

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang tumbuh begitu pesat di zaman modern ini memiliki dampak bagi kehidupan manusia dan mempunyai peranan penting dalam standarisasi kesejahteraan negara. Perkembangan yang semakin maju pada zaman sekarang dikarenakan adanya inovasi-inovasi terhadap IPTEK. Salah satu penentu berjalannya IPTEK yaitu faktor pendidikan dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Secara umum pendidikan dapat diartikan sebagai upaya mengembangkan kualitas pribadi manusia dan membangun karakter bangsa berdasarkan nilai-nilai agama, filsafat, psikologi, sosial, budaya, dan IPTEK yang bermuara pada pembentukan manusia bermoral dan berakhlak mulia serta berbudi luhur. Landasan ilmiah yang terdapat dalam pendidikan memiliki asumsi-asumsi yang bersumber dari disiplin ilmu tertentu yang dijadikan sebagai titik tolak pendidikan.

Dapat diketahui bahwa terdapat berbagai disiplin ilmu yaitu seperti psikologi, sosiologi, antropologi, historis (Ariani & Festiyed, 2019). Sistem pendidikan memiliki tujuan untuk menciptakan hasil karakter manusia yang berkualitas dapat mampu berkontribusi untuk meningkatkan kesejahteraan di lingkungan masyarakat berdasarkan landasan ilmiah dalam pendidikan. Peningkatan kemampuan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya yang sangat berpengaruh yaitu peran lembaga-lembaga

pendidikan formal untuk bisa menguasai IPTEK. Lembaga pendidikan formal seperti sekolah diharapkan dapat mampu membentuk strategi pembelajaran yang menarik dan juga tepat bagi siswa sebagai generasi muda penerus bangsa yang berkualitas. Peran utama dalam pendidikan adalah guru serta siswa yang berkaitan satu sama lain dan saling berinteraksi dalam proses kegiatan pembelajaran. Pendidikan yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan bisa mengelola dengan optimal maka terciptanya proses pembelajaran yang baik dan dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Dalam proses pembelajaran guru diharapkan dapat menjadi seorang guru yang professional memiliki kemampuan, keahlian khusus dan juga kualitas dalam dirinya serta dapat berkomunikasi secara baik dengan siswa, memiliki semangat kreatif dan produktif sehingga mampu melaksanakan tugas beserta fungsinya untuk menjadi seorang guru dengan kemampuan yang sangat maksimal (Karoso & Trihantoyo, 2017). Guru yang mempunyai kualitas dalam dirinya dapat diukur kemampuannya dalam mewujudkan suatu tujuan pendidikan yang terdiri dari kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian dan kompetensi professional.

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran bersama dengan siswa meliputi perancangan, pelaksanaan pembelajaran, pengembangan potensi yang siswa miliki dalam pembelajaran dan hasil dari evaluasi belajar siswa. Penerapan dari kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang dapat menggunakannya dengan tepat serta baik untuk proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara penyampaian informasi dan pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran

diberikan untuk menguatkan pemahaman siswa guna meminimalkan kegagalan dalam kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa (Rahmatullah, dkk, 2020). Kemajuan teknologi yang berkembang begitu pesat membuat banyak orang dapat menciptakan media pembelajaran yang canggih dan modern salah satunya multimedia. Media pembelajaran berbasis teknologi dianggap sebagai alat yang dapat membantu guru serta mempermudah dalam penyampaian pengetahuan kepada siswa, dengan demikian tantangan pendidikan dalam dewasa ini adalah penggunaan teknologi pada saat proses kegiatan pembelajaran, guru diharapkan dapat mampu menggunakan media berbasis IT atau teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat lebih cepat mengerti memahami materi dan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa (Romi, 2021).

Pembelajaran yang dilakukan berbantuan multimedia mampu digunakan dalam mengkomunikasikan proses penyampaian informasi dan pengetahuan melalui tayangan teks, audio, video, animasi, dan hyperlink secara terintegrasi sehingga mempermudah siswa dalam kegiatan belajar dan waktu yang dipergunakan lebih efektif dan efisien, semua ini merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki multimedia. Penerapan multimedia dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu bisa berbentuk media pembelajaran berbasis aplikasi. Pembelajaran adalah suatu persiapan yang telah dirancang oleh guru secara menarik dari sumber belajar untuk memberikan informasi kepada siswa sehingga terjadilah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik membantu dalam pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan

kepercayaan peserta didik (Darmuki & Hariyadi, 2019). Pembelajaran memiliki arti bahwa seorang pendidik dan peserta didik yang saling berinteraksi dengan proses interaktif maka bisa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tujuan pembelajaran sangat penting di dalam kegiatan proses pembelajaran, guru memiliki sasaran yang ingin dicapai pada kegiatan mengajar dan siswa juga harus bisa mencapai kompetensinya dalam proses kegiatan pembelajaran, siswa mempelajari semua muatan mata pelajaran agar dapat membantu mengembangkan potensi yang telah dimiliki oleh siswa maka barulah tujuan pembelajaran tersebut bisa tercapai.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang membutuhkan sebuah dorongan atau motivasi untuk menggerakkan ke arah lebih baik, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu (Misidawati, dkk, 2021). Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji mengenai peristiwa baik peristiwa lokal maupun internasional, fakta, konsep dan generalisasi yang berhubungan dengan masyarakat (Permana & Sujana, 2021). IPS merupakan materi pembelajaran yang menggabungkan konsep-konsep dasar dan juga disiplin ilmu sosial yang membahas mengenai fakta, konsep, peristiwa, dan generalisasi isu sosial sehingga muatan pembelajaran materi IPS dapat mempersiapkan seluruh siswa di dalam bermasyarakat mampu mencari solusi dari segala permasalahan sosial yang sedang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari tanpa harus merugikan orang lain. Apapun metode pembelajaran yang digunakan maka harus bermakna disebut dengan *meaningfull learning* (Larasati, dkk, 2020). Ausubel memberikan penekanan pada belajar yang bermakna. Teori belajar Ausubel mengemukakan perbedaan antara belajar menemukan dengan belajar menerima. Belajar menerima yaitu siswa hanya bertindak menerima pengetahuan yang diberikan lalu

menghafalkannya sedangkan belajar menemukan berarti mengharuskan siswa untuk menemukan sendiri konsep dari materi sehingga tidak langsung menerima pengetahuan begitu saja. Pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran yang mengaitakan satu sama lain antara konsep-konsep atau fakta-fakta sebelumnya secara relevan yang terdapat pada struktur kognitif siswa. Pada saat kondisi seperti ini hampir semua daerah sedang mengalami pandemi Covid-19 sehingga pemerintah mengeluarkan surat keputusan bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia dengan diberlakukannya Belajar Dari Rumah (BDR) yang diterapkan pada zona kuning, oranye, dan merah.

Sedangkan zona hijau diperbolehkan melaksanakan pembelajaran tatap muka setelah mendapatkan izin dari dinas pendidikan provinsi atau kabupaten/kota, kantor wilayah Kementerian Agama provinsi dan kantor Kementerian Agama kabupaten/kota setempat sesuai dengan persetujuan yang diberikan. Pada saat pembelajaran tatap muka di sekolah sedang berlangsung maka harus sesuai dengan protokol kesehatan dan tetap diawasi oleh gugus tugas penanganan Covid-19 setempat. Penerapan belajar dari rumah masih banyak dilakukan oleh pihak sekolah sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh siswa sangat membutuhkan teknologi sebagai media pembelajaran sekaligus perantara jalannya pembelajaran. Model pembelajaran daring menjadi salah satu upaya untuk menyelenggarakan pembelajaran di masa pandemi dan sangat cocok sebagai pemutus rantai penyebaran Covid-19 (Ridho & Afriansyah, 2019). Teknologi pendidikan memberikan cangkupan yang sangat luas pada saat pandemi Covid-19 sehingga akan memberikan kemudahan pada semua pihak dalam menggunakan teknologi,

dapat mempermudah penyampaian pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran dan membuat siswa mudah dalam mengakses, memahami, dan menerima materi pembelajaran. Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru di SD Negeri 14 Dauh Puri Denpasar mengenai pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut pada saat pandemi Covid-19 ini yaitu pembelajaran secara daring.

