

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan salah satu makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna. Manusia sedari lahir hingga tumbuh dewasa mengalami suatu proses yang panjang, proses yang sangat panjang ini dilalui dengan pendidikan. Pendidikan itu dimulai dengan memperoleh nilai yang diperoleh dari masyarakat di lingkungan sekitarnya. Pendidikan merupakan segala upaya yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran yang memiliki suatu tujuan untuk perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok demi mengembangkan kemampuannya. Pendidikan merupakan salah satu jalan yang ditempuh manusia agar memiliki pribadi yang berkarakter, berpendidikan serta memiliki keterampilan untuk memajukan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang dibutuhkan dimasa sekarang dan dimasa yang akan datang. Tujuan dari adanya Pendidikan adalah dapat mencerdaskan individu serta mengembangkan kepribadian dan potensi diri melalui suatu proses yang sesuai dengan tahap perkembangan manusia sehingga memiliki pengetahuan, keterampilan serta sikap dan perilaku yang sesuai nilai-nilai Pancasila yang merupakan wujud budi pekerti luhur manusia Indonesia. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 mengenai fungsi dan tujuan pendidikan nasional dinyatakan sebagai berikut.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi Marusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan di setiap negara khususnya Indonesia akan sangat bermanfaat bagi warga dan negara itu sendiri, karena dampak dari adanya pendidikan sangat terlihat pada kehidupan sekarang dan dimasa yang akan datang, oleh sebab itu sebagai warga negara yang taat hendaknya mengikuti proses pembelajaran dengan baik karena setiap individu sebagai generasi penerus bangsa yang dapat memajukan dirinya serta memajukan bangsanya dimasa mendatang.

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat terlepas dari adanya suatu proses belajar. Belajar merupakan aktivitas sadar maupun tidak sadar yang dilaksanakan oleh setiap individu maupun kelompok. Setiap individu dapat dikatakan melakukan kegiatan belajar apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mentalnya semakin tinggi, beda halnya dengan individu yang tingkat keaktifan jasmani dan mentalnya rendah, maka kegiatan belajar pada individu tersebut dapat dikatakan tidak berjalan dengan sebagaimana mestinya atau kegiatan belajar dianggap tidak sepenuhnya berjalan dengan baik (Pane dan Darwis Dasopang, 2017). Belajar dan pembelajaran memiliki hubungan yang sangat erat, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik. Proses belajar mengajar seorang pendidik selalu dituntut untuk menciptakan situasi yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif. Salah satu cara pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan sarana dan prasarana pembelajaran, salah satu sarana pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran agar menarik perhatian siswa yaitu media pembelajaran.

Media merupakan salah satu alat pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan efektif dan

dapat berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran berkembang sesuai dengan perkembangan jaman, di era globalisasi saat ini sumber daya manusia akan tergerus arus modern dan semakin terbawa oleh canggihnya teknologi. Berkembangnya media pembelajaran saat ini telah sejalan dengan lahirnya revolusi komunikasi yang dimanfaatkan guna tujuan pembelajaran selain media yang telah ada pada masa sebelumnya seperti media buku teks serta media papan tulis (Yaumi, 2018).

Media pembelajaran saat ini telah berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi, di zaman perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat berpengaruh bagi semua masyarakat khususnya bagi para pelajar. Kecanggihan teknologi di era sekarang ini banyak masyarakat telah memanfaatkan kecanggihan yang ada, salah satunya yaitu penggunaan *smartphone android*. Kalangan pelajar di era sekarang banyak memanfaatkan penggunaan *mobile app* seperti aplikasi games dan yang saat ini sedang berkembang pesat yaitu media sosial. Perkembangan teknologi yang ada sering sekali penggunaan *smartphone* yang ia miliki disalahgunakan untuk games serta bermain sosial media dengan tenggang waktu yang cukup lama, sehingga mengakibatkan terganggunya waktu belajar. Demi meminimalisir terjadinya masalah belajar alangkah baiknya *smartphone* digunakan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat di era pandemi COVID-19.

Tingginya tingkat penggunaan dan kepemilikan perangkat *mobile* di kalangan pelajar maka semakin tinggi pula peluang penggunaan teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi di dalam dunia pendidikan yaitu media pembelajaran *mobile app*, media tersebut merupakan salah

