

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Berbasis ICT

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara *harfiah* berarti “perantara” atau ”pengantar”. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (*Association of Education and Comunnication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun *Nasional Education* (NEA) mengartikan media sebagai segala yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Salamah, 2017).

Menurut Anderson media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru “biasa”.

Ashar Arsyad menyadari bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima manfaat untuk menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan peserta didik sehingga terjadilah pengalaman yang berkembang untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses.

Media pembelajaran diasumsikan bahwa proses belajar dan mendidik itu sama saja dengan proses berkomunikasi (Salamah, 2017). Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat yaitu sumber pesan (orang yang menyampaikan pesan), pesan (isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan dalam simbol/*encoding*), penerima pesan (peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol sehingga dipahami sebagai pesan/*decoding*), media (perantara), dan umpan balik.

Pembelajaran berbasis media pembelajaran Teknologi Informasi dan Teknologi (TIK) atau *Information and Communication Technology* (ICT) merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan. *Information and Communication Technology* (ICT) semua teknologi yang berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi termasuk dalam ilmu pengetahuan dan teknologi secara keseluruhan (Darmawan, 2011). Penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file, slide *powerpoint*, ilustrasi, animasi, video, audio, program CAI (*Computer Assisted Instruction*), program simulasi, dan lain sebagainya. Media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) luar biasa menarik selama diimplementasikan pada proses belajar mengajar berlangsung.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu sebagai berikut (Salamah, 2017):

a. Media hasil teknologi cetak.

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.

Media teknologi cetak memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
- 2) Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- 3) Teks dan visual ditampilkan statis/diam.
- 4) Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
- 5) Baik teks maupun visual berorientasi pada siswa.
- 6) Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.

b. Media hasil teknologi *audiovisual*.

Teknologi *audiovisual* cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui *audiovisual* jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses

belajar, seperti mesin proyektor film, tape, recorder, dan proyektor visual yang lebar.

Ciri-ciri utama media hasil teknologi *audiovisual* sebagai berikut:

- 1) Bersifat linier.
- 2) Penyajian visual yang dinamis.
- 3) Digunakan dengan cara yang telah diterapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- 4) Representasi fisik dan gagasan atau gagasan abstrak.
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- 6) Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan pembelajaran aktif murid yang rendah.

c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menyimpan informasi atau materi dalam bentuk digital dan dalam penyajian informasi/materi menggunakan layar kaca. Jenis aplikasi yang digunakan biasa disebut dengan *computer assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer) yang memiliki tujuan seperti *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi sebelumnya), permainan dan simulasi, dan basis data.

Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan secara acak, non-sekuensial atau secara linier.
- 2) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya.
- 3) Gagasan-gagasan yang disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media.
- 5) Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan pembelajaran aktivitas siswa yang tinggi.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Seels & Glasgow dalam (Salamah, 2017) pengelompokan berbagai jenis media yang dilihat dari segi perkembangan teknologi sebagai berikut:

- 1) Pilihan media tradisional.
 - a) Visual diam yang diproyeksikan meliputi proyeksi *opaque* (tidak tembus pandang), proyeksi *overhead*, slides, filmstips.
 - b) Visual yang tidak diproyeksikan meliputi gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, dan papan info.
 - c) Audio meliputi rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.

- d) Penyajian multimedia meliputi slide plus suara (tape), multi-image.
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi film, televisi, dan video.
 - f) Cetak meliputi buku teks, modul, work book, majalah ilmiah, dan lembaran lepas (*hand-out*).
 - g) Permainan meliputi teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
 - h) Realita meliputi model dan specimen (contoh).
- 1) Pilihan media teknologi mutakhir
- a) Media berbasis telekomunikasi meliputi *teleconverence*, dan kuliah jarak jauh.
 - b) Media berbasis mikroprosesor meliputi *computer assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, pembelajaran aktif, hypermedia, dan compact (video) disc.

2. Klasifikasi media pembelajaran

Menurut Degeng dalam (Ibnu, 2017) ada lima cara dalam mengklasifikasi media pembelajaran sebagai berikut:

a. Tingkat kecermatan representasi

Tingkat kecermatan representasi suatu media dapat diletakan dalam suatu garis kontinum, seperti benda konkret, media pandang dengar (film bersuara), media pandang (seperti gambar diagram), media dengar (rekaman suara atau simbol-simbol tertulis).

b. Tingkat interaktif yang mampu ditimbulkannya

Tingkat interaksi yang mampu ditimbulkan oleh suatu media juga dapat dibentangkan dalam suatu kontinum, tetapi titik-titik dalam kontinum itu ditunjukkan oleh jenis media yang berbeda seperti komputer guru, buku kerja/lembar kegiatan siswa (LKS), buku teks, rekaman, siaran radio, dan televisi.

c. Tingkat kemampuan khusus yang dimiliki

Kemampuan khusus yang dimaksud adalah kemampuan dalam menyajikan sesuatu yang tidak dapat disajikan oleh media lain. Media-media yang mempunyai kemampuan khusus inilah yang sangat berpengaruh dalam menetapkan strategi penyampaian. Kemampuan khusus ini dapat dilihat dari kemampuan kecepatan dalam menyajikan sesuatu, kemampuan simulatif, dan kemampuan kecermatan representasinya.

d. Tingkat motivasi yang mampu ditimbulkan

Suatu media pembelajaran dapat memberi pengaruh motivasional yang berbeda, dan perbedaan ini lebih banyak dapat dikaitkan dengan perbedaan karakteristik siswa dengan media yang dipakai. Makin dekat kesamaan karakteristik siswa dengan media yang dipakai, makin tinggi pengaruh motivasional yang dapat ditimbulkan oleh media itu.

