

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah sebagai lembaga formal sangat berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, yang dimana pendidikan adalah suatu proses perkembangan serta pertumbuhan setiap individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik. Pada prinsipnya mendidik ialah memberi tuntunan dan bantuan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki sesuai dengan minat dan bakat peserta didik.

Di sekolah peserta didik akan mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh komponen-komponen, yaitu komponen tujuan, bahan pelajaran, metode, media, model pembelajaran dan sarana prasarana. Pembelajaran yang baik akan dapat membantu peserta didik dalam memahami kompetensi tertentu, begitu juga dengan sebaliknya pembelajaran yang kurang baik akan mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap kompetensi pengetahuan yang ingin dicapai.

Oleh sebab itu, pendidikan wajib dilaksanakan dengan sebaik-baiknya serta dapat menciptakan kualitas pendidikan yang bermutu. Pendidikan saat ini mengacu pada pendidikan dengan mengedepankan pendekatan *IPTEK*, sebab perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi begitu cepat, sehingga mendorong setiap individu untuk mengikuti semua perkembangan tersebut dengan pesat. Dengan kemajuan teknologi diharapkan tingkat daya pikir dan kreativitas guru serta siswa dapat berkembang dengan pesat. Para guru saat ini dituntut

mampu untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Pramuaji, 2017) secara eksplisit menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, film, gambar, foto, televisi, dan komputer. Dari pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat yang dapat digunakan berupa alat visual, elektronik dan audio yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Belajar permulaan di sekolah dasar, terutama di kelas V banyak metode yang dapat digunakan antara lain menggunakan media seperti media pembelajaran interaktif. Media ini dapat digunakan pada seluruh pelajaran dengan pokok bahasan tertentu. Sehingga, media pembelajaran wajib menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat memotivasi siswa. Dengan hal tersebut, dapat menanggulangi kesulitan siswa dalam menguasai materi pelajaran, seperti muatan materi IPA. Pada saat ini, proses pembelajaran di sekolah dasar sudah menggunakan kurikulum 2013, yang dimana pada pembelajarannya lebih berpusat pada siswa dengan pembelajaran tematik terpadu. Siswa SD belajar semua mata pelajaran, salah satunya muatan materi IPA.

IPA merupakan suatu mata pelajaran di sekolah dasar. IPA ialah konsep pembelajaran tentang alam serta berkaitan dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA kedudukannya sangat penting dalam pendidikan serta perkembangan teknologi. Menurut Maslichah Asy'ari (dalam Onainor, 2019)

menjelaskan secara rinci tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar sebagai berikut.

1. Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
2. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Ikut serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
5. Menghargai alam sekitar dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

Dari tujuan pembelajaran IPA tersebut, diharapkan siswa lebih dapat memahami alam serta dapat memanfaatkan kekayaan alam dengan baik tanpa merusak alam itu sendiri dan tidak merugikan makhluk lain. Dengan perihal tersebut menuntut supaya pembelajaran IPA diharapkan dapat berlangsung dengan baik sehingga tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai.

Realitasnya permasalahan yang terjadi pada sekolah dasar di SD Negeri 1 Singapadu Kaler, terdapat rendahnya atensi siswa pada pembelajaran IPA, seperti minimnya atensi siswa untuk mengulang pelajaran pada saat di rumah. Pada umumnya siswa hanya menerima apa yang sudah di informasikan guru tanpa mengeluarkan pendapat, bertanya, serta menanggapi persoalan yang diajukan oleh guru. Perihal tersebut disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan pembelajaran IPA yang aktivitas pembelajarannya hanya menyalin kemudian dipaparkan. Hal tersebut membuat siswa kurang bersemangat dalam belajar sehingga nilai yang

diperoleh siswa di bawah standar, yang dimana standar nilai atau KKM di kelas V SD Negeri 1 Singapadu Kaler pada muatan IPA adalah 70, tetapi masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, peneliti berfikir perlu adanya variasi dalam pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 1 Singapadu Kaler, sehingga peneliti memilih menggunakan media *smart apps creator* untuk membuat siswa tertarik dalam belajar IPA, sehingga dapat membuat siswa mempunyai semangat untuk belajar. Media *smart apps creator* ialah suatu aplikasi yang tampilannya seperti game-game yang menarik serta pastinya dapat berisi materi dan *quiz*. Jadi, pada dasarnya *smart apps creator* dapat juga diterapkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan efisien, terutama pada muatan IPA dalam materi organ gerak hewan dan manusia.

