

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang seharusnya ditempuh dan wajib didapatkan oleh seluruh warga Negara Indonesia yang mana hal tersebut sudah tertera dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga Negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan”. Berdasarkan UUD tersebut, maka pendidikan di Indonesia sudah seharusnya diselenggarakan sebaik-baiknya agar seluruh warga Indonesia mendapatkan pendidikan yang layak dan sesuai dengan haknya. Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan sebuah media pembelajaran salah satunya media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman yang ada.

Cepat lambatnya kemajuan suatu Negara sangat dipengaruhi oleh tingkat pesatnya pembangunan terutama pada sector pendidikan. Semakin maju pendidikan Negara tersebut maka akan semakin maju pula Negeranya. Di era 4.0 ini teknologi sangat berpengaruh pada kehidupan, termasuk pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi sangat membantu proses pembelajaran terutama bagi para tenaga pendidik untuk menenuhi kekurangan pada penyampaian materi yang tentunya sangat dibutuhkan terutama pada saat masa pandemic seperti ini. Dengan bantuan teknologi ini dapat mempermudah pendidik dan juga peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar, mengajar dan tentunya menambah ketertarikan minat siswa untuk belajar, yang secara otomatis juga akan sangat berpengaruh pada potensi tingkat pemahaman dan pencapaian belajar peserta didik. Contoh penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah *e-education*, *e-learning*, *e-library* dan masih banyak lagi, yang tentunya teknologi itu semua dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam proses belajar mengajar dan terasa lebih menyenangkan juga lebih menarik siswa untuk belajar.

Pada Peraturan Pemerintah No. 19, ayat (1) tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, BAB IV, pasal 19, ayat (1) di dituliskan bahwa: proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Pada era ini teknologi sudah bukan lagi perihal yang awam bagi masyarakat, hampir semua orang mengetahui bahkan mengenalnya, hal ini secara tidak langsung berarti penggunaan teknologi sudah tidak dapat lagi dihindari bahkan dipisahkan termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi sudah sangat umum digunakan sebagai sarana dan atau media pembelajaran, namun tidak sedikit juga sekolah-sekolah di Indonesia yang belum memberikan fasilitas-fasilitas terutama fasilitas berbasis teknologi kepada siswa-siwinya. Bahkan masih ada daerah di Indonesia yang masyarakatnya masih sangat awam dengan penggunaan teknologi, sehingga penerapan teknologi sebagai sarana belajar pun belum mereka dapatkan.

Seorang ahli mengatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan beriringan, keduanya sangat berpengaruh dan dapat membawa perubahan pada dunia pendidikan. Yang mana pendidikan sangatlah berperan penting untuk meningkatkan sumber daya manusia sehingga dapat bermanfaat untuk mengembangkan kehidupan dan Negara. (Margarita, 2014; Rusnilawati, 2016; Harta, 2017).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep, atau prinsip-prinsip saja namun juga merupakan suatu

proses penemuan (Samatowa, 2006:2). Selain itu, mata pelajaran IPA termasuk salah satu pelajaran inovatif yang menentukan lulus tidaknya siswa.

Menurut Ibu Fitriyah yang merupakan salah satu guru di Sekolah Dasar Negeri 1 Blulukon mengatakan bahwa siswa sangat antusias dan menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan menggunakan metode pada umumnya yaitu metode ceramah, dan lain sebagainya. Terutama pada siswa-siswi kelas 4, 5, 6 yang notabennya sudah banyak mengenal teknologi, sehingga mereka lebih tertarik dengan proses pembelajaran seperti ini. Selain itu, sesuai dengan petunjuk pelaksanaan Ujian Akhir Sekolah ditetapkan standarisasi kelulusan setiap mata pelajaran dengan nilai 75. Oleh sebab itu diperlukannya peningkatan mutu dari pembelajaran IPA, karena pendidikan IPA di SD merupakan salah satu pondasi dasar bagi penguasaan mata pelajaran IPA pada jenjang pendidikan berikutnya.

Media pembelajaran interaktif saat ini banyak digunakan untuk mendukung dalam kegiatan belajar, mengajar. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran karena terdapat fasilitas multimedia yang berupa gambar, animasi, dan suara sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena didasari dengan ketertarikan dalam proses belajar (Dwi Maryani, 2014).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud merancang sebuah media pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat dan hubungan timbal balik yang positif kepada siswa yang bertujuan utama untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan lebih mudah memahami materi yang diberikan, sehingga siswa-siswi pun tidak cepat merasa bosan saat belajar, dan proses belajarpun dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran yang akan dirancang oleh peneliti ini memuat materi Pengenalan Sistem Tata Surya yang mana materi tersebut merupakan salah

satu materi yang ada dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas 6 Sekolah Dasar. Dimana didalam media pembelajaran ini tidak hanya memuat materi tertulis saja, namun ada video pembelajaran, dan latihan soal yang mana semua ini berbasis animasi, maka siswa akan memberikan sebuah timbal balik yakni berupa skor atau nilai yang diperoleh dari hasil pengerjaan kuis atau soal latihan. Dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar dengan media pembelajaran interaktif ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya fokus siswa dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kelas.
- b. Perlunya media pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi minat belajar siswa.
- c. Kurangnya pengembangan media pembelajaran interaktif pembelajaran IPA untuk membantu mempermudah penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan pembatasan masalah agar peneliti dapat terstruktur dan terfokus pada tujuan, pembatasan masalah tersebut adalah:

- a. Penelitian ini di lakukan guna merancang media pembelajaran untuk kelas VI Sekolah Dasar mata pelajaran tematik.
- b. Materi yang akan dimuat pada media pembelajaran interaktif ini adalah tema 9 subtema sistem tata surya.
- c. Penelitian perancangan media pembelajaran ini dilakukan guna mengetahui capaian hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran.
- d. Media pembelajaran interaktif ini di rancang dengan menggunakan aplikasi adobe animate cc 2020.
- e. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada desktop maupun android.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana perancangan media animasi berbasis android dalam pembelajaran pengenalan sistem tata surya pada siswa kelas vi sekolah dasar ?
- b. Bagaimana kelayakan media animasi berbasis android dalam pembelajaran pengenalan sistem tata surya pada siswa kelas vi sekolah dasar ?
- c. Bagaimana efektivitas media animasi berbasis android yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

- a. Merancang media pembelajaran berbasis android tentang sistem tata surya.
- b. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis android mengenai sistem tata surya
- c. Menguji hasil belajar siswa antara metode sebelumnya dengan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android.

F. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat teoretis
 1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembanding bagi pengajar dan atau peneliti untuk mengetahui perbedaan dari pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran atau tidak.
 2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengajar dalam hal penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar, mengajar.

3. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan penelitian untuk peneliti lain untuk mengkaji dan meningkatkan penelitian yang sejenis.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

- a) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam semangat belajar.
- b) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

2) Bagi guru

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membangun kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan pemanfaatan teknologi yang lebih maksimal.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk guru dalam menunjang kegiatan belajar mengajar dan penyampaian materi didalam kelas.

3) Bagi peneliti

Bagi peneliti sendiri hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah pengalaman dan menambah wawasan secara langsung tentang cara meningkatkan efektivitas belajar pada siswa Sekolah Dasar khususnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.