3. Fungsi media pembelajaran

Menurut Levied dan Lentz mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi sebagai berikut (Salamah, 2017):

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengubah emosi dan sikap peserta didik.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Menurut Kemp & Dayton media pembelajaran dapat memenuhi fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu sebagai berikut (Salamah, 2017):

- a. Memotivasi minat atau tindakan, yaitu dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan yang dapat diharapkan dapat melahirkan

minat serta merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak dan tercapainya tujuan yang dapat mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.

- b. Menyajikan informasi, yaitu isi dan bentuk penyajian informasi bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.
- c. Memberikan intruksi, yaitu dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik, baik dalam benak atau mental maupun dalam aktivitas yang nyata sehingga dapat terjadi. Materi yang dirancang harus bersifat sistematis serta psikologis sesuai dengan prinsip-prinsip belajar dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

4. Manfaat penggunaan media pembelajaran ICT

Arief S. Sadiman, dkk menyampaikan secara umum kegunaan media pembelajaran sebagai berikut (Salamah, 2017):

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti:
 - 1) Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. Obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.

- 2) Keajaiban langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
- 3) Obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau stimulasi komputer.
- 4) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat distimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- 5) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
- 6) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pembelajaran.
- 7) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) sebagai berikut (Salamah, 2017):

- 1) Materi abstrak.
- 2) Kekuatan *hypertext* (dibandingkan buku).
- 3) Penggambaran ulang obyek belajar dan pola pikir siswa.
- 4) Meningkatkan daya ingat siswa dengan belajar secara multimedia.

- 5) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga.
- 6) Memungkinkan siswa belajar mandiri, sesuai bakat, kemampuan visual, auditorial atau kinestetik.
- 7) Memberikan rangsangan yang sama.
- 8) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 9) Waktu pembelajaran dapat lebih diperpendek.
- 10) Waktu belajar dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun.

5. Pemilihan media pembelajaran

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu sebagai berikut (Ibnu, 2017):

- a. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan tersebut. Tujuan ini misalnya: apakah untuk keperluan pembelajaran, belajar kelompok, belajar individual, untuk sasaran anak-anak, dan sebagainya.
- b. "Kedekatan" dengan media. Media yang akan dipilih harus dikenal sifat dan ciri-cirinya.
- c. Adanya sejumlah media yang dapat diperbandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari adanya alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

Langkah-langkah dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut (Ibnu, 2017):

- a. Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan merupakan tujuan pembelajaran atau hanya sekedar informasi/hiburan.

- b. Menetapkan apakah media ini dirancang untuk keperluan pembelajaran atau alat bantu mengajar (peraga).
- c. Menentukan apakah dalam usaha mendorong kegiatan belajar tersebut akan digunakan strategi afektif, kognitif, atau psikomotor.
- d. Menentukan media yang sesuai dari kelompok media yang cocok untuk strategi yang dipilih dengan mempertimbangkan ketentuan kebijakan, fasilitas yang ada, kemampuan produksi dan biaya.
- e. *Me-review* kembali kelemahan dan kelebihan media yang dipilih.
- f. Perencanaan pengembangan dan produksi media tersebut.

B. Media Pembelajaran ICT berbasis *Powerpoint*

Microsoft powerpoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi dan dikembangkan oleh *microsoft* didalam paket aplikasi kantor mereka, selain *microsoft word*, *excel*, *Acces*, dan beberapa program lainnya (Salamah, 2017). *Powerpoint* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *microsoft windows* dan juga *Applemacintos* yang menggunakan sistem operasi *Apple mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi *xenix*. Aplikasi ini hanya digunakan terutama dikantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer.

Dalam *powerpoint*, seperti perangkat lunak pengelola presentasi lainnya, obyek kertas, grafik, video, suara, dan obyek-obyek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut *slide*. Istilah *slide* didalam *powerpoint* ini memiliki analogi yang sama dengan *slide* dalam proyektor biasa.

1. Prosedur pembuatan *powerpoint*

Proses penyusunan *powerpoint* sebagai berikut (Susilana & Riyana, 2009):

- a. Identifikasi program, hal ini dimaksud untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia dan jenjang pendidikan.
- b. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran, seperti video, gambar, animasi, suara. Materi untuk *powerpoint* sebaiknya dikemas menjadi uraian pendek, pokok-pokok bahasan.
- c. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di *powerpoint*. Selanjutnya mengubahnya menjadi bentuk *slide, show, web page, executable file (xe)*.
- d. Mereview Program dari segi bahasa, desain dan kebenaran ide kemudian dirombak dan dipersiapkan untuk diaplikasikan.

2. Syarat dalam menggunakan *Microsoft powerpoint*

Kondisi yang menjadi fokus saat memanfaatkan *microsoft power point* sebagai berikut (Darmawan, 2011):

- a. *Flow chart* melalui model tutorial atau model CAI isinya semacam *drill*, simulasi, maupun pertunjukan.
- b. Miliki papan cerita sesuai masing-masing bidang studi.
- c. Memiliki folder dengan nama "latihan" (multimedia interaktif).
- d. Isi folder tersebut dengan file yang dibutuhkan (*word, excel, powerpoint, audio, video, image*).

- e. Adanya *software* pembangunan (*micromedia*, *dreamwafer*, dan lain sebagainya).
- f. Komputer dengan *windows* 2000 sampai dengan yang terbaru.
- g. Terdapat *Microsoft office* versi 98 sampai dengan yang terbaru.