satu media pembelajaran dengan penyampaian pesan oleh pendidik yang dikemas menjadi satu kesatuan utuh berupa aplikasi yang dapat digunakan peserta didik kapanpun dan dimanapun. *Mobile app* merupakan suatu aplikasi yang terdapat pada perangkat mobile yang sering kita gunakan yaitu seperti *handphone, tablet, computer, laptop* yang memiliki kelebihan seperti peserta didik dapat menggunakannya untuk hal positif dan bermanfaat, peserta didik tidak mudah jenuh dalam belajar, dapat belajar secara mandiri, dapat menambah wawasan serta lebih mudah untuk memahami suatu materi. Terdapat kelebihan pasti terdapat juga kekurangan dari media pembelajaran *mobile app* yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SD Negeri 3 Belega terdapat permasalahan berupa kurangnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif saat proses pembelajaran berlangsung baik secara daring maupun tatap muka, jika dilihat dari masa peralihan pembelajaran daring ke pembelajaran tatap muka terbatas materi yang ditransfer guru khususnya pelajaran IPA cenderung kurang dipahami dan kurangnya tingkat ingatan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya, hal itu dikarenakan media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton khususnya mata pelajaran IPA, peserta didik terlihat cenderung jenuh saat proses pembelajaran. Hal ini diperlihatkan peserta didik dengan sikapnya yang kurang bersemangat ketika pembelajaran berlangsung, rendahnya umpan balik dari peserta didik dan kurang perhatian peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung cenderung menggunakan media pembelajaran yang monoton seperti media gambar dan buku tema dikarenakan

waktu pembelajaran didalam kelas pada masa pandemi cenderung singkat. Hal itu merupakan salah satu penyebab kegiatan pembelajaran yang kurang efektif sehingga dapat mengundang rasa jenuh peserta didik.

Pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 3 Belega kurang diminati oleh peserta didik, padahal pelajaran IPA merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan di jenjang Pendidikan, mengingat saat ini di SD Negeri 3 Belega telah menerapkan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menekankan dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (scientific approach). Menurut BPSDMPK (2013: 10) dalam (Madinah dkk, 2015) pendekatan ilmiah diartikan sebagai suatu pembelajaran yang mencakup ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pendekatan saintifik memiliki langkah-langkah dalam pembelajaran yaitu 5M meliputi mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyimpulkan. Namun kenyataannya, guru masih menggunakan metode ceramah konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Oleh sebab itu pelaksanaan proses belajar mengajar pada pelajaran IPA terpadu membutuhkan seorang pendidik yang ahli pada bidangnya. Pendidik dikatakan ahli dalam bidangnya merupakan pendidik yang harus memiliki cukup ilmu untuk disampaikan kepada peserta didiknya, selain dalam penyampaian materi khususnya pada pelajaran IPA, seorang pendidik memerlukan suatu sarana pembelajaran berupa media pembelajaran beserta perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan (Rahayu dkk, 2012). Ketika proses pelajaran IPA Kelas V muatan materi sistem pencernaan hewan berlangsung, peserta didik akan lebih semangat jika memahami muatan materi tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan juga dapat

digunakan sebagai media belajar tambahan siswa di rumah. Ketika produk yang dikembangkan ini diaplikasikan kepada peserta didik akan memberikan dampak positif karena media pembelajaran tersebut sangat menarik dari segi tampilan dan isinya.

Berdasarkan paparan diatas, dikembangkan sebuah produk media pembelajaran *mobile app* berbasis pendekatan saintifik untuk materi sistem pencernaan hewan muatan IPA kelas V. Sehingga judul penelitian pengembangan ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile App Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Hewan Kelas V SD Negeri 3 Belega Kabupaten Gianyar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar dapat diidentifikasi beberapa masalah. Adapun identifikasi masalah yang timbul, sebagai berikut.

- 1) Penyampaian materi dalam proses belajar mengajar di situasi pembelajaran tatap muka terbatas sulit dilaksanakan secara rinci khususnya dalam muatan pelajaran IPA karena pembelajaran di sekolah memiliki waktu yang terbatas.
- 2) Proses belajar mengajar siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran karena dari segi media pembelajaran cenderung kurang menarik sehingga siswa merasa jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar.
- 3) Kurangnya pengembangan dalam mengaplikasikan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan terhadap kurangnya media pembelajaran yang digunakan secara menarik dan inovatif dalam proses pembelajaran berlangsung baik secara daring maupun tatap muka maka permasalahan dapat dibatasi dan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *mobile app* berbasis pendekatan saintifik pada muatan pelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan kelas V SD Negeri 3 Belega. Pengembangan media pembelajaran *mobile app* berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA materi sistem pencernaan hewan ditujukan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan produk media pembelajaran ini dilakukan uji kelayakan oleh ketiga ahli yaitu ahli isi materi pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, dan dilakukan uji terhadap siswa melalui uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji coba lapangan.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini, sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *mobile app* berbasis pendekatan saintifik pada muatan pelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan kelas V SD Negeri 3 Belega Kabupaten Gianyar?
- 2) Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Mobile App Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Hewan Kelas V SD Negeri 3 Belega Kabupaten Gianyar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan suatu penelitian pasti memiliki tujuan untuk mencapai hal yang diinginkan agar penelitian menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui rancang bangun media pembelajaran *mobile app* berbasis pendekatan saintifik pada muatan pelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan Kelas V SD Negeri 3 Belega Kabupaten Gianyar.
- 2) Mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Mobile App Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Hewan Kelas V SD Negeri 3 Belega Kabupaten Gianyar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini dapat memperluas pengetahuan, konsep-konsep serta fakta-fakta yang dapat dijadikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran *mobile app* berbasis pendekatan saintifik pada muatan pelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan Kelas V.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada siswa, guru, dan peneliti.