Menciptakan suasana belajar IPA yang aktif serta menarik yaitu dengan merancang suatu pembelajaran. Merancang suatu pembelajaran mengaitkan beberapa komponen yang saling terikat seperti bahan ajar, media, strategi, model pembelajaran dan lain sebagainya. Salah satu cara yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi (Sukmawati, 2021). Selaku pendidik, guru wajib memilah model yang tepat untuk menyampaikan suatu konsep kepada siswa. Dalam menggapai hasil belajar secara maksimal, upaya yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan model yang cocok serta yang dapat membantu siswa mengaitkan materi dengan permasalahan di kehidupan nyata. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *problem based learning*. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan metode mengajar dengan fokus pada pemecahan

masalah yang nyata, seperti siswa ditugaskan untuk dapat bekerja dalam kelompok, memberikan umpan balik, berdiskusi, dan lain sebagainya. Dengan demikian, siswa akan menjadi lebih aktif serta dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritisnya. *Problem based learning* ialah suatu pendekatan pembelajaran yang menyajikan permasalahan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Duch dalam Aris Shoimin mengemukakan bahwa *problem based learning* adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Astraman et al., 2017). Dengan kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran *problem based learning* tentu dapat memberikan keleluasaan kepada siswa dalam menguasai muatan materi IPA terutama pada materi organ gerak hewan dan manusia, sehingga diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap siswa pada kompetensi pengetahuan IPA.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, untuk membuktikan secara empiris maka diadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator* Berbasis *Problem Based Learning* Dalam IPA Materi Organ Gerak Hewan Dan Manusia Kelas V Di SD Negeri 1 Singapadu Kaler Tahun Ajaran 2021/2022.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, persoalan yang timbul dapat diidentifikasi seperti berikut.

1.2.1 Banyak siswa yang merasa kesulitan dalam menguasai serta memahami muatan IPA dalam materi organ gerak hewan dan manusia.

1.2.2 Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai media guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

1.2.3 Metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru monoton, sehingga menyebabkan siswa jenuh dan bersikap pasif pada proses pembelajaran.

1.2.4 Pembelajaran kurang dihubungkan dengan suasana permasalahan yang ada di kehidupan nyata, sebab dengan mengaitkan pembelajaran dengan permasalahan di kehidupan nyata akan dapat merangsang pemikiran siswa dalam menguasai materi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah seperti yang telah dideskripsikan, sehingga perlu adanya suatu pembatas masalah penelitian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif pada muatan IPA dengan memfokuskan pengembangan media interaktif *smart apps creator* dalam materi organ gerak hewan dan manusia dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada kelas V di SD Negeri 1 Singapadu Kaler. Pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* bertujuan sebagai sarana dalam membantu pembelajaran supaya dapat memicu pemikiran siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dideskripsikan, maka terdapat beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* dalam IPA materi Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V di SD Negeri 1 Singapadu Kaler Tahun Ajaran 2021/2022 ?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* dalam IPA materi Organ Gerak Hewan dan Manusia dari segi isi, desain, dan media pada kelas V di SD Negeri 1 Singapadu Kaler Tahun Ajaran 2021/2022 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang diharapkan dari rumusan masalah yang telah dideskripsikan yaitu sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* dalam IPA materi Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V di SD Negeri 1 Singapadu Kaler Tahun Ajaran 2021/2022.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* dalam IPA materi Organ Gerak Hewan dan Manusia dari segi isi, desain, dan media pada kelas V di SD Negeri 1 Singapadu Kaler Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat untuk menunjang teori pembelajaran pada muatan IPA serta memberikan ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran *smart apps creator* yang berbasis *problem based learning*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk berbagai golongan, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang menggunakan media pembelajaran *smart apps creator* pada materi organ gerak hewan dan manusia dan dapat menjadi bahan penelitian lebih lanjut mengenai media tersebut.

b. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan atensi dan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran yang menarik dan model pembelajaran yang tepat.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini menjadi pedoman pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas, khususnya dalam muatan materi IPA. Sehingga menciptakan interaksi belajar yang lebih aktif serta dapat menambah pengetahuan guru dalam penggunaan media pembelajaran dan tentunya dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik serta dapat merangsang perhatian siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menciptakan suatu media pembelajaran *smart apps creator* dalam muatan IPA materi organ gerak hewan dan manusia. Media pembelajaran *smart apps creator* ini sebagai sarana yang mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran supaya dapat menarik atensi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Spesifikasi produk pengembangan ini sebagai berikut.