3. Kelebihan dan kekurangan *Microsoft powerpoint*

Microsoft powerpoint juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut (Darmawan, 2011):

a. Kelebihan *Microsoft powerpoint*

- 1) Pemenuhan *highlight*/fitur-fitur.
- 2) Layanan *powerpoint* dapat dimanfaatkan untuk program model pembelajaran interkaktif.
- 3) Pengembangan pembelajaran dapat terdiri dari beberapa bagian dalam struktur *file*, dan *hyperlink*.
- 4) Dapat digunakan untuk kepentingan pemrograman multimedia pembelajaran atau CAI.

b. Kelemahan *Microsoft powerpoint*

Ada beberapa kelemahan *Microsoft powerpoint* yaitu sebagai berikut (Arsyad, 2014):

- 1) Meskipun harga perangkat keras cenderung menurun, namun pengembangan perangkat lunaknya masih relative mahal.
- 2) Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus.

- 3) Keragaman model sering menyebabkan program yang tersedia satu model tidak cocok dengan model yang lainnya.
- 4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- 5) Komputer hanya efektif digunakan oleh satu orang.

C. Model Pengembangan Media Pembelajaran ICT

Model pengembangan media pembelajaran ICT mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengelola, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi (Suryani, 2015). Perangkat yang perlu digunakan untuk membuat materi pembelajaran berbasis ICT, seperti perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras dapat berbentuk komputer, scanner, speaker, mikrofon, CDROM, DVDROM, dan lain sebagainya. Sedangkan software memiliki beberapa contoh sebagai berikut (Suryani, 2015):

1. *MS. Word*, dapat digunakan untuk membuat tampilan tekstual (berupa tulisan) maupun gambar.
2. *MS. Powerpoint*, dapat digunakan untuk untuk membuat slide presentasi, mempunyai kemampuan menampilkan teks, suara, animasi, video, serta untuk membuat media interaktif dengan fasilitas *hyperlink* yang dimiliki.
3. *MS. Excel, software* pengelola lembar data, dapat digunakan untuk membuat media yang berupa grafik, maupun untuk membuat simulasi.

4. *Software* untuk menggambar dan mengolah citra seperti *MS.Paint*, *Corrrel Draw*, dan lain-lain.
5. *Software* pengelola suara seperti *MS. Sound Recorder*.

Dalam eksplorasi ini, peneliti menggunakan sebuah model pengembangan *Information and Communication Technology* (ICT) mempunyai strategi pemanfaatan dalam suatu pembelajaran, yaitu sebagai berikut (Suryani, 2015):

1. ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran

Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dalam konteks ini mendukung teori *socio-constructivism*, yakni siswa memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis ICT. Penggunaan ICT dalam sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide *powerpoint*, gambar, animasi, video, audio, dan lain-lain.

2. Sebagai sumber belajar

Perkembangan ICT yang pesat tidak hanya dalam bentuk teknologi namun dalam bentuk isi (*content*). Pada satu sisi para ahli telah mengembangkan teknologi yang memudahkan para pakar untuk menyajikan dan menyampaikan pengetahuan yang berbentuk CD, DVD, Internet (Web), baik secara individu maupun secara kolektif. Dengan tersedianya sumber-sumber informasi yang sangat melimpah di internet, untuk mempermudah pencarian informasi tertentu yang diinginkan, seseorang menggunakan fasilitas mesin pencari atau bisa disebut Google.

3. ICT sebagai sarana/tempat belajar

Perkembangan ICT (khususnya internet) telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya (*virtual class*) dalam bentuk *e-learning*, dimana seorang guru dapat mengolah proses pembelajaran dan murid dapat melakukan aktivitas belajar sebagaimana yang dilakukan didalam kelas.

4. ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme.

Dengan adanya perkembangan ICT ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, para guru dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuannya, baik pengetahuan bidang ilmunya yang *up to date*, pengetahuan tentang teori-teori belajar dan metode pembelajaran terbaru.

Model pengembangan media pembelajaran ICT mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut (Kustandi & Darmawan, 2020):

a. Kelebihan model pengembangan media pembelajaran ICT

- 1) Individualisasi, para siswa dapat mengatur laju pembelajaran sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Sehingga hasil yang didapatkan akan sesuai dengan usaha yang dilakukan siswa.
- 2) Kebutuhan khusus, model ini sangat efektif digunakan terhadap siswa yang memiliki kebutuhan khusus, seperti siswa dengan ketidakmampuan maupun siswa dengan latar belakang dan pengetahuan yang beragam. Model pembelajaran ini mengakomodasi kebutuhan khusus mereka dan proses pembelajaran berlangsung mengikuti kecepatan pemahaman siswa.

- 3) Pemantauan, kemampuan komputer dalam menyimpan rekaman menjadikan pembelajaran lebih bersifat individual. Guru dapat menyiapkan pembelajaran individual untuk seluruh siswa termasuk siswa yang memiliki kebutuhan khusus dan memantau perkembangan mereka.
 - 4) Manajemen informasi, dalam model pembelajaran ini terdapat berbagai informasi dalam bentuk teks, grafis, audio serta video yang diolah dapat menyampaikan pesan didalamnya. Semakin banyak informasi yang didapatkan siswa, semakin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya.
 - 5) Pengalaman multisensorik, model ini dapat digunakan dalam berbagai strategi pembelajaran dan juga dapat memberikan pengalaman yang beragam.
 - 6) Partisipasi pembelajar, model ini melibatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan mengharuskan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran tersebut.
- b. Kelemahan model pengembangan media berbasis ICT
- 1) Hak cipta, mudahnya penggandaan terhadap piranti lunak atau program CD pembelajaran telah membuat penerbit komersial enggan untuk menciptakan peranti lunak yang berkualitas tinggi.
 - 2) Ekspektasi yang tinggi, para pengguna baik itu guru maupun siswa memiliki ekspektasi yang tidak realistis. Kebanyakan dari mereka menganggap komputer seperti sihir dan berharap kegiatan belajar

berlangsung hanya dengan sedikit usaha. akan tetapi, kenyatannya bahwa hasil yang didapatkan sesuai dengan usaha yang dikeluarkan dalam menjalankan program tersebut.

