

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Menurut Rusman (2013:5) belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru. Sedangkan menurut Hamalik (2014:6) Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang hendak dicapai setelah selesai diselenggarakannya suatu proses pembelajaran, misalnya satuan acara pertemuan, yang bertitik tolak pada perubahan tingkah laku siswa.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Menurut Fadlian dan Maria (2022) metode ceramah adalah cara menerangkan secara lisan mengenai bahan pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran

tertentu. Metode ceramah dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara langsung atau dengan cara lisan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosialis di SD/MI mencakup tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Materi ini dipelajari pada siswa kelas V dengan tema 7 subtema 1. Beberapa hal yang harus di pahami siswa dalam hal ini adalah apa itu sejarah lahirnya sumpah pemuda dan tokoh tokoh yang berperan penting dalam peristiwa sumpah pemuda 1928

Dalam menyampaikan pelajaran diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran ini berupa multimedia. Multimedia ini berguna sebagai pengantar/perantara pesan guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pembelajaran atau multimedia pembelajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Multimedia pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa memerlukan suatu tindakan yang sistematis. Tindakan tersebut berupa pemanfaatan multimedia pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang terjadi di atas, maka bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode Metode ceramah yang menyebabkan Siswa mayoritas tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru pengajar seperti bermain sendiri dikelas dan asik dengan obrolannya pada saat proses guru menjelaskan pelajaran. Harapannya

media pembelajaran ini membuat siswa dapat memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas.

2. Guru menerangkan pelajaran tentang materi apa saja yang ada pada buku paket dan LKS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi di atas, maka dari itu penelitian yang penulis buat hanya akan dibatasi pada pembuatan aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan tema seputar Sumpah Pemuda yang sesuai dengan buku tematik kelas V Tema 7 Subtema 1 dalam format APK yang nantinya dapat digunakan pada platform android dan dalam format EXE yang dapat digunakan pada computer/ laptop yang ada.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta batasan masalah, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang di dapat yaitu : Bagaimana membangun sebuah media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V tentang peristiwa kebangsaan dalam lingkup Sumpah Pemuda yang ada di Sekolah Dasar Negeri Plebengan Bantul guna membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar yang ada di sekolah maupun di rumah masing masing .

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, supaya guru dan murid saling melakukan aksi saling aktif.
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

3. Menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk membantu guru dan murid dalam menyampaikan materi dan menarik antusias peserta didik dalam belajar di sekolah maupun di rumah.

1.6 Manfaat penelitian

Hasil Penelitian diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa dan juga guru. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan bagi lembaga-lembaga pendidikan, guru/pendidik agar lebih cenderung atau sering memanfaatkan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi Siswa sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran, khususnya motivasi belajar pada mata pelajaran IPS.
3. Bagi Guru
 - a) Sebagai bahan masukan bagi guru melakukan inovasi dalam mengajar IPS khususnya.
 - b) Dapat meningkatkan kualitas mengajar bagi guru mata pelajaran IPS.