

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu hal penting untuk membentuk kepribadian seseorang. Masa anak-anak (*golden age*) adalah waktu yang sangat krusial untuk membangun karakter. Pada usia ini, anak-anak cenderung meniru apa yang mereka lihat dan dengar. Proses tumbuh kembang anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga yang menjadi dasar pembentukan pribadi mereka, serta lingkungan tempat mereka tinggal [1].

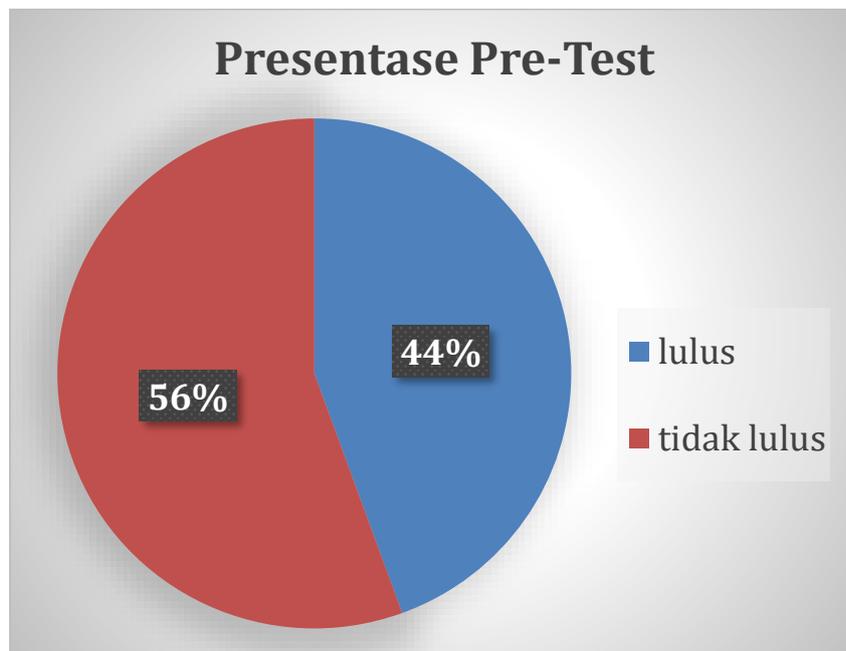
Teknologi dalam konteks sekolah dasar, terkadang membuat beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran [2], Situasi ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak sering kali kecanduan teknologi *smartphone*, yang mungkin tidak disadari oleh orang tua atau bahkan oleh anak-anak itu sendiri. Kecanduan ini memiliki pengaruh besar terhadap aktivitas mereka sehari-hari, terutama dalam lingkup pendidikan di sekolah dasar [3].

Di sekolah dasar, anak-anak diajarkan berbagai pelajaran, salah satunya sejarah. Salah satu materi penting dalam sejarah adalah mengenalkan tokoh-tokoh pahlawan nasional yang berjuang untuk kemerdekaan Indonesia. Pengenalan pahlawan ini ada dalam materi tematik kurikulum 2017 dan bertujuan untuk menumbuhkan rasa nasionalisme sejak dini. Namun, karena materi tematik yang terbatas, pengenalan tentang pahlawan seringkali tidak bisa disampaikan secara mendalam, sehingga banyak anak SD yang kurang mengenal pahlawan nasional. Hal ini menyebabkan krisis nasionalisme di kalangan generasi muda, terutama siswa dan siswi.

Pahlawan nasional adalah orang yang berkorban, bahkan sampai meninggal, untuk membela bangsa dan negara, atau yang selama hidupnya melakukan banyak hal luar biasa demi kemajuan negara. Kata "pahlawan" berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu "phala", yang berarti hasil atau buah. Pahlawan adalah seseorang yang berjuang besar untuk negara, baik dengan mengorbankan nyawa atau dengan tindakan luar biasa selama hidupnya. Pengenalan pahlawan penting untuk diajarkan

sejak dini, baik melalui pendidikan formal maupun non-formal, terutama di tingkat sekolah dasar.