- 3) Kompleks, beberapa program CAI yang berkualitas dan canggih terkadang sulit digunakan untuk siswa, karena diperlukan juga kemampuan untuk menggunakan keterampilan yang kompleks dalam mengoperasikan program tersebut.
- 4) Kurangnya struktur, siswa yang memiliki gaya belajar yang terstruktur memiliki kesulitan dalam menggunakan CAI. Sehingga mungkin terjadinya pembuatan keputusan yang buruk terkait dengan seberapa banyak informasi yang harus ditelusuri.

D. Kurikulum Sekolah Dasar 2013

1. Pengertian kurikulum Sekolah Dasar 2013

Kurikulum 2013 merupakan hasil penyempurnaan kurikulum sebelumnya, yang bisa dikenal dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006 (Suyadi & Dahlia, 2014). KTSP merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2004 (KBK), yaitu berbasis kompetensi. Pada dasarnya kurikulum KTSP diimplementasikan untuk memberdayakan daerah dan sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, mengelola dan menilai pembelajaran sesuai dengan kondisi dan aspirasi mereka. Namun karena dalam pelaksanaannya kurikulum ini banyak menuai permasalahan, baik dari segi SDM itu sendiri maupun dari segi sarana prasarana yang tidak

mendukung, maka muncullah kurikulum 2013 sebagai bentuk perubahan dari struktur kurikulum KTSP.

Perbedaan yang paling mendasar antara struktur kurikulum KTSP dan kurikulum 2013 adalah terletak pada pengurangan sejumlah mata pelajaran (Suyadi & Dahlia, 2014). Struktur kurikulum 2013 mata pelajarannya lebih sedikit dari kurikulum KTSP. Untuk SD, yang semula berjumlah sepuluh mata pelajaran sekarang menjadi enam mata pelajaran, yaitu: pendidikan agama, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, bahasa indonesia, matematika, seni budaya, dan pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan.

Mulyasa berpendapat bahwa kurikulum 2013 mengembangkan berbagai domain yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Mulyasa, 2014). Sedangkan untuk kapasitas diri, pada program pendidikan kurikulum 2013 dapat dilakukan cara berperilaku kognitif, afektif dan psikomotorik. Program kurikulum pendidikan 2013 merupakan program pendidikan lain yang dilaksanakan pada tahun pembelajaran 2013/2014. Rencana kurikulum pendidikan tahun 2013 merupakan penyempurnaan dari program pendidikan yang telah ada sebelumnya, baik program pendidikan berbasis kompetensi yang dimulai pada tahun 2004 maupun program pendidikan tingkat satuan instruktif pada tahun 2004 (Fadilallah, 2014). Kurikulum 2013 berbeda dengan kurikulum sebelumnya, lebih menekankan pada pengembangan dan menjaga keseimbangan antara *soft skill* dan *hard skill*, yang meliputi kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Menurut Mulyoto kurikulum 2013 adalah masalah pendekatan pembelajarannya. Didalam pendekatan materi pembelajaran yang diberikan secara maksimal sehingga peserta didik lebih menguasai materi. Demi penguasaan materi, *drilling* sudah diberikan sejak awal, jauh sebelum siswa menghadapi ujian nasional dalam pembelajaran ini tujuan pembelajaran yang dicapai lebih kepada aspek kognitif dengan menafikan aspek psikomotorik dan afektif (Hasnida, 2016).

Pengembangan kurikulum 2013 adalah proses pembelajaran yang dikehendaki dalam mengedepankan pengalaman personal melalui observasi (menyimak, melihat, membaca, mendengar), asosiasi, bertanya, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan serta berpusat pada siswa (*student centered active learning*) dengan sifat pembelajaran yang kontekstual (Suyadi & Dahlia, 2014).

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa kurikulum yang dikembangkan pada tahun 2013 bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik siswa. Salah satu kualitas luar biasa dari rencana kurikulum pendidikan tahun 2013 adalah bahwa rencana tersebut bersifat tematik integratif. Metodologi tematik integratif adalah pendekatan pembelajaran yang mengoordinasikan pembelajaran yang berbeda dari penguasaan mata pelajaran yang berbeda ke dalam tema.

2. Tujuan pengembangan kurikulum Sekolah Dasar 2013

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Yunus & Alam, 2015). Alasan yang paling mendasar pengembangan kurikulum 2013 adalah adanya perkembangan dan pengaruh positif yang datang dari luar atau dari dalam dengan harapan peserta didik dapat menghadapi masa depannya dengan baik. Oleh karena itu pengembangan kurikulum 2013 diharapkan bersifat antisipatif, adaptif, dan aplikatif.

Adapun beberapa tujuan pengembangan kurikulum 2013 sebagai berikut (Fadilallah, 2014):

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dalam menyeimbangkan *hard skill* dan *soft skill* melalui kemampuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam rangka menghadapi tantangan global yang terus berkembang.
- b. Membentuk dan meningkatkan sumber daya manusia yang produktif, kreatif, dan inovatif sebagai model pembangunan bangsa dan negara Indonesia.
- c. Meningkatkan tenaga pendidik dalam menyiapkan administrasi mengajar, sebab pemerintah telah menyiapkan semua komponen kurikulum beserta buku teks yang digunakan dalam pembelajaran.

