

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kesiapan diri individu dalam memahami fenomena yang ada disekitarnya, baik sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dalam masyarakat maupun untuk memahami fenomena alam disekitarnya. Secara lebih lanjut, Palin et al. (2023) menyatakan bahwa belajar merupakan aktivitas yang secara sadar dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku terhadap lingkungannya. Sehingga, belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Festiawan, 2020). Salah satu pembelajaran yang dapat mempersiapkan individu agar memiliki pengetahuan dan keterampilan berpikir kreatif dan kritis serta memfasilitasi proses belajar mengenai fenomena alam disekitarnya adalah mata pelajaran IPAS.

Mata pelajaran IPAS sangat penting untuk dipelajari karena memberikan pemahaman dasar yang holistik tentang lingkungan sekitar. Menurut Sakila et al. (2023) IPAS bukan hanya sekedar mata pelajaran yang harus dipelajari, tetapi IPAS juga memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Mata pelajaran ini menggabungkan prinsip-prinsip *sains* (alam) dan studi sosial (Andreani & Gunansyah, 2023).

Menurut Suhelayanti et al. (2023) IPAS bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan berpikir kreatif dan kritis hingga melahirkan nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin, bekerja keras, demokrasi, nasionalisme, komunikatif dalam kehidupan sosial bermasyarakat, dan menjadi warga negara yang baik serta bertanggung jawab. IPAS ini melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis

siswa untuk mengamati, mempertanyakan, dan memecahkan masalah sehari-hari, mulai dari fenomena alam disekitarnya hingga interaksi sosial dalam masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Zahra (2024) yang menyatakan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berperan vital karena tidak hanya memberikan pemahaman tentang fenomena alam dan sosial yang mengelilingi siswa, tetapi juga membentuk karakter, sikap, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, untuk bisa menguasai materi-materi yang disajikan dalam mata pelajaran IPAS dibutuhkan kemandirian belajar.

Kemandirian belajar adalah suatu aktivitas atau kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa atas kemauannya sendiri dengan tidak tergantung pada orang lain, serta mempunyai rasa percaya diri yang tinggi dalam menyelesaikan tugasnya (Hariyadi & Yusrizal, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Sobri et al. (2020) yang menyatakan bahwa kemandirian belajar merupakan aktivitas belajar yang dilakukan siswa tanpa bergantung kepada bantuan dari orang lain baik teman maupun gurunya dalam mencapai tujuan belajar yaitu menguasai materi atau pengetahuan secara baik dengan kesadarannya sendiri serta dapat mengaplikasikan pengetahuannya untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemandirian belajar dapat dikatakan sebagai kemampuan siswa untuk belajar atas kemauan sendiri tanpa bergantung pada orang lain serta mampu bertanggungjawab atas proses belajarnya.

Secara lebih lanjut, kemandirian belajar adalah salah satu karakter penting untuk mencapai tujuan akhir dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Jabnabillah & Margina (2022) yang menyatakan bahwa kemandirian belajar merupakan hal yang sangat penting untuk siswa agar tercapai tujuan belajar. Saat ini pembelajaran telah berubah dari yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga siswa didorong untuk lebih aktif belajar mandiri dan mengembangkan kemampuan mereka selama proses pembelajaran (Rahmadila et al., 2023). Oleh karena itu, kemandirian belajar adalah hal

yang sangat penting dan perlu dikembangkan dalam diri siswa agar mereka mempunyai tanggungjawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya, serta dapat mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri.

Fenomena yang banyak terjadi pada saat ini adalah siswa belum mampu mandiri dalam belajar. Hal ini dikarenakan oleh beberapa kebiasaan negatif seperti belajar hanya saat menjelang ujian, membolos, menyontek, dan mencari bocoran soal-soal ujian (Hidayat et al., 2020). Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru wali kelas V SD Negeri 2 Lebakwangi yaitu Ibu Rika Rostika, S.Pd. yang menyatakan bahwasannya *“anak-anak saat ini jarang mengerjakan tugas dari guru, tugasnya sering dikerjakan oleh keluarganya. Selain itu, ketika disekolah pun mereka saling menunggu hasil temannya”* (wawancara, 15 Oktober 2025). Hasil wawancara ini menunjukkan bahwasannya siswa belum memiliki kemandirian belajar.

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan pada 15 Oktober 2025 s.d 26 November 2025 mengenai kemandirian belajar yang dimiliki oleh siswa berdasarkan indikator kemandirian belajar dan didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Data Persentase Masing-Masing Indikator Kemandirian Belajar

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Tidak Ketergantungan Terhadap Orang Lain	39%	Rendah
2	Memiliki Kepercayaan Diri	37%	Rendah
3	Berperilaku Disiplin	38%	Rendah
4	Memilik Rasa Tanggungjawab	33%	Rendah
5	Berperilaku Berdasarkan Inisiatif Sendiri	32%	Rendah
6	Melakukan Kontrol Diri	40%	Sedang
Rata-Rata Keseluruhan		36%	Rendah