Pada pelaksanaan pembelajaran daring pasti tidak luput dari kendala yang dirasakan oleh guru maupun siswa pada saat pembelajaran daring berlangsung seperti siswa tidak memiliki kouta internet dan tidak semua siswa memiliki *smartphone*, beberapa siswa masih menggunakan *smartphone* milik orang tua, sehingga siswa pada saat ingin mengikuti pembelajaran secara daring sedikit terhalang dikarenakan alasan orang tua sedang bekerja dan juga guru harus selalu siap bahkan sampai malam untuk bisa memeriksa tugas siswa yang sudah dikirimkan. Ada beberapa siswa yang sudah memiliki *smartphone* sendiri tetapi siswa yang memiliki *smartphone* sendiri tidak bisa memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki secara baik. Siswa tersebut hanya menggunakan *smartphone* untuk membuka *instagram*, *tiktok*, bermain game online dan menonton video-video dari youtube. Menurut Sumarsono & Sianturi (2019) menyatakan bahwa saat ini siswa memiliki antusias yang sangat tinggi dalam menggunakan suatu teknologi, salah satunya yaitu *smartphone*. Pada saat pandemi Covid-19 seperti saat ini *smartphone* yang menjadi media utama bagi siswa untuk belajar daring akan tetapi jika siswa diminta untuk mencari sendiri pengetahuan ataupun informasi di internet mereka sedikit kesulitan apalagi siswa sekolah dasar tanpa pengawasan ataupun pendampingan dari orang dewasa yang lebih memahami. Ketidakhahaman tersebut terkadang membuat siswa merasa malas pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran

daring terlebih jika materi tersebut seperti mengenai materi Karakteristik Geografis Indonesia yang mungkin jarang diketahui pemahamannya secara rinci oleh siswa karena siswa hanya mengetahui secara umum saja, sehingga sangat diperlukan media pembelajaran yang bermakna dan menarik.

Media yang digunakan oleh guru di SD Negeri 14 Dauh Puri Denpasar selama pembelajaran daring ini yaitu video pembelajaran dari *youtube* dikarenakan keterbatasan waktu pada saat pembelajaran daring dan keterbatasan kemampuan guru yang belum optimal dalam menggunakan teknologi menjadi kendala dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya pengoptimalan media pembelajaran. Selain itu pemahaman siswa selama pembelajaran daring pada saat kondisi pandemi Covid-19 seperti ini tentunya sangat sulit untuk menentukan apakah siswa itu sudah memahami betul tentang materi pembelajaran yang telah diberikan karena guru juga tidak bisa mengontrol sepenuhnya kegiatan belajar yang dilakukan siswa di rumah sebab kondisi seperti ini memang seharusnya siswa dapat belajar secara mandiri. Agar membuat siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring maka sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran aplikasi yang menarik dan bermakna disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran daring agar mempermudah siswa untuk mengakses materi khususnya pada materi IPS yaitu karakteristik geografis Indonesia di sekolah dasar yang menjadi solusi untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan teknologi multimedia pada pelaksanaan pembelajaran daring. Penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran aplikasi *android* berbasis teori belajar Ausubel dalam IPS muatan

materi Karakteristik Geografis Indonesia siswa kelas V di SD Negeri 14 Dauh Puri Denpasar dengan bahasan yang menarik dan bermakna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa merasa kesulitan dalam mencari pengetahuan sendiri selama pembelajaran daring.
- 1.2.2 Orang tua belum secara optimal dalam memberikan pengawasan dan juga pendampingan selama kegiatan pembelajaran daring.
- 1.2.3 Belum tersedia media pembelajaran yang menarik dan bermakna berupa media pembelajaran interaktif masih kurang optimal diberikan kepada siswa.
- 1.2.4 Guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik karena memiliki keterbatasan kemampuan dalam teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* berbasis teori belajar Ausubel dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas V pada materi karakteristik geografis Indonesia sebagai titik berat dalam penelitian ini. Tingkat kelayakan penggunaan produk ini dapat diketahui melalui tahap *review* para ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan juga siswa melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan beberapa permasalahannya yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran aplikasi *android* berbasis teori belajar Ausubel dalam IPS muatan materi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SD Negeri 14 Dauh Puri Denpasar?

1.4.2 Bagaimanakah validitas isi, desain, dan media pembelajaran aplikasi *android* berbasis teori belajar Ausubel dalam IPS muatan materi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SD Negeri 14 Dauh Puri Denpasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan penelitian yaitu sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran aplikasi *android* berbasis teori belajar Ausubel dalam IPS muatan materi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SD Negeri 14 Dauh Puri Denpasar.

