

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musim akan selalu berganti, kasih Tuhan tetap abadi. Burung di udara Tuhan pelihara terlebih umat-Nya pasti amat disertai. Seperti yang telah dilalui bersama, melihat beberapa tahun belakangan. Menjadi bukti nyata bahwa kita adalah seorang pejuang yang bertahan ditengah gempuran dunia melewati *Coronavirus Disease 2019* (Covid 19) yang bertepatan pada tanggal 2 maret 2020 diumumkan secara resmi oleh pemerintah Indonesia sebagai wabah yang melanda dunia. Adanya Pandemi Covid-19 berdampak kepada semua ranah, termasuk ranah pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang awalkan dilaksanakan di dalam kelas menjadi dilaksanakan secara virtual, hal ini mengakibatkan guru dan siswa menerima perubahan yang menghancurkan kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi. Memang sebelumnya terdapat beberapa kegiatan pembelajaran yang mulai menggunakan teknologi, namun tidak semua tenaga pendidik dapat mengoperasikan teknologi dengan baik terutama guru yang telah lanjut usia karena tidak sedikit yang merasa kebingungan dan keterbatasan dalam menggunakan teknologi, dan diawal pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi bagi guru dan siswa akan merasa sedikit kesulitan diawal karena perlu menyesuaikan diri dengan keadaan yang terjadi.

Namun seperti sebuah pepatah yaitu bisa karena terbiasa, dan itu terbukti namun memang perlu waktu untuk dapat terbiasa menggunakan teknologi dalam

kegiatan pembelajaran. Tidak sedikit orang yang merasa kesulitan dalam mengoperasikannya, namun tetap berjuang menerima perubahan yang terjadi untuk mengedepankan kebutuhan anak dalam bidang pendidikan. Perubahan akan terus terjadi seiring dengan perkembangan jaman. Bagi orang tua perubahan dalam diri anak akan menjadi hal penting untuk masa tumbuh kembangnya. Perlu untuk melewati beberapa fase bagi anak sehingga dapat dikatakan menjadi manusia seutuhnya dengan pengetahuan yang dimiliki.

Pada rentang usia anak 7-12 tahun termasuk diusia anak sekolah dasar. Menurut teori Piaget dalam (Marinda, 2020) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dasar masih belum sepenuhnya matang. Sehingga masih terbatas dalam membedakan hal baik dan buruk. Hal ini disebabkan karena anak masuk pada tahap fase operasional konkrit (7-11 tahun) yang dimana akan dapat berpikir secara logis mengenai kejadian yang konkrit serta mampu mengklasifikasikan benda sesuai jenisnya, mulai dapat mempertimbangkan aspek untuk memecahkan masalah. (Nainggolan & Daeli, 2021) Melihat perkembangan yang terus terjadi pada anak, dan tergolong baik sesuai dengan usianya akan berpeluang besar untuk dapat mengenal lebih luas lagi pengetahuan yang tentunya didapat pada lembaga yang berkompeten dalam bidang tersebut.

Seperti yang tercantum pada UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa dan negara. Setiap anak memiliki hak yang sama dalam hal mengenyam pendidikan tertera pada Pasal 31 Ayat 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”.

Sebagai orang tua tentu ingin melihat anaknya tumbuh menjadi anak yang berguna bagi sekitar, maka dari itu sejak dini perlu diasah kemampuannya baik secara akademik maupun non akademik. Lembaga yang berkompeten tersebut adalah sekolah, ketika orang tua telah menyekolahkan anaknya itu berarti bahwa anaknya dipercayakan untuk di didik, dibimbing dan diarahkan untuk membawa perubahan yang lebih baik. Dalam pendidikan yang diasah tidak hanya kemampuan kognitif namun juga ketrampilan yang dimiliki, karena tidak semua orang memiliki kelebihan pada kemampuan kognitifnya atau secara akademik tapi memiliki ketrampilan atau secara non akademik yang apabila di asah akan membawa dampak positif. Pendidikan sangat penting adanya untuk dapat berproses menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Ketika seseorang memiliki niat belajar yang tinggi, artinya mau untuk belajar hal baru yang sekiranya dapat menjadi berkat seperti meningkatkan taraf kehidupan, memperkaya diri pengetahuan, serta memiliki daya saing global.

Bahkan yang lebih penting dari hal tersebut adalah bagaimana membuat terobosan serta inovasi yang beragam, sehingga dapat memberikan peluang bagi masyarakat untuk dapat merasakan pengajaran pada tingkat satuan pendidikan (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022).