Sumber: Observasi Kelas V SD Negeri 2 Lebakwangi

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa tingkat kemandirian belajar siswa pada setiap indikator masih tergolong rendah. Indikator tidak ketergantungan terhadap orang lain memperoleh persentase 39% dengan

kategori rendah, hal ini terjadi karena banyak siswa yang belum mampu menyelesaikan tugas secara mandiri dan masih bergantung pada bantuan teman maupun keluarga. Secara lebih lanjut, pada indikator memiliki kepercayaan diri memperoleh persentase 37%, hal ini terjadi karena siswa sering merasa ragu untuk bertanya, malu saat presentasi, kurang berani menyampaikan pendapat dan tidak percaya diri dengan pengetahuan yang mereka miliki. Selanjutnya, indikator berperilaku disiplin memperoleh persentase 38%, hal ini terjadi karena banyak siswa tidak dapat fokus dan konsentrasi saat belajar, cenderung menunda tugas dan lebih banyak mengobrol. Pada indikator memiliki rasa tanggung jawab memperoleh persentase 33%, hal ini terjadi karena banyak siswa yang acuh terhadap tugas, sering mengobrol dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan, dan sering mengandalkan bantuan teman serta keluarganya untuk mengerjakan tugas. Kemudian, indikator berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri memperoleh persentase 32%, hal ini terjadi karena rendahnya motivasi belajar pada siswa sehingga banyak siswa yang kurang aktif pada saat pembelajaran dan tidak adanya inisiatif untuk mencari informasi tambahan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru.

Sementara itu, hanya indikator melakukan kontrol diri yang menunjukkan persentase sedikit lebih tinggi yaitu 40% dan berada pada kategori sedang, meskipun tetap menunjukkan bahwa kemampuan tersebut belum optimal. Hal ini terjadi karena banyak siswa yang belum mampu merespon gangguan belajar dengan tepat, mengendalikan emosi dan fokus, serta masih membutuhkan pengawasan karena belum bisa mengatur waktu dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Secara keseluruhan, rata-rata kemandirian belajar siswa hanya mencapai 36% dan termasuk dalam kategori rendah. Kondisi ini menggambarkan bahwa kemandirian belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Lebakwangi masih rendah, hal tersebut harus diperhatikan oleh guru karena berdasarkan hal tersebut siswa masih memerlukan bimbingan lebih intensif dan memerlukan strategi serta media

pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri.

Pengembangan media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi merupakan strategi yang sangat efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Suspito et al. (2023) yang menyatakan bahwa mengembangkan produk media pembelajaran dengan bantuan teknologi modern merupakan solusi yang dapat dilakukan guna meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa. Secara lebih lanjut, Febrianasari et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemandirian belajar siswa, pengaruh ini dapat dilihat dalam beberapa aspek utama seperti kemudahan akses dalam sumber belajar karena teknologi memberikan akses tanpa batas ke berbagai sumber belajar, seperti *e-book*, jurnal digital, video pembelajaran, dan *platform* pembelajaran daring.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil pengamatan selama di sekolah guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan jarang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru wali kelas V SD Negeri 2 Lebakwangi yang menyatakan bahwasannya *“biasanya ibu hanya menggunakan buku paket saja selama proses pembelajaran, pernah menggunakan media berbasis teknologi tapi hanya beberapa kali saja”* (wawancara, 15 Oktober 2025). Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi jarang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dan guru hanya menggunakan buku paket saja untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini sejalan juga dengan hasil wawancara terhadap 5 orang siswa kelas V, dan memperoleh hasil yaitu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *PowerPoint* tapi hanya beberapa kali saja. Kondisi ini mengakibatkan proses pembelajaran terasa monoton, bersifat satu arah,

membuat siswa merasa jenuh, dan mereka kesulitan jika harus memahami materi yang bersifat abstrak serta kurang aktif ketika belajar.

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 dapat meningkatkan kemandirian belajar mereka. Salah satu inovasi yang ditawarkan yakni dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow*.

Vagoow adalah singkatan dari *canva*, *google sites*, dan *wordwall*. Menurut Kharissidqi & Firmansyah (2022) *canva* adalah sebuah *website* dan aplikasi desain grafis berbasis *online* yang menyediakan ruang belajar bagi setiap guru dalam meningkatkan suatu pembelajaran. Aplikasi *canva* ini menyediakan banyak *template* menarik yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran agar dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. *Google sites* adalah salah satu produk yang dimiliki oleh *google* sebagai *tools* pembuatan situs. *Google sites* dapat menyimpan materi yang telah diupload guru kemudian materi tersebut dapat diunduh oleh siswa kapanpun dan dimanapun siswa berada (Pratama et al., 2023). Dalam penggunaannya, siswa hanya perlu membuka *link* (alamat *web*) yang diberikan oleh guru melalui *web browser* yang sudah tersedia di *smartphone*. *Google sites* ini mudah untuk digunakan karena berbasis *website*, sehingga siswa tidak memerlukan aplikasi tambahan untuk membukanya. Kemudian, *wordwall* merupakan *platform* yang dapat digunakan sebagai alat penilaian. Hal ini sejalan dengan pendapat Restu et al. (2023) yang menyatakan bahwa *wordwall* adalah *platform* berbasis permainan digital dengan memiliki berbagai fitur kuis dan *game* yang dapat diterapkan oleh guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* ini akan menggunakan *canva* untuk mendesain materi pembelajaran, menggunakan *wordwall* untuk *game* edukasi berupa evaluasi pembelajaran, kemudian materi dan komponen lainnya akan disatukan dalam *google sites*. Menurut