- d. Meningkatkan peran serta pemerintah pusat dan daerah serta masyarakat secara seimbang dalam menentukan dan mengendalikan kualitas dalam pelaksanaan kurikulum ditingkat satuan pendidikan.
- e. Meningkatkan persaingan yang sehat antara satuan pendidikan tentang kualitas pendidikan yang akan dicapai.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa perkembangan program kurikulum pendidikan tahun 2013 terjadi untuk mempersiapkan masa depan dan berencana melahirkan individu-individu yang berguna, imajinatif, kreatif, dinamis termasuk mentalitas, kemampuan dan informasi yang terkoordinasi dalam pengalaman yang berkembang di sekolah.

3. Rasionalisasi pengembangan kurikulum Sekolah Dasar 2013

Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan faktor-faktor sebagai berikut (Yunus & Alam, 2015):

a. Tantangan Internal

Tantangan internal anantara lain terkait dengan kondisi pendidikan dikaitkan dengan tuntutan pendidikan yang mengacu kepada delapan standar nasional pendidikan yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidikan dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian pendidikan.

Pertumbuhan penduduk usia produktif (15-64 tahun) lebih banyak dari usia tidak produktif (anak-anak berusia 0-14 tahun dan orang tua

berusia 65 tahun ke atas). Jumlah penduduk usia produktif ini akan mencapai puncaknya pada tahun 2020-2035 pada saat angkanya mencapai 70%. Dengan demikian tantangan besar yang dihadapi adalah bagaimana mengupayakan agar sumber daya manusia usia produktif yang melimpah dapat ditransformasikan menjadi sumber daya manusia memiliki kompetensi dan keterampilan melalui pendidikan agar tidak menjadi beban.

b. Tantangan Eksternal

Tantangan eksternal antara lain terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional.

Pendidikan yang memenuhi kebutuhan masa depan hanya dapat diberikan dengan pergeseran atau perubahan pola pikir. Pergeseran ini mencakup pengalaman pendidikan yang menyertainya:

- 1) Contoh pembelajaran yang berfokus pada pendidik akan menjadi fokus pada siswa. Siswa diharapkan kreatif dalam memilih materi yang sesuai dengan kemampuan yang akan dipelajari.
- 2) Desain pembelajaran satu arah yang akan berubah menjadi pembelajaran interaktif.
- 3) Desain pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran jejaring (referensi pembelajaran dari berbagai sumber).
- 4) Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif mencari.

- 5) Pola pembelajaran individu menjadi pembelajaran berkelompok.
- 6) Pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia.
- 7) Pola pembelajaran berbasis masal menjadi kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik.
- 8) Pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodiscipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidisciplines*).
- 9) Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif.

4. Penguatan tata kelola kurikulum Sekolah Dasar

Kurikulum 2013 dilakukan penguatan tata kelola kurikulum sebagai berikut (Yunus & Alam, 2015):

- a. Penguatan tata kerja guru lebih bersifat kolaboratif.
- b. Penguatan manajemen sekolah melalui penguatan kemampuan manajemen kepala sekolah sebagai pimpinan kependidikan (*educational leader*).
- c. Penguatan sarana dan prasarana untuk kepentingan manajemen dan proses pembelajaran.

5. Kelebihan dan kekurangan kurikulum 2013

Kurikulum 2013 mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut (Amin, 2013):

- a. Kelebihan kurikulum 2013

- 1) Siswa lebih dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah.
- 2) Penilaian didapat dari semua aspek (kesopanan, religi, praktek, sikap, dan lain-lain).
- 3) Ada pengembangan karakter dan pendidikan budi pekerti yang telah diintegrasikan kedalam semua program studi.
- 4) Kurikulum berbasis kompetensi sesuai dengan tuntunan fungsi dan tujuan pendidikan nasional.
- 5) Kompetensi menggambarkan secara holistic domain sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
- 6) Beberapa kompetensi yang dibutuhkan sesuai dengan perkembangan kebutuhan (misalnya pendidikan karakter, metodologi pembelajaran aktif, keseimbangan *soft skill* dan *hard skill*, kewirausahaan).
- 7) Kurikulum 2013 tanggap terhadap perubahan sosial yang terjadi pada tingkat lokal, nasional, maupun global.
- 8) Standar penilaian mengarahkan pada penilaian berbasis kompetensi (sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara proporsional).
- 9) Menuntut adanya remediasi secara berkala.
- 10) Tidak memerlukan dokumen kurikulum yang lebih rinci karena pemerintah menyiapkan semua komponen kurikulum, bahkan buku teks dan pedoman pembahasan sudah tersedia.
- 11) Sifat pembelajaran kontekstual.

12) Meningkatkan motivasi mengajar dengan meningkatkan kompetensi profesi, pedagogi, sosial, dan personal.

13) Buku dan kelengkapan dokumen disiapkan lengkap sehingga memacu dan memacu guru untuk membaca dan menerapkan budaya literasi, dan membuat guru memiliki keterampilan membuat RPP, dan menerapkan pendekatan *scientific* secara benar.

b. Kekurangan kurikulum 2013

1) Banyak guru yang beranggapan bahwa dengan kurikulum terbaru ini guru tidak perlu menjelaskan materi.

2) Sebagian besar guru belum siap.

3) Konsep pendekatan *scientific* masih belum dipahami, apalagi tentang metode pembelajaran yang kurang aplikatif disampaikan.