- 1.7.1 Media pembelajaran ini dalam bentuk aplikasi *software* sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri pada muatan IPA dalam materi organ gerak hewan dan manusia dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.
- 1.7.2 Media pembelajaran ini mempunyai komponen-komponen yang mudah untuk siswa dalam mempelajarinya, karena media pembelajaran ini bersifat interaktif.
- 1.7.3 Media pembelajaran ini dapat menarik atensi siswa, karena materi yang disajikan dengan penggabungan bentuk teks, gambar dan animasi.
- 1.7.4 Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai fasilitator untuk membantu siswa menguasai materi pada saat belajar mandiri di rumah ataupun di sekolah. Media *smart apps*

creator merupakan media yang dapat berisi video, gambar dan suara, sehingga siswa dapat mempelajari materi secara berulang-ulang.

Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Singapadu Kaler penggunaan media pembelajaran khususnya pada muatan IPA sangat minim, yang dimana hanya menggunakan buku paket tanpa adanya sarana pendukung pembelajaran.

Dengan terdapatnya pengembangan media *smart apps creator* ini dengan model pembelajaran *problem based learning* siswa dapat menguasai materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa serta siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam berfikir kritis.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media *smart apps creator* ini dirancang semenarik mungkin supaya dapat membantu siswa dalam menguasai materi organ gerak hewan dan manusia, dan juga dapat menarik perhatian siswa serta dapat meningkatkan berfikir kritis siswa pada pembelajaran IPA.
- b. Media *smart apps creator* ini dapat menghasilkan gambar, suara dan video, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pembelajaran akan menjadi menyenangkan.

- c. Pengembangan media *smart apps creator* ini siswa dapat mengaksesnya melalui laptop dan handphone didukung dengan adanya internet dan juga bisa tanpa adanya internet.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu organ gerak hewan dan manusia.
- b. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur pengembangan analisis kebutuhan dan implementasi.
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Singapadu Kaler.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang hendak digunakan dalam penelitian ini, sehingga perlu adanya batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu aktivitas dalam meningkatkan dan menciptakan suatu produk yang kreatif dan efisien, yang berisi materi, media, model ataupun strategi pembelajaran, yang dimana digunakan untuk menanggulangi permasalahan pembelajaran di kelas.

1.10.2 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana dalam proses pembelajaran yang menggunakan suatu produk atau layanan digital (multimedia) yang dapat

digunakan oleh guru dengan menyajikan materi pembelajaran seperti teks, gambar atau animasi, video, dan audio. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

1.10.3 Aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*

Aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* merupakan suatu aplikasi yang mempunyai tampilan seperti game-game yang menarik dan juga dapat berisi materi serta *quiz*. Aplikasi *smart apps creator* ini salah satu media alternatif yang diterapkan untuk lebih mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan yang menarik dan efisien.

1.10.4 Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan metode mengajar dengan fokus pada pemecahan masalah yang nyata, seperti siswa ditugaskan untuk dapat bekerja dalam kelompok, memberikan umpan balik, berdiskusi, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritisnya.

1.10.5 Mata Pelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah konsep pembelajaran tentang alam serta berkaitan dengan kehidupan manusia. IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, sehingga IPA tidak hanya kumpulan pengetahuan-pengetahuan yang berupa konsep-konsep dan fakta-fakta saja, tetapi juga sebuah proses penemuan-penemuan. Maka dari itu, IPA mempelajari tentang peristiwa dan gejala-gejala alam melalui proses ilmiah, sikap ilmiah dan produk ilmiah.

1.10.6 Organ Gerak Hewan Dan Manusia

Organ gerak hewan dan manusia dirancang supaya kedua makhluk hidup tersebut tetap aktif, karena sebagai makhluk hidup hewan dan manusia mempunyai organ gerak yang membantunya dalam kegiatan sehari-hari. Tanpa organ gerak, hewan dan manusia tidak akan dapat bergerak untuk merubah posisi atau berpindah dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Organ gerak hewan dan manusia digunakan untuk berjalan, berlari, melompat, memanjat, menggenggam, menggali, berenang dan lain sebagainya.