Sesuai dengan “Undang-undang nomor 20 Tahun 2003” tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 tujuan Pendidikan nasional adalah “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab”. Melihat bahwa pendidikan sangat penting adanya untuk dapat mempersiapkan serta mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas tentunya. Bukan hal yang mudah ketika mengembang tanggung jawab untuk dapat mendidik siswa, karena bersangkutan terhadap kehidupannya yaitu menciptakan hidup yang bermartabat (Kuddus, 2019). Selain itu dengan menumbuhkan karakter diri juga merupakan salah satu dari tujuan adanya pendidikan. Mengingat bahwa terjadinya penurunan etika pada generasi ini dikarenakan terbawa saat pandemic covid-19 dimana minimnya bertemu sehingga kurang bersosialisasi dan interaksi dengan lingkungan sekitar membuat perubahan perilaku dan sikap semakin berkurang terhadap rasa hormat dan tata tertib yang berlaku di sekolah (Carolina dkk., 2022). Menjadikan ini sebagai kewajiban guru untuk dapat sikap dan perilaku peserta didik sehingga memiliki adab yang baik dalam berinteraksi dengan masyarakat.

Beberapa waktu yang lalu, mendikbudristek menghadirkan konsep baru pada kurikulum yaitu mengeluarkan kebijakan program Merdeka belajar.

Sekretariat Menteri Pendidikan & Kebudayaan (2020) Merdeka belajar memberikan kebebasan baik itu kepada siswa maupun guru. Siswa diberikan kebebasan untuk belajar yang inginkan sesuai dengan minat dan bakatnya kemudian guru bebas untuk menggunakan perangkat ajar yang akan digunakan. Kebebasan yang dimaksud adalah memberikan kebebasan dalam belajar secara mandiri, kreatif, serta bebas berinovasi.

Terdapat pembaharuan pada kurikulum Merdeka antara lain yaitu empat pokok kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah adalah penilaian yang dilakukan pada USBN secara Komprehensif, Ujian Nasional beralihkan pada assessment penilaian, membuat RPP yang lebih singkat dan adanya sistem zonasi PPDB sehingga lebih fleksibel. Seorang guru diberikan kebebasan dalam mengembangkan RPP sesuai dengan kondisi peserta didik (Sherly, Dharma, & Sihombing, 2020). Perubahan kurikulum ini bukan menandakan ketidakberhasilan pengimplementasian kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013, melainkan dalam rangka mengupayakan pemulihan pendidikan saat pandemi covid-19 di Indonesia maka dari itu kebijakan baru dikeluarkan. Langkah ini diambil sebagai pengantisipasi terhadap krisis belajar serta terjadinya penurunan terhadap kompetensi peserta didik (Pratyca, Dharma Putra, Salsabila, Adha, & Fuadin, 2023). Selain perubahan pada kurikulum yang berlaku saat ini, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) juga menggabungkan Pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Kelas IV Sekolah Dasar terdapat materi yang membahas bentang alam.

Apabila materi pada mata Pelajaran IPAS dapat disampaikan dengan cara yang menarik, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran akan menjadi salah satu inovasi baru untuk pembelajaran di dalam kelas. Anak – anak yang tinggal di daerah perkotaan tidak akan kesulitan menggunakan *gadget* bahkan menjadi hal yang lumrah di gunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk memudahkan mereka berkomunikasi dengan orang tua nya yang tidak dapat menemaninya seharian penuh, hal tersebut didukung dengan pembelajaran daring yang menggunakan *gadget* untuk mengakses *zoom meeting* maupun *google classroom*, penggunaan *gadget* ini menggambarkan ini sebuah kemajuan di dalam pelaksanaan pembelajara, sehingga sejak saat ini dibuat peraturan yaitu diperbolehkan membawa *gadget* dengan syarat dan ketentuan yang berlaku.

Masifnya penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, menjadi bahan pertimbangan untuk melaksanakan observasi pembelajaran, dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, di sekolah swasta yang ada di daerah Sasetan-Denpasar Selatan, diperoleh hasil observasi bahwa ditengahnya kemajuan teknologi di kalangan anak-anak terdapat kendala bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran, bukan hal yang mudah untuk dapat berinovasi seiring dengan perkembangan yang terjadi sangat pesat sehingga membutuhkan waktu untuk dapat berproses berkolaborasi dengan teknologi. Perlahan lahan mulai penggunaan aplikasi *Quizziz* sebagai *platform* kuis interaktif bagi anak namun aplikasi tersebut masih sebatas memberikan kuis yang hendak di jawab siswa. Sebuah kemajuan yang cukup baik dalam mengoperasikan *platform* tersebut dalam kegiatan pembelajaran, namun tidak sedikit dari siswa merasa bosan dengan pembelajaran

yang hanya menayangkan *powerpoint* dan menayangkan video pada layar lcd. Siswa memerlukan hal baru yang terasa menyenangkan dan membangkitkan minat belajar anak sesuai dengan ketertarikan mereka dalam pembelajaran. Contohnya adalah pada usia anak sekolah dasar lebih tertarik untuk bermain game pada *gadget*-nya, karena hal itu menjadi hiburan di kala orang tuanya yang sibuk bekerja sehingga kurangnya pengenalan akan lingkungan sekitar bagi siswa.