4) Keterampilan merancang RPP dan penilaian autentik belum sepenuhnya dikuasai oleh guru.

5) Tugas menganalisis SKL, KI, KD, buku siswa, dan buku guru belum sepenuhnya dikerjakan oleh guru, masih banyak yang copy paste dan kurangnya waktu untuk membaca dokumen secara mendalam.

6) Guru juga tidak pernah dilibatkan langsung dalam proses pengembangan kurikulum 2013.

7) Tidak ada keseimbangan antara orientasi proses pembelajaran dan hasil dalam kurikulum 2013.

8) Kurikulum 2013 ditetapkan tanpa ada evaluasi dari pelaksanaan kurikulum sebelumnya.

9) Pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengatahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengatahuan Sosial (IPS) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk jenjang pendidikan dasar tidak tepat karena rumpun ilmu mata pelajaran-mata pelajaran itu berbeda.

10) Penyusunan materi ajar belum runtut sesuai tahap berfikir siswa, guru harus memilah dan menentukan materi esensial mengingat materi yang harus dikuasai siswa cukup banyak.

E. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/Madrasah

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sapriya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan konten pembelajaran dari beberapa konten pembelajaran, misalnya materi ekonomi, geografi, dan sejarah serta konten pembelajaran sosiologi lainnya (Sapriya, 2012). Susanto Dimaknai bahwa IPS adalah ilmu yang berkonsentrasi pada berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta latihan-latihan penting yang disusun secara logis untuk memberikan pemahaman dan informasi dari atas ke bawah kepada siswa, khususnya siswa pada tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2014).

IPS merupakan akibat dari perpaduan atau perpaduan beberapa materi pembelajaran, misalnya: ekonomi, sejarah, sosiologi dan geografi, serta sosiologi antropologi dan politik. Menurut Fadhli, IPS merupakan modifikasi ilmiah dan psikologis terhadap konsep dan keterampilan disiplin ilmu IPS guna mencapai tujuan pembelajaran (Fadhil, 2015).

Dari beberapa pendapat yang masuk akal, cenderung diasumsikan bahwa IPS merupakan konsekuensi dari perpaduan berbagai konten pembelajaran, materi ekonomi dan geografi, serta mata pelajaran sejarah yang berbeda. Tujuan IPS yang melihat peristiwa, fakta, dan gagasan serta generalisasi tentang kondisi sosial, kemanusiaan, dan masyarakat, adalah mewujudkan warga negara Indonesia yang demokratis, memiliki rasa tanggung jawab, dan peduli terhadap perdamaian..

2. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/Madrasah

Menurut Sardjiyo dkk, IPS adalah subjek yang mengulas, menguraikan, dan juga memeriksa masalah gejala sosial yang terdapat di mata publik dengan mengeksplorasi beberapa aspek kehidupan (Sardjiyo, 2018). Susanto mengemukakan bahwa IPS merupakan perpaduan antara sosiologi dengan keberadaan manusia yang menggabungkan adanya antropologi, psikologi, agama, sosiologi, ilmu politik, sejarah, hukum, ekonomi dan filsafat (Susanto, 2014). Pada dasarnya IPS merupakan suatu mata pelajaran yang menumbuhkan gagasan imajinasi yang bergantung pada kenyataan tentang kondisi sosial yang terdapat di sekitar lingkungan siswa, sehingga siswa nantinya dapat menjadi warga negara yang lebih baik dan memiliki sikap tanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Menurut Fraenkel, dengan berkonsentrasi pada IPS, siswa dapat memperoleh manfaat dari mereka sendiri agar lebih siap untuk mengenal diri sendiri dan kehidupan mereka (Susanto, 2014). Mata pelajaran IPS adalah nama mata pelajaran yang mata pelajarannya tergabung dari

beberapa mata pelajaran, misalnya mata pelajaran geografi, sejarah, ekonomi dan ilmu-ilmu sosial yang lain (Sapriya, 2012).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang memusatkan perhatian pada seluruh bagian kehidupan manusia dan kaitannya dimata masyarakat. Hal ini penting karena IPS berperan dalam mendidik siswa sehingga mereka dapat menumbuhkan pengetahuan, mentalitas dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk maju sebagai anggota masyarakat dan warga yang produktif (Susanto, 2014)

Menurut pendapat tersebut, IPS di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan kondisi sosial, kemanusiaan, dan masyarakat dengan tujuan membentuk warga negara Indonesia yang baik dan bertanggung jawab. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPS harus fokus pada kebutuhan siswa dan menyesuaikan dengan tahap progresif anak sejauh kapasitas akademiknya berada pada tingkat fungsional yang tinggi..

3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Sutmaatmadja menjelaskan, tujuan IPS adalah mendidik siswa agar menjadi anggota masyarakat yang produktif, mempunyai ilmu, kemampuan, dan kesadaran sosial yang berguna baik bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat dan negara. Menurut Sardjiyo, sasaran umum pembelajaran IPS di sekolah dasar antara lain:

- a. Memberikan siswa pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan mereka.

- b. Memberikan siswa kemampuan untuk mengkaji, mengenali dan menumbuhkan pilihan dalam menangani masalah-masalah sosial yang dialami dalam kehidupan bermasyarakat.
- c. Memberikan siswa kemampuan untuk dapat berkomunikasi dengan masyarakat dan berbagai bidang pengetahuan dan keahlian.
- d. Memberikan pembinaan kepada siswa melalui sikap sadar dan sikap mental positif serta kemampuan dalam memanfaatkan lingkungan hidup yang penting bagi kehidupannya.
- e. Memberikan siswa kemampuan untuk membina informasi tentang ilmu pengetahuan sosial yang disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi serta kehidupan dimata masyarakat (Sardjiyo, 2018).