1) Manfaat bagi siswa

Adanya penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar, meningkatkan hasil belajar, memperkaya pemahaman siswa terhadap aplikasi *mobile* serta dapat memperluas pengetahuan siswa pada materi sistem pencernaan hewan muatan pelajaran IPA.

2) Manfaat bagi guru

Adanya penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran materi sistem pencernaan hewan serta dapat meningkatkan pemahaman guru terhadap pengembangan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik.

3) Manfaat bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi dan masukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media pembelajaran *mobile app* berbasis pendekatan saintifik pada muatan pelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan kelas V dikembangkan dengan spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan sebuah produk berupa *software* yang dirancang menjadi satu kesatuan utuh berupa aplikasi pembelajaran.
2. Produk media pembelajaran ini dirancang dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang berkembang yang berisikan sub materi berupa teks, audio dan video, petunjuk, tentang, dan quis evaluasi.

3. Media pembelajaran ini menggunakan background gambar-gambar menarik yang diunduh dari internet dan ditata sedemikian rupa agar tampilannya dapat menarik perhatian siswa.
4. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan *microsoft office powerpoint* dan aplikasi *ispring suite 9* untuk desain dasar produk seperti background, musik, menyisipkan video serta teks-teks yang diperlukan, aplikasi tambahan lainnya menggunakan Java dan aplikasi website 2 APK Pro 4.2.
5. Media pembelajaran *mobile app* ini merupakan media pembelajaran yang dikhususkan pada materi sistem pencernaan hewan muatan pelajaran IPA kelas V sekolah dasar.
6. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada masing-masing *perangkat mobile* peserta didik maupun perangkat mobile yang tersedia di sekolah.
7. Media pembelajaran ini merupakan sebuah media pembelajaran yang diperuntukkan bagi peserta didik sebagai media belajar yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
8. Media pembelajaran *mobile app* dikembangkan guna meningkatkan minat, motivasi dan mudah memahami konsep pada muatan materi sistem pencernaan hewan muatan pelajaran IPA kelas V sekolah dasar.
9. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *mobile app* ini merupakan pengembangan dari sebuah buku pegangan guru dan siswa yaitu buku Tematik, sehingga pengetahuan siswa dapat meluas sesuai dengan materi pada buku Tematik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *mobile app* ini dirancang untuk peserta didik usia sekolah dasar pada kelas V agar peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan dan meminimalisir rasa jenuh sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan. Pentingnya pengembangan media pembelajaran *mobile app* ini, jika dilihat dalam pembelajaran saat ini yang selalu disesuaikan antara pembelajaran dilaksanakan *online* maupun *offline* tergantung situasi keadaan lingkungan masih banyak siswa belum bisa belajar secara mandiri dan pembelajaran belum optimal karena minimnya media pembelajaran yang bervariasi. Sehingga dalam pengembangan media pembelajaran *mobile app* berbasis pendekatan saintifik ini diharapkan peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran secara aktif dengan adanya timbal balik saling berinteraksi dengan teman kelompoknya maupun dengan pendidik dan diharapkan peserta didik dapat belajar secara optimal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *mobile app* berbasis pendekatan saintifik ini didasarkan atas beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Pengembangan media ini dikemas dengan tampilan yang menarik sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan media ini dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa, karena media pembelajaran *mobile app* ini dikemas dengan teks, gambar, audio, video yang digemari siswa usia sekolah dasar.

2. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian dan membantu peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan hewan.
3. Pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang gemar menggunakan perangkat *mobile*.

Adapun keterbatasan pengembangan dari media pembelajaran *mobile app* berbasis pendekatan saintifik ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya sebatas mengembangkan sebuah produk pada muatan pelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan.
2. Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam uji coba hanya pada siswa kelas V SD Negeri 3 Belega.

1.10 Definisi Istilah

Demi menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu adanya batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan rangkaian proses yang dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang digunakan sekolah berdasarkan teori pengembangan yang telah ada, dan bukan untuk menguji suatu teori.
2. Media pembelajaran *mobile app* merupakan sebuah media pembelajaran berupa *software* dengan kumpulan materi pembelajaran berupa teks, gambar, video, audio dan quis evaluasi yang digabungkan sehingga menjadi satu kesatuan utuh berupa aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat *mobile* seperti smartphone android maupun laptop.

3. IPA merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala alam. IPA dapat diartikan sekumpulan pengetahuan terkait objek dan fenomena alam dari hasil penyelidikan dan pemikiran ilmuan dengan menggunakan metode ilmiah serta menggunakan keterampilan eksperimen yang dimilikinya (Hisbullah dan Nurhayati, 2018).
4. Model pengembangan yang digunakan dalam merancang sebuah produk media pembelajaran yaitu menggunakan model ADDIE dengan tahap pengembangan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