Oleh sebab itu, setelah mengamati keadaan ketika melaksanakan observasi, yakni kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran di SD yang telah diupayakan oleh beberapa guru untuk mencoba berkolaborasi dengan teknologi dengan cara menyiapkan kuis melalui *platform* digital, namun masih sebatas peserta didik menjawab soal bukan menerima penyampaian materi pembelajaran. Dengan demikian, penyampaian pembelajaran masih terasa membosankan bagi siswa dan minat belajar siswa berkurang, karena dianggap kurang menarik. Oleh karena itu, perlu media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan dikemas dalam bentuk aplikasi seperti seolah-olah sedang bermain *games* yang fiturnya dapat dicoba pada *smartphone* untuk meningkatkan minat. Oleh karena itu perlu untuk melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam pada Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka terdapat identifikasi masalah antara lain.

1. Minat belajar siswa kurang karena guru hanya menayangkan *powerpoint* dan video pada layar lcd.
2. Variasi dalam penggunaan media pembelajaran di SD masih kurang
3. Penggunaan aplikasi *Quizziz* sebagai *platform* kuis interaktif bagi siswa masih sebatas memberikan kuis yang hendak di jawab oleh siswa, belum memberikan materi-materi dan pengalaman belajar yang bermakna.
4. Perlu media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan dikemas dalam bentuk aplikasi seperti seolah-olah sedang bermain *games* yang fiturnya dapat dicoba pada *smartphone*

1.3 Batasan Masalah

Melihat beberapa permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pembatasan. Hal ini dilakukan karena terdapat beberapa hal yang menjadi pertimbangan dan kendala yaitu berupa keterbatasan dalam hal waktu, tenaga, biaya dan kemampuan dalam melaksanakan penelitian. Maka dari itu, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, dengan adanya penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam pada Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD akan menghasilkan pembelajaran yang menarik dan tentunya dapat meningkatkan minat belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, oleh sebab itu dipaparkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis android bermuatan materi bentang alam pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis android bermuatan materi bentang alam pada mata pelajaran IPAS terhadap minat belajar siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android bermuatan materi bentang alam pada mata pelajaran IPAS siswa kelas iv SD?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis android bermuatan materi bentang alam pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis android bermuatan materi bentang alam pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD.

2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan validitas (*content*) media pembelajaran interaktif berbasis android bermuatan materi bentang alam pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD.
3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan kepraktisan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis android bermuatan materi bentang alam pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD.
4. Untuk menganalisis dan menemukan efektivitas implementasi media pembelajaran interaktif berbasis android bermuatan materi bentang alam pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian teoretis ini dilakukan sebagai bentuk dukungan serta semangat yang diberikan kepada guru maupun siswa untuk dapat meningkatkan pengembangan media pembelajaran interaktif sehingga akan tercipta pembelajaran menyenangkan serta dapat menarik perhatian peserta didik dan disimak dengan seksama dalam penyampaian materi.

2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak lainnya, seperti:

a) Bagi Siswa

Memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat menjadi sebuah kontribusi yang baik dan tentunya memberikan dampak positif yaitu sebagai sarana bagi siswa untuk dapat menerapkan pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat serta menambah wawasan siswa mengenai materi Bentang alam.

b) Bagi Guru

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi salah satu inovasi dalam menyampaikan materi dengan sesuatu yang tergolong baru dan tentunya menarik sehingga menumbuhkan minat belajar siswa karena pembelajaran diterapkan dengan menggunakan aplikasi yang dapat diakses pada ponsel android terkait materi bentang alam.

c) Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat digunakan sebagai literatur tambahan bagi peneliti lain dalam mengembangkan hasil penelitiannya terutama mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan keadaan dilapangan bahwa setiap siswa memiliki gadget pribadi. Oleh karena itu untuk meningkatkan semangat dan daya tarik bagi siswa mengikuti pembelajaran serta memahami materi. Spesifikasi pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti

yaitu sebagai berikut: Pengembangan media dilakukan dengan bantuan aplikasi *construct* dan *photoshop* untuk mendesain media interaktif yang akan dibuat untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan outputnya berupa aplikasi sehingga dapat diakses dengan *smartphone* android, materi yang akan dipaparkan melalui media interaktif yaitu dari kelas IV muatan IPAS tentang bintang alam, media interaktif berguna untuk menunjang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, materi yang disampaikan melalui media interaktif dapat berupa gambar, teks, audio, dan animasi.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah upaya yang dilakukan dalam melakukan penelitian untuk meningkatkan hal pengembangan produk yang digunakan dalam bidang pendidikan.
2. Media pembelajaran interaktif adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan penyajiannya berupa teks, gambar animasi, audio atau video menarik yang disajikan berupa aplikasi dan dapat diakses pada *smartphone* android.
3. IPAS merupakan salah satu mata Pelajaran yang mempelajari bagaimana interaksi anatar manusia sebagai makhluk hidup. Salah satu materi yang dibahas yaitu mengenai ragam bintang alam, sumber daya alam serta profesi masyarakat sekitar.

4. Meningkatnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Maka dari itu, media adalah hal penting yang perlu dipersiapkan untuk membuat proses pembelajaran terasa menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa
5. Android adalah merupakan sebuah sistem yang beroperasi diperangkat *smartphone* sehingga pengguna dapat mengakses aplikasi yang tersedia dalam perangkat tersebut.