Penilaian lainnya, menurut Susanto, inti pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk menumbuhkan potensi yang ada dalam diri siswa agar lebih peka terhadap permasalahan yang ada di mata masyarakat, sehingga mempunyai mental positif terhadap permasalahan yang ada, permasalahan yang terjadi di arena publik dan dapat menangani permasalahan tersebut (Susanto, 2014).

Menurut Sapriya, berikut tujuan mata pelajaran IPS SD:

- a. Mengenal gagasan-gagasan yang berkaitan dengan kehidupan di ranah publik dan keadaannya saat ini.
- b. Mempunyai kemampuan mendasar berpikir secara konsisten dan mendasar, menumbuhkan minat, permintaan, kesanggupan

mengurus permasalahan dan mempunyai kemampuan dalam kehidupan sosial.

- c. Memiliki perhatian serta komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama dan bersaing ditingkat lingkungan masyarakat, nasional dan internasional (Sapriya, 2012)

Berdasarkan penilaian beberapa ahli di atas, maka cenderung beralasan bahwa tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk menyajikan gagasan-gagasan tentang rutinitas sehari-hari yang ada dalam pengalaman individu, mempunyai kepedulian atau kesadaran terhadap masyarakat dan keadaannya saat ini. Keadaan, peduli terhadap permasalahan yang ada di mata masyarakat yang berhubungan dengan permasalahan sosial agar dapat membantu dan membina siswa menjadi warga Indonesia yang baik.

4. Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar/Madrasah

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi yang menjelaskan bahwa ruang lingkup IPS pada tingkat SD/MI/SDLB/PAKET yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Sardjiyo menyebutkan ruang lingkup muatan pembelajaran IPS di sekolah dasar meliputi aspek-aspek antara lain:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. (Sardjiyo, 2018)

Diperkuat pandangan Susanto, luasan IPS di sekolah dasar yang dituangkan dalam program pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. (Susanto, 2014)

Dengan cara ini, dapat disimpulkan bahwa IPS ditingkat sekolah dasar ada empat, yaitu: (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Fokus ilmu-ilmu sosial pada manusia, tempat, dan lingkungan, serta sistem sosial dan budaya, meliputi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya dalam penelitian ini.

5. Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah

Isi pembelajaran IPS merupakan kumpulan ilmu-ilmu sosial yang tidak terpisahkan. Terkoordinasi dalam IPS mengandung makna bahwa materi yang terkandung dalam IPS berasal dari hasil rekonsiliasi dan perpaduan ilmu-ilmu sosial yang utuh yang bersinggungan dengan disiplin ilmu logika. Sejalan dengan itu, IPS memiliki berbagai karakteristik dari

berbagai bidang studi. Karakteristik IPS harus terlihat dari materi dan cara penyampaianya.

.Ilmu pengetahuan sosial pada dasarnya mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungannya. Materi dalam pembelajaran IPS dilepaskan dari seluruh aspek kehidupan sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, subjek dan sumber pembelajaran IPS adalah masyarakat yang tidak berdasar pada kenyataan. Terdapat lima macam sumber materi Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu sebagai berikut:

- a. Keseluruhan yang terdapat di lingkungan dan kehidupan anak mulai dari sejak lahir dan sesuatu yang terdapat di keluarga keluarga, sekolah, desa, kecamatan dan lingkungan yang luas, negara serta dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b. Kegiatan manusia seperti: mata pencaharian, keagamaan, produksi, pendidikan dan komunikasi serta transportasi.
- c. Lingkungan geografi dan budaya yang meliputi aspek antropologi dan geografi yang terdapat mulai dari lingkungan anak yang paling dekat sampai yang paling jauh.
- d. Perkembangan kehidupan manusia, kehidupan yang sudah terjadi, sejarah yang dimulai dari sejarah yang terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa yang besar.
- e. Anak sebagai sumber materi yang meliputi berbagai segi, dari mulai makanan, pakaian, permainan sampai keluarga.

Dengan demikian, masyarakat dan lingkungannya menjadi laboratorium sekaligus sebagai sumber materi ilmu pengetahuan sosial. Pemahaman spekulasi dan gagasan IPS yang diperoleh siswa nantinya di kelas dapat disesuaikan, diuji dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan masyarakat..

6. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS di SD/Madrasah

Sebagian besar strategi pengajaran IPS didasarkan pada tradisi, yaitu materinya diurutkan sebagai berikut: berpusat pada diri sendiri, keluarga, daerah/tetangga, kota, distrik, bangsa dan dunia. Rencana pendidikan semacam ini bergantung pada pemahaman bahwa anak-anak pertama kali mengenal atau harus memperoleh ide-ide yang berkaitan dengan lingkungan sekitar mereka atau diri mereka sendiri. Kemudian, secara bertahap dan sistematis keluar dari lingkaran ini, kemudian pada saat itu, mengembangkan kapasitas untuk menghadapi komponen-komponen dunia yang lebih luas.

Menurut Hamalik, program kurikulum pendidikan adalah sekumpulan rencana permainan dan rencana dengan memperhatikan materi dan isi pembelajaran serta teknik yang digunakan sebagai bantuan dalam mengkoordinasikan pembelajaran (Hamalik, 2015). Alasan rencana kurikulum pendidikan memuat isi dan topik adalah karena program kurikulum pendidikan merupakan berbagai muatan pembelajaran yang harus dilalui dan dipusatkan oleh siswa untuk memperoleh sejumlah informasi tertentu. Alasan rencana kurikulum pendidikan sebagai rencana

pembelajaran adalah karena rencana kurikulum pendidikan merupakan program instruktif yang mewadahi latihan mendidik dan belajar siswa. Kegiatan kurikulum mencakup kegiatan baik di dalam maupun di luar kelas, yang menjadikan tujuan kurikulum sebagai pengalaman belajar.