1.5.2 Untuk mengetahui validitas isi, desain, dan media pembelajaran aplikasi *android* berbasis teori belajar Ausubel dalam IPS muatan materi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SD Negeri 14 Dauh Puri Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah wawasan serta inovasi dalam pembelajaran di sekolah dasar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan media pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* berbasis teori belajar Ausubel dalam IPS muatan materi karakteristik geografis Indonesia pada kelas V.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian pengembangan ini mampu memberikan manfaat positif terhadap pemecahan masalah dalam pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* berbasis teori belajar Ausubel dalam IPS muatan materi karakteristik geografis Indonesia. Beberapa rincian dari manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitiannya dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efisien.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk fasilitas sarana dan prasarana media pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan masukan pemilihan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru untuk mengajarkan materi pembelajaran.

d. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bisa dapat meningkatkan pemahaman, minat dan juga motivasi belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan produk ini yaitu media pembelajaran aplikasi *android* untuk pembelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia. Lebih lanjut, spesifikasi produk dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Media pembelajaran aplikasi *android* dikembangkan lebih mengarahkan siswa dalam memaknai materi dengan lingkungan dan konteks pada kehidupan sehari-hari.
- 1.7.2 Media pembelajaran aplikasi *android* dikembangkan lebih mengarah menjadi media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan dalam kegiatan proses pembelajaran.
- 1.7.3 Media pembelajaran aplikasi *android* menggabungkan unsur multimedia dalam pengembangan aplikasi *android* yang berisi teks, gambar, audio, dan video dalam satu produk media pembelajaran.
- 1.7.4 Media pembelajaran aplikasi *android* sudah dirancang untuk mudah digunakan, dipahami, dan tampilan desain yang dibuat menarik untuk siswa sekolah dasar.

1.7.5 Media pembelajaran aplikasi *android* yang dikembangkan dapat mudah diakses dimana, kapan saja dan hanya dapat diunduh melalui *smartphone android*.

1.7.6 Media pembelajaran aplikasi *android* yang dikembangkan dapat diakses secara *offline* agar mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran tanpa harus menggunakan jaringan internet setelah sebelumnya melakukan pengunduhan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* berbasis teori belajar Ausubel sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan lebih memanfaatkan teknologi. Dibuat bersifat interaktif dan menyenangkan, mampu membantu siswa dalam memahami materi secara mandiri dan pembelajaran lebih bermakna. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 14 Dauh Puri Denpasar dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan media berupa gambar yang berisi materi ataupun video dari *youtube*. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang jarang digunakan membuat siswa merasa malas dan bosan selama mengikuti pembelajaran daring serta peningkatan kemampuan siswa dalam mencari pengetahuan secara mandiri tanpa pengawasan orang tua dirasa masih kurang selama pembelajaran daring berlangsung sehingga sangat berpengaruh terhadap pencapaian siswa dalam memahami materi.

Penelitian ini dikembangkan media pembelajaran aplikasi *android* berbasis teori belajar Ausubel dalam IPS muatan materi karakteristik geografis Indonesia kelas V yang mempermudah siswa dalam memahami materi dan merasakan pembelajaran yang menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* telah dilaksanakan berdasarkan asumsi dan keterbatasan pengembangan yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah sudah memadai seperti listrik, laptop, proyektor, dan lain-lain sehingga dapat mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital.
- b. Guru dan siswa hampir sebagian besar sudah mampu mengoperasikan *smartphone android* dengan baik.
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk penyampaian materi dan desain aplikasi sudah sesuai dengan pembelajaran IPS dalam muatan materi karakteristik geografis Indonesia.
- d. Media pembelajaran aplikasi *android* yang dikembangkan dibuat menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* hanya dapat digunakan melalui perangkat *smartphone android*.
- b. Pembahasan media pembelajaran aplikasi *android* untuk muatan IPS dibatasi pada materi karakteristik geografis Indonesia.
- c. Penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* hanya dilaksanakan pada kelas V di SD Negeri 14 Dauh Puri Denpasar.
- d. Penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* hanya dilakukan *review* ahli meliputi ahli materi pembelajaran, ahli desain

pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Uji coba produk meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1.10 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang ada dalam penelitian pengembangan ini agar menghindari adanya kesalahpahaman. Maka definisi dari beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.10.1 Aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang diciptakan dan dikembangkan melalui aturan atau ketentuan menggunakan bahasa pemrograman untuk mencapai tujuan tertentu.
- 1.10.2 Model ADDIE adalah model pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan dalam merancang sebuah aplikasi. Terdapat lima tahap pada model ini meliputi 1) tahap analisis, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan, 4) tahap implementasi, dan 5) tahap evaluasi.
- 1.10.3 Teori Belajar Ausubel adalah teori belajar yang dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah diketahui oleh siswa dengan pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa sehingga terjadilah belajar bermakna.
- 1.10.4 Karakteristik Geografis Indonesia adalah letak Indonesia berada diantara benua Asia dan Australia serta diantara samudera Hindia dan Pasifik. Maka dari itu dalam hal ini letak geografis Indonesia memiliki arti penting kaitannya dalam iklim ataupun pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.