin ilmu sosial dan humaniora.

Di era globalisasi ini, memahami dan mengapresiasi budaya lokal masih tetap penting sebagai bagian dari kearifan lokal budaya Indonesia. Budaya lokal memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter individu melalui pengalaman hidup, semangat, dan interaksi dengan lingkungan sekitar.³ Pengenalan dan pemahaman terhadap budaya lokal, terutama dalam

¹ Eko Wahyu Wibowo, 'Analisis Pemanfaatan Prezi Desktop Sebagai Media Pembelajaran Di IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten', *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 8.2 (2016), 47–60.

² Nurrita, 'Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 03 (2018), 171–187.

³ Lathifatul Azizah dan M Sofyan Alnashr, 'Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa', *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2.1 (2022), 1–12 <<https://doi.org/10.35878/GURU.V2I1.340>>.

pembelajaran ilmu sosial, dapat dicapai melalui penggunaan lingkungan belajar yang interaktif yang didasarkan pada budaya lokal itu sendiri.

Dalam era teknologi yang canggih seperti sekarang ini, seorang guru perlu memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan menggunakan teknologi dalam konteks pendidikan. Namun, pada kenyataannya belum banyak lingkungan belajar yang menarik yang memanfaatkan teknologi secara optimal. Bahan ajar yang digunakan juga tidak mengandung unsur budaya lokal, sehingga masih ada siswa yang belum mengenal budaya lokal Banten dengan baik. Media dan bahan ajar yang tersedia terbatas pada buku guru, buku sekolah, dan media visual konvensional.

Perkembangan teknologi seharusnya menjadi dorongan bagi para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan atau mengembangkan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu untuk membantu siswa menguasai materi pembelajaran dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar-mengajar. Menurut *National Education Association*, media dapat diartikan sebagai objek yang dapat dilihat, dibaca, didiskusikan, didengar dan dimanfaatkan. Hal ini mencakup berbagai alat yang digunakan dalam kegiatan

pembelajaran, termasuk teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.⁴

Dari observasi yang dilakukan di MIN 2 Serang, terlihat adanya beberapa permasalahan yang perlu dicatat.: (1) Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran keberagaman budaya banten masih belum maksimal, (2) Semangat siswa saat proses belajar di kelas masih perlu ditingkatkan, (3) Minat siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran masih kurang, (4) Variasi media pembelajaran yang dipakai saat menyampaikan materi masih belum banyak memanfaatkan teknologi, (5) Masih banyak siswa yang belum mengerti tentang kebudayaan yang ada di Banten.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Hilda Rosinta yang telah melakukan penelitian dengan topik yang sama, mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mengikat minat hasil belajar siswa secara signifikan. Dan dapat dikatakan efektif dalam penggunaannya. Dengan begitu kami peneliti berupaya untuk mengembangkan media serupa berbasis video untuk memperoleh hasil penelitian yang signifikan di sekolah yang kami tuju.⁵

⁴ Ali Muhson, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII.2 (2010).

⁵ Hilda Rosinta, Eko Wahyu Wibowo, dan Oman Farhurohman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, Vol. 3 No. (2023).

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media/alat peraga yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan pemahaman terhadap keanekaragaman budaya di Banten pada pembelajaran di kelas.'

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa dalam pembelajaran masih belum optimal.
2. Semangat siswa dalam belajar di kelas belum mencapai tingkat maksimal.
3. Minat siswa terhadap materi masih kurang.
4. Penggunaan variasi media pembelajaran, terutama yang melibatkan teknologi, masih terbatas.
5. Terdapat sejumlah siswa yang masih belum memahami budaya lokal yang ada di Banten.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan produk media pembelajaran interaktif pada materi pelajaran keanekaragaman budaya Banten di MIN 2 Serang?

2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran video interaktif pada materi pelajaran keanekaragaman budaya Banten di MIN 2 Serang?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada materi pelajaran keanekaragaman budaya Banten di MIN 2 Serang?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, tujuan dari pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk megembangkan produk media pembelajaran interaktif pada materi pelajaran keanekaragaman budaya Banten di MIN 2 Serang.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada materi pelajaran keanekaragaman budaya Banten di MIN 2 Serang.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada materi pelajaran keanekaragaman budaya Banten di MIN 2 Serang.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian terbagi ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian memberikan kontribusi teori berupa meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengeksplorasi berbagai macam budaya Banten.

2. Manfaat Praktis

Bagi siswa:

- a. Media interaktif dapat membantu memudahkan pemahaman siswa dan meningkatkan daya ingat mereka, sehingga dapat belajar dengan lebih efektif.
- b. Media pembelajaran video interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep keanekaragaman budaya Banten dengan lebih baik. Dengan menggunakan elemen visual, audio, dan interaksi, agar siswa dapat memahami informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Bagi guru:

- a. Dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif memungkinkan guru menghadirkan variasi dalam pengajaran dengan menggabungkannya dengan strategi pembelajaran lainnya, seperti diskusi kelompok, tanya jawab, dan kegiatan praktik langsung. Ini menciptakan pengalaman belajar yang beragam dan menghindari monotonnya pembelajaran.
- b. Dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif yang sudah dikembangkan, guru dapat menghemat waktu dan upaya dalam persiapan materi pembelajaran. Mereka tidak perlu membuat konten video dari awal, tetapi dapat menggunakan video yang sudah ada dan relevan dengan materi keanekaragaman budaya Banten. Hal ini memungkinkan guru fokus pada strategi pengajaran yang lebih efektif.