

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Media merupakan kata jamak dari kata "*medium*", kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi "*medium*" berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. "*Medium*" dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Kurniasari et al., 2023). Media pembelajaran juga dapat membantu guru untuk menyampaikan materi abstrak yang mungkin sulit dipahami oleh siswa. Di era modern saat ini, pendidik dituntut untuk bisa mengubah media pembelajaran konvensional menjadi media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran membantu memberikan kemudahan bagi guru dalam mencetak hasil belajar siswa yang maksimal.

Salah satu bentuk dari media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media yang didesain untuk meningkatkan motivasi, keterampilan dan gairah belajar siswa secara aktif melalui komputer dengan kombinasi visual, audio, teks, grafik, dan video serta animasi sesuai dengan yang dikehendaki siswa (Masdar Limbong et al., 2022). Media interaktif mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, karena media ini dapat membantu seorang guru untuk memperlancar penyampaian informasi kepada siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan dalam era pendidikan modern (Munawir et al., 2024). Media pembelajaran interaktif memberikan tampilan visual yang menarik sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa. Media

pembelajaran interaktif dapat mengembangkan berbagai gaya belajar siswa karena metode penyampaiannya yang beragam sehingga mendukung untuk melakukan pembelajaran berdiferensiasi.

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perbedaan peserta didik dengan memperhatikan kesiapan belajar, profil belajar, dan minat belajar peserta didik supaya pembelajaran dapat mencapai tujuan dan berjalan secara optimal (Rahmawati, 2023). Menurut Cindyana & Noviana (Dian Aprelia Rukmi et al., 2023) pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik gaya belajar peserta didik, baik menggunakan audio, visual, maupun kinestetik. Dalam pembelajaran berdiferensiasi terdapat 3 aspek yang bisa dibedakan oleh guru antara lain: 1) aspek konten, agar siswa dapat mengerti bahan pelajaran yang mereka pelajari, 2) aspek proses atau kegiatan-kegiatan bermakna yang akan dilakukan oleh siswa di kelas dan 3) aspek ketiga adalah asesmen berupa pembuatan produk yang dilakukan di bagian akhir yang dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran (Z. T. M. Sari et al., 2024).

Namun pada kenyataannya, beberapa sekolah belum menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajarannya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2021 menyatakan bahwa 60% guru di Indonesia belum menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 3 Citangtu yaitu Ibu Tina yang menyatakan bahwasannya *“paling ibu hanya menggunakan buku paket saja, pernah menggunakan media tapi hanya menggunakan benda yang ada disekitar (bersifat konvensional), belum pernah menggunakan teknologi”* (wawancara TA, 18 November 2024). Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa teknologi belum pernah digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, dan hanya menggunakan buku paket serta benda disekitar saja untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini sejalan juga dengan hasil wawancara terhadap 5 orang siswa kelas IV, dengan memperoleh hasil: pernah menggunakan media pembelajaran tetapi masih bersifat konvensional, hanya menggunakan barang di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket saja, belum menggunakan media yang dapat menunjang proses pembelajaran dan proses pembelajaran masih bersifat satu arah. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran terasa monoton, membuat siswa merasa jenuh, kesulitan jika harus memahami materi yang bersifat abstrak, kurang aktif ketika belajar serta hasil belajar yang kurang memuaskan dan ini berbanding terbalik atau tidak sejalan khususnya dengan tujuan mata pelajaran IPAS.

Menurut Pratiwi & Nugraheni (2024) IPAS memiliki tujuan untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri serta lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS. IPAS adalah salah satu pembaharuan dari kurikulum merdeka belajar, yang mana merupakan gabungan dari ilmu alam dan ilmu sosial. Berdasarkan hasil wawancara, Ibu Tina wali kelas IV SD Negeri 3 Citangtu menyatakan bahwa *“siswa terkadang kesulitan untuk memahami materi, terutama materi IPAS yang memiliki cakupan luas dan sulit dipahami hanya melalui imajinasi, proses pembelajaran selama ini hanya mengandalkan buku paket, sementara penggunaan media sangat minim, bahkan baru sekali, dan itupun hanya menggunakan benda di lingkungan sekitar saja, sehingga siswa tidak memiliki media pendukung lain yang bisa membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, ada beberapa materi juga yang sulit saya sampaikan karena keterbatasan informasi yang tersedia di buku paket”* (wawancara TA, 18 November 2024). Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa siswa terkadang kesulitan memahami materi IPAS dan guru kesulitan menyampaikan beberapa materi karena keterbatasan informasi yang tersedia dalam buku paket. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara terhadap 5 orang siswa kelas IV, yang memperoleh hasil: mereka merasa kesulitan dalam memahami materi IPAS, terutama jika materinya bersifat abstrak dan cakupannya luas, karena tidak cukup jika hanya dibayangkan saja tanpa alat bantu yang mendukung. Pada akhirnya hal tersebut berdampak pada hasil belajar IPAS siswa yang di sajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. 1 Data Persentase Hasil Belajar IPAS Ranah Kognitif Kelas IV**