Erwin et al. (2025) media pembelajaran digital berbasis *google sites* terintegrasi *canva* terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa, serta dapat dijadikan alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran kreatif. Media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* ini cocok digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang membutuhkan banyak visual dan mendukung pembelajaran karena didalamnya terdapat video, gambar, dan *games* yang dapat diakses oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Susmitasari et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* yang mengintegrasikan *canva* dan *wordwall* dapat digunakan untuk mata pelajaran IPAS dan terbukti layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa.

Keunggulan utama media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* adalah dapat dijangkau oleh semua kalangan dan dapat diakses pada komputer atau *smartphone* (android dan iphone) serta bersifat fleksibel sehingga siswa dapat membuka dan belajar kapan pun dan dimana pun mereka mau dengan mudah. Hal ini dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa karena akan melatih siswa untuk bertanggung jawab mengatur waktu belajarnya sendiri, memilih materi mana yang perlu diulang, dan menguji kemampuan mereka kapan saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Nailu & Haeruddin (2025) yang menyatakan bahwa media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, memungkinkan mereka mengakses informasi kapan pun dan dimana pun.

Melihat fenomena guru belum mengembangkan media pembelajaran interaktif sedangkan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemandirian belajar, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow*. Oleh karena itu, peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Vagoow* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri 2 Lebakwangi”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Secara umum siswa belum mampu mandiri dalam belajar, hal ini terjadi karena beberapa kebiasaan negatif seperti belajar hanya saat menjelang ujian, membolos, menyontek, dan mencari bocoran soal-soal ujian;
2. Siswa kelas V di SD Negeri 2 Lebakwangi belum memiliki kemandirian dalam belajar yang dibuktikan dengan rata-rata persentase hanya mencapai 36% dan termasuk dalam kategori rendah;
3. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan jarang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan zaman saat ini;
4. Guru belum mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow*.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow*. *Vagoow* adalah singkatan dari *canva*, *google sites*, dan *wordwall*, dimana nanti materinya akan didesain menggunakan *canva*, *game* edukasi berupa evaluasi pembelajaran akan dibuat di *wordwall*, kemudian materi dan komponen lainnya akan disatukan dalam *google sites*;
2. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* hanya terbatas pada mata pelajaran IPAS Bab V Topik B mengenai mengapa kita perlu makan dan minum;
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* hanya terbatas pada kelas V SD Negeri 2 Lebakwangi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS mengenai mengapa kita perlu makan dan minum di kelas V SD Negeri 2 Lebakwangi?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS mengenai mengapa kita perlu makan dan minum di kelas V SD Negeri 2 Lebakwangi?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* yang mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS mengenai mengapa kita perlu makan dan minum di kelas V SD Negeri 2 Lebakwangi yang layak.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* yang mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS mengenai mengapa kita perlu makan dan minum di kelas V SD Negeri 2 Lebakwangi yang efektif.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berupa:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* adalah sumber belajar tambahan bagi siswa kelas V untuk meningkatkan kemandirian belajar dan membantu mempermudah dalam memahami mata pelajaran IPAS mengenai mengapa kita perlu makan dan minum;

2. Media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* adalah singkatan dari *canva*, *google sites*, dan *wordwall*, dimana nanti materinya akan didesain menggunakan *canva*, *game* edukasi berupa evaluasi pembelajaran akan dibuat di *wordwall*, kemudian materi dan komponen lainnya akan disatukan dalam *google sites*. Media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* ini digunakan dengan cara memberikan *link* yang dapat diakses siswa kapan saja dan dimana saja sehingga akan mendukung pembelajaran secara mandiri;
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* didesain dengan tampilan menu, gambar, video dan *game* edukasi berupa evaluasi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat maupun kontribusi baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* ini diharapkan dapat memberikan masukan dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan yang terus maju seiring perkembangan zaman. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan khususnya pada tingkat sekolah dasar dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai gambaran dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sekaligus masukan dan umpan balik bagi sekolah untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya serta menjadi sumbang pemikiran bagi peningkatan kualitas pendidikan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi guru untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dan dapat meningkatkan kemandirian belajar pada siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baik dan bermakna melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa, serta dapat siswa gunakan kapan saja dan dimana saja.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti sebagai calon guru dan sebagai pedoman 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 dan karakteristik siswa.

H. Asumsi Pengembangan

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

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* dapat memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran IPAS mengenai mengapa kita perlu makan dan minum sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa;

2. Dapat membantu mengenalkan kepada siswa tentang media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.