Pendidikan dasar terutama dalam tema sejarah memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada siswa sejak dini. Namun, di SDN 2 Pliken, minat siswa dalam mempelajari sejarah pahlawan nasional Indonesia masih tergolong rendah. Rendahnya minat ini berakibat pada kurangnya pemahaman dan pengenalan siswa terhadap peran serta perjuangan para pahlawan dalam membangun bangsa. Salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya minat belajar sejarah adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Hal ini juga diperkuat melalui observasi terhadap siswa SDN 3 Pliken dengan mengadakan *pretest* terkait motivasi belajar mereka dalam pembelajaran tentang sejarah pahlawan,



Gambar 1.1. Hasil *pretest* siswa

Pada Gambar 1.1. hasil *pretest* siswa menunjukkan bahwa dari 36 siswa hanya 20 (44%) siswa yang mencapai nilai KKM, artinya siswa masih memiliki pemahaman yang kurang mengenai materi sejarah pahlawan nasional. Berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70, mayoritas siswa belum mencapai nilai yang diharapkan, sehingga diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap sejarah pahlawan.

Di Indonesia, sistem pendidikan dari jenjang SD hingga SLTA masih banyak menggunakan pendekatan *chronicle*, yang berfokus pada fakta dan hafalan peristiwa sejarah. Pendekatan ini menyebabkan siswa tidak terbiasa mengartikan suatu peristiwa dalam konteks yang lebih luas. Akibatnya, mereka kurang tertarik untuk mendalami sejarah pahlawan dan memahami relevansinya dalam kehidupan saat ini.

Teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk membantu pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran [4]. Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh dua hal utama: cara mengajar dan alat yang digunakan untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran yang semakin berkembang berkat teknologi, dapat membantu pendidik dalam mengemas dan menyajikan informasi kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Salah satu fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar [5]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Lemahmukti II, hasil minat belajar siswa kelas V SDN Lemahmukti II baik sebelum maupun setelah penggunaan media pembelajaran interaktif menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 26,85 dan nilai rata-rata posttest sebesar 38,19. Menurut hasil uji N-gain, peningkatan minat belajar siswa memiliki nilai peningkatan 0,65, yang, berdasarkan kriteria faktor peningkatan, dianggap sedang [6].

Menurut kurikulum 2013 SD/MI, seperti yang diatur dalam Permendikbud No.57 Tahun 2014, memuat delapan mata pelajaran, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) [7]. Salah satu konteks IPS, terdapat mata pelajaran sejarah yang membahas peristiwa masa lalu dan memperkenalkan tokoh-tokoh pahlawan. Materi ini memiliki nilai penting karena membantu siswa untuk memahami sejarah dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Lebih dari itu, mempelajari para pahlawan membuka pintu untuk siswa mengenal perjuangan dan dedikasi individu-individu yang berperan penting dalam membangun negara ini. Ini adalah pengetahuan yang dapat menginspirasi dan membentuk karakter anak-anak di masa depan [8].

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terlihat bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dasar sangatlah penting untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran. SDN 02 Pliken dipilih sebagai studi kasus untuk memahami penerapan teknologi dan bagaimana media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi inovatif dalam proses belajar mengajar.

Dengan menerapkan metode *Media Development Life Cycle* (MDLC), penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media pembelajaran interaktif yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di SDN 02 Pliken. Melalui penelitian ini, mendapatkan hasil berupa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman materi, serta memberikan kontribusi positif dalam perkembangan pendidikan dasar di era digital.

Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah lain, serta memberikan wawasan baru bagi pendidik dan pengembang teknologi pendidikan dalam menciptakan solusi inovatif yang selaras dengan kemajuan teknologi saat ini.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dilihat permasalahan dalam penelitian ini yaitu kurangnya pemahaman dan pengenalan pada siswa SDN 2 Pliken dalam mempelajari sejarah pahlawan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian pada siswa kelas 3 SDN 02 Pliken.
2. Subjek penelitian pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi kepahlawanan sebagai materi utama.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan yang muncul berdasarkan perumusan masalah yaitu, bagaimana pemahaman dan pengenalan pada siswa SDN 2 Pliken dalam mempelajari tokoh pahlawan bisa menjadi kurang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan permasalahan yang telah ditemui, dapat diketahui tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman dan pengenalan pada siswa SDN 2 Pliken dalam mempelajari tokoh pahlawan.

1.6 Manfaat

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini:

1. Memberikan alternatif media pembelajaran kepada SDN 02 Pliken.
2. Penelitian ini menjadi salah satu cara peneliti berkontribusi pada pendidikan, terutama melalui pembuatan media pembelajaran.