| Kelas | Jumlah Siswa | KKM | Nilai Di Atas KKM | Nilai Di Bawah KKM |
|-------|--------------|-----|-------------------|--------------------|
| IV    | 15           | 70  | 6                 | 9                  |
|       | Persentase   |     | 40%               | 60%                |

(Sumber: Wali Kelas IV SDN 3 Citangtu)

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar IPAS pada ranah kognitif siswa kelas IV memiliki persentase 40% di atas KKM dan 60% di bawah KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM daripada di atas KKM dan ini sangat mengkhawatirkan, karena yang berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Pada ranah afektif dan psikomotor, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. 2 Data Persentase Hasil Belajar IPAS Ranah Afektif Kelas IV**

| Kelas | Jumlah Siswa | Kriteria Penilaian |        |        |               |
|-------|--------------|--------------------|--------|--------|---------------|
|       |              | Tinggi             | Sedang | Rendah | Sangat Rendah |
| IV    | 15           | 5                  | 4      | 6      | -             |
|       | Persentase   | 33,3%              | 26,67% | 40%    | -             |

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar IPAS pada ranah afektif siswa kelas IV memiliki persentase 40% tergolong rendah dan 26,67% tergolong sedang dan 33,3% tergolong tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai yang tergolong rendah dan hal ini sangat mengkhawatirkan.

**Tabel 1. 3 Data Persentase Hasil Belajar IPAS Ranah Psikomotor Kelas IV**

| Kelas | Jumlah Siswa | Kriteria Penilaian |        |        |               |
|-------|--------------|--------------------|--------|--------|---------------|
|       |              | Tinggi             | Sedang | Rendah | Sangat Rendah |
| IV    | 15           | 6                  | 6      | 3      | -             |
|       | Persentase   | 40%                | 40%    | 20%    | -             |

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar IPAS pada ranah psikomotor siswa kelas IV memiliki persentase 20% tergolong rendah dan 40% tergolong sedang dan 40% tergolong tinggi. Hal tersebut menunjukkan

bahwa masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai yang tergolong rendah dan hal ini sangat mengkhawatirkan.

Oleh karena itu, diperlukan suatu cara baru, berupa media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran tidak terasa monoton, serta dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi dan memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar mereka. Salah satu inovasi yang ditawarkan yakni dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow*.

*Vagoow* merupakan singkatan dari *Canva*, *Google Sites* dan *Wordwall*. Menurut Resmini dkk., (Nurrita, 2021) *Canva* merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran. *Google Sites* adalah salah satu produk yang dimiliki oleh *google* sebagai *tools* pembuatan situs. *Google Sites* dapat diakses kapanpun dan dimanapun serta praktis dan sederhana karena dikemas dalam satu web yang terintegrasi (Salsabila & Aslam, 2022). Dalam penggunaannya, siswa hanya perlu membuka *link* (alamat *web*) yang diberikan guru melalui *web browser* yang sudah tersedia di *smartphone*. *Google Sites* ini mudah untuk digunakan karena berbasis *website*, sehingga siswa tidak memerlukan aplikasi lain untuk membukanya. Kemudian, *Wordwall* merupakan *platform* yang dapat digunakan sebagai alat penilaian. *Wordwall* cukup beragam, mulai dari permainan benar/salah, memilih kata, *puzzle*, *labirin*, dan lain-lain (Faatin & Rusnilawati, 2022).