Kemampuan yang harus dimiliki peserta didik pada setiap tingkatan kelas agar dapat memenuhi standar kompetensi lulusan disebut sebagai kompetensi inti dalam Kurikulum 2013. Keterampilan esensial adalah kemampuan dan penguasaan materi yang pada dasarnya harus dapat dicapai oleh siswa pada suatu mata pelajaran. Setiap unit pembelajaran yang diarahkan oleh kompetensi inti. Kompetensi inti seperti yang diungkapkan pada bagian ini terdiri dari: (1) kompetensi inti afektif (sikap spiritual); (2) kompetensi inti afektif (sikap sosial); (3) kompetensi inti kognitif; dan (4) kompetensi inti psikomotorik (Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016).

F. Penelitian Yang Relevan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Information and communication technology* (ICT) yang mengacu kurikulum 2013, Hal ini merupakan hal baru sehingga belum dapat diakses sumber-sumber penelitian yang berkaitan dengan eksplorasi tersebut. Oleh karena itu, peneliti berupaya memanfaatkan berbagai sumber yang praktis setara untuk menyelidiki pengembangan media pembelajaran *Information and communication technology* (ICT). Berikutnya adalah dua ujian penelitian yang secara praktis setara dengan penelitian pembelajaran berbasis media *Information and communication technology* (ICT), antara lain sebagai berikut:

Pertama, skripsi oleh Veriana Nelci dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Mengacu Kurikulum SD 2013 Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kalasan 1*", Eksplorasi ini dilakukan untuk membuat suatu produk yaitu *powerpoint* multimedia yang berkualitas (Nelci, 2016). Penelitian pengembangan ini menyesuaikan penelitian dari Borg dan Gell yang disederhanakan menjadi tujuh tahap. Tujuh tahapan dalam eksplorasi ini adalah analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi tahap I, uji coba lapangan, revisi tahap II (penyempurnaan produk pengembangan), dan produk akhir. Berdasarkan hasil validasi para ahli dan guru, serta uji coba lapangan diperoleh hasil rata-rata 3,0 dengan katagori "baik" dan media pembelajaran dapat dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Kedua, skripsi oleh Mathilda Medi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Mengacu Kurikulum SD 2013 Pada Subtema Pemanfaatan Energi Untuk Siswa Kelas IV SDN Kalasan 1*", peneliti melakukan validasi dengan dua pakar media ICT (Medi, 2016). Hasil validasi yang dilakukan oleh pakar satu memperoleh rata-rata 3,72 dengan katagori "sangat baik" dan media pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan layak untuk digunakan/diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Sementara validasi yang dilakukan oleh pakar dua memberikan skor rata-rata 3,72 dengan katagori "sangat baik" dan media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan/diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Sehubungan dengan pengenalan kedua hasil penelitian tersebut, maka pengembangan media pembelajaran berbasis *Information and communication technology* (ICT) yang akan peneliti lakukan memiliki perbedaan dan diperluas sesuai dengan tuntutan kurikulum SD 2013. Pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Information and communication technology* (ICT), peneliti membuat media pembelajaran berbasis *Information and communication technology* (ICT) dalam bentuk *powerpoint* interaktif yang sangat bervariasi dan menarik sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran ini hanya berfokus pada kelas III yang menyinggung program kurikulum pendidikan tahun 2013. *PowerPoint* interaktif ini berisi materi, gambar-gambar yang sesuai dengan materi, rekaman video, kegiatan soal-soal latihan dan penilaian terhadap apa yang diwujudkan. Setiap slide dalam *powerpoint* ini berisi materi, gambar, teks pemahaman, latihan soal, rekaman dan *movie maker*. Media pembelajaran berbasis *Information and communication technology* (ICT) dibuat dengan menggunakan langkah-langkah saintifik.

G. Kerangka Berpikir

Sesuai dengan apa yang tertuang dalam rencana kurikulum pendidikan tahun 2013, diyakini dapat memberikan perubahan positif terhadap proses pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut, diharapkan pendidik harus kreatif dalam melaksanakan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan alternatif penunjang kesuksesan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Melihat konsekuensi dari analisis yang telah dilakukan, para pendidik justru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi saat ini lebih tinggi di sekolah, namun pemahaman guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat terbatas. Sebuah media pembelajaran berbasis teknologi akan dikembangkan sebagai jawaban atas permasalahan tersebut. yaitu pembelajaran berbasis *Information and communication technology* (ICT) berupa *powerpoint* interaktif. Media pembelajaran ICT merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan komputer dan menggunakan *powerpoint* interaktif yang didesain dengan kreatifitas untuk menarik antusias peserta didik.

Pada kurikulum pendidikan tahun 2013 ini menggunakan pembelajaran tematik, yang dimana pembelajaran tersebut menekankan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penerapannya kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik. Langkah-langkah pendekatan saintifik mencakup mengamati, menanyakan, mencoba, menalar dan mengomunikasikan, yaitu sebagai berikut:

1. Identifikasi program, yaitu kesesuaian antara program dengan materi.
2. Mengumpulkan material pendukung sesuai kebutuhan dan target material (pokok bahasan/poiner-pointer).
3. Penyusunan *powerpoint*.
4. Review program dari sisi bahasa, tata letak, kebenaran konsep, dan revisi.