Media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* ini akan menggunakan *Canva* untuk mendesain materi pembelajaran, menggunakan *Wordwall* untuk membuat game edukasi sebagai alat penilaian, kemudian materi, game edukasi, dan komponen lainnya akan disatukan dalam *Google Sites*. Media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* ini cocok digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang membutuhkan banyak visual, serta mendukung pembelajaran berdiferensiasi karena didalamnya terdapat video, gambar, dan games yang dapat diakses oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran ini juga mendukung pembelajaran secara mandiri karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun melalui *link*.

Sejalan dengan penelitian Elisa Mawarni, dkk. (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, temuan utama menunjukkan bahwa media yang dikembangkan terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Uji keefektifan menggunakan pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Kemudian sejalan juga dengan penelitian Suirta, dkk. (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifan Lokal Pada Muatan IPA Topik Benda Tunggal dan Campuran”. Berdasarkan hasil penelitian yaitu karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifian Lokal Bali Muatan IPA Topik Benda Tunggal dan Campuran Kelas V SD dapat memenuhi kebutuhan belajar berdiferensiasi dengan interaktifitas pada teks, audio, video dan game dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal pada smartphone dan diakses melalui web.

Sesuai pada permasalahan diatas, media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* belum pernah dikembangkan di SDN 3 Citangtu. Oleh karena itu, peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Vagoow* Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini, yakni:

1. Hanya menggunakan atau mengandalkan buku paket yang disediakan oleh sekolah ketika proses pembelajaran berlangsung.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Pembelajaran bersifat satu arah, sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

### C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih mendalam, maka peneliti perlu membatasi penelitian yang dilakukan. Maka, batasan masalahnya yaitu:

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow*. *Vagoow* merupakan singkatan dari *Canva*, *Google Sites*, dan *Wordwall*, yang mana nantinya materi akan didesain menggunakan *Canva*, game edukasi akan dibuat di *Wordwall*, kemudian materi, game edukasi, dan komponen lainnya, akan di satukan dalam *Google Sites*.
2. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif hanya terbatas pada materi IPAS “Kekayaan Budaya Indonesia”.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* hanya terbatas pada kelas IV SDN 3 Citangtu.

### D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan kumpulan-kumpulan pertanyaan yang menjadi fokus penelitian dan akan dijawab melalui pengumpulan data dan faktor fakta di lapangan serta analisis menggunakan statistik tertentu. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Citangtu?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri 3 Citangtu?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri 3 Citangtu?

### E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk:

1. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri 3 Citangtu.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri 3 Citangtu.
3. Menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di SD Negeri 3 Citangtu.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifik produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif berupa:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* merupakan sumber belajar tambahan bagi siswa kelas IV untuk membantu mempermudah dalam memahami materi Kekayaan Budaya Indonesia.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* merupakan singkatan dari *Canva*, *Google sites*, dan *Wordwall*, yang mana nantinya materi akan didesain menggunakan *Canva*, game edukasi akan dibuat di *Wordwall*, kemudian materi, game edukasi, dan komponen lainnya, akan di satukan dalam *Google Sites*. Digunakan dengan cara memberikan link yang dapat diakses siswa kapan saja dan dimana saja, yang dapat mendukung pembelajaran secara mandiri.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* didesain dengan menu, gambar, video, game dan kuis yang dapat menarik perhatian siswa.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan bisa meningkatkan cakrawala pengetahuan dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang sangat berkembang dengan pesat seiring dengan



perkembangan zaman, serta mampu memberikan kontribusi keilmuan khususnya dibidang pendidikan sekolah dasar mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* dan bisa dijadikan acuan dipenelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Lembaga

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan masukan dan sumbangan pemikiran terutama berkaitan dengan upaya meningkatkan mutu pendidikan selanjutnya.

### b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan masukan bagi pendidik guna terus meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi sehingga hasil pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

### c. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran ini mampu memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi siswa untuk mengenal dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* di dalam pembelajaran, sehingga dapat mempermudah mereka dalam memahami materi, dan berpengaruh terhadap hasil belajar, serta media ini dapat siswa gunakan kapan saja dan dimana saja.

### d. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai pedoman bagi peneliti untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang inovatif serta mampu memberikan suatu inspirasi dalam memilih media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

## H. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran ini, antara lain:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Vagoow* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Kekayaan Budaya Indonesia, sehingga dapat memberikan dampak yang baik pada hasil belajar.
2. Dapat membantu mengenalkan kepada siswa tentang media pembelajaran berbasis teknologi yang *fleksibel* dalam penggunaannya.