

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan menjadi sesuatu krusial untuk bangsa Indonesia guna meraih tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercatat pada Pembukaan 4 UUD 1945 yakni mencerdaskan kehidupan masyarakat. Dengan pendidikan, anak mampu meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan dapat berkontribusi dengan baik sebagai penerus bangsa (Pristiwanti dkk., 2022). Perkembangan kebudayaan suatu negara sangat ditentukan oleh terselenggaranya pendidikan kebudayaan negara, khususnya identifikasi, evaluasi dan pengembangan peserta didik sebagai sumber daya manusia yang diharapkan oleh masyarakat, dan bagaimana sumber daya manusia tersebut dimanfaatkan dalam kehidupan berbangsa dan negara.

Tujuan umum pendidikan yaitu membangun lingkungan yang mampu mengembangkan kecerdasan, kreativitas, keterampilan dan potensi sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan memberikan kontribusi kepada masyarakat sebagai individu atau sebagai masyarakat (S.F. N.Fitri, 2021). Untuk mewujudkan tujuan nasional tersebut, pemerintah harus memperbaiki regulasi terkait pendidikan. Salah satu upaya yaitu pengembangan kurikulum dan media pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan zaman demi meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Akmal, 2023).

Kurikulum merupakan suatu rencana untuk mengatur pembelajaran. Kurikulum adalah suatu rencana yang dirancang di bawah tanggung jawab dan kepemimpinan sekolah atau lembaga pendidikan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar (Nurhasanah et al., 2021). Di Indonesia, perubahan kurikulum terus dilakukan untuk menjawab berbagai tantangan yang ada. Kurikulum yang saat ini Indonesia terapkan yakni Kurikulum Merdeka hasil penyempurnaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum sebelumnya. Kurikulum mandiri merupakan perubahan kurikulum yang menjawab tantangan pendidikan di era perkembangan yang amat pesat saat ini, salah satunya ialah bidang teknologi. Kurikulum Merdeka diharapkan dapat menjadi solusi learning loss, sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk mengembangkan dan menumbuhkan bakatnya sesuai minatnya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan kebijakan kurikulum mandiri yang mewajibkan siswa mandiri dan bebas mengakses ilmu pengetahuan yang didapat melalui pendidikan formal ataupun informal (Rahmayati dan Prastowo, 2023).

Kebaruan dari penerapan Kurikulum Merdeka, selain meningkatnya pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan, mata pelajaran alam dan sosial dalam Kurikulum Merdeka memadukan kedua mata pelajaran tersebut. Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial disatukan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Keduanya merupakan mata pelajaran inti yang perlu dilalui siswa. Perubahan kurikulum telah mengubah beberapa aspek materi pembelajaran yang perlu dipahami siswa, salah satunya adalah penerapan materi pembelajaran IPA atau IPA. Pembelajaran IPA dan teknologi sudah melekat dalam kurikulum Merdeka saat ini. Perubahan kurikulum ini

tentunya akan berdampak pada guru dalam pelaksanaan IPA dan IPS atau IPA yang juga mencakup penggunaan media teknis.

Perubahan TIK membawa pengaruh besar dalam banyak aspek kehidupan, tak terkecuali pendidikan (Maritsa et al., 2021). Kegiatan pembelajaran ialah suatu sistem di mana guru dan siswa berpartisipasi. Guru adalah fasilitator, dan siswa adalah objek pembelajaran. Guru wajib mempunyai kompetensi dan kualifikasi tertentu, termasuk strategi pembelajaran, metode, teknik, hingga penyiapan (penggunaan) lingkungan belajar yang melibatkan siswa. Dalam hal ini lingkungan belajar perlu menyesuaikan dengan materi yang diajar serta kondisi siswa, sehingga siswa dapat berpartisipasi dengan baik pada kegiatan belajar. Media pembelajaran ialah penyalur komunikasi yang memiliki peran dalam menyampaikan pesan guna meraih tujuan pembelajaran, sebab pembelajaran pada hakikatnya ialah proses berkomunikasi yang menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima (Harsiwi dan Arini, 2020). Guru adalah penyampai pesan dalam bentuk isi pelajaran yang diungkapkan dengan simbol-simbol dalam komunikasi baik verbal ataupun non-verbal (gerakan tubuh) yang terkadang tidak dimengerti oleh siswa.

Tidak mengerti apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati memerlukan alat (media), sehingga apa yang dikomunikasikan tak bertele-tele. Oleh sebab itu, guru perlu mengetahui cara memilih lingkungan belajar yang sesuai agar siswa berpartisipasi aktif ketika pembelajaran. Memilih lingkungan belajar yang dapat membantu siswa menyerap materi serta keterampilan yang diharapkan lebih cepat. Media menjelaskan materi pembelajaran sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa. Teknologi pendidikan mencakup bidang pengembangan yang

sesuai dengan pengembangan yang digunakan yaitu pengembangan media pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan memberikan peluang bagi lingkungan belajar untuk membangun lingkungan belajar yang kaya bagi siswa, kaya akan informasi serta sumber belajar dan dapat ditanamkan dalam berbagai elemen pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan multimedia dan ICT mampu mengembangkan sumber belajar yang dinamis dan menarik pemikiran serta gaya belajar siswa yang beragam. Media yang baik mampu membantu siswa mempelajari media belajar sesuai dengan waktu dan kebutuhannya sendiri (Rejeki *et al.*, 2020).

Dari hasil wawancara bersama guru mata pelajaran IPAS kelas VI atau Fase C di SD Negeri 1 Baktiseraga, Bapak I Komang Adnyana Sujaya, pada hari Jumat, 8 September 2023, ditemukan bahwa ketiga kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran IPAS masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi. Sebagaimana yang kita tahu dan sudah dijelaskan sebelumnya, IPAS merupakan salah satu perubahan baru yang ada di Kurikulum Merdeka. Di SD Negeri 1 Baktiseraga, mata pelajaran IPAS di kelas VI baru berjalan kurang lebih satu tahun. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi Bapak Komang, karena harus menyatukan dua mata pelajaran yang berbeda di waktu yang sama. Selain itu, kemampuan siswa juga sangat berbeda-beda baik itu di dalam kelas yang sama maupun diantara satu kelas dan kelas lainnya. Akibatnya, tak hanya kesulitan bagi guru dan siswa, hasil belajar siswa pun belum optimal. Dalam pembelajarannya pun saat ini lebih ditekankan pada praktik, dibanding mendalami teori. Karena berdasarkan pemaparan Bapak Komang, anak-anak akan lebih senang dan cepat tanggap dengan materi apabila mereka langsung turun ke lapangan atau

melakukan praktik. Namun tentunya, praktik tak selalu bisa dilakukan karena keterbatasan dan beberapa kondisi tertentu. Ketika keadaan membatasi mereka untuk melakukan praktik, biasanya upaya untuk melakukan pembelajaran digantikan dengan menonton video dokumenter mengenai materi yang dipelajari.

SD Negeri 1 Baktiseraga memiliki fasilitas teknologi untuk menunjang pembelajaran berupa 10 LCD dan beberapa chromebook. Oleh sebab itu, mereka dapat belajar dengan media berupa video dokumenter. Bapak Komang juga menjelaskan selain menggunakannya untuk menonton video dokumenter, mereka juga terkadang melakukan evaluasi menggunakan quiziz. Meskipun semua upaya tersebut sudah membantu, namun mengingat perbedaan karakteristik pada setiap siswa menyebabkan kesulitan bagi guru dalam pembelajaran, sehingga masih diperlukan media lain untuk menunjang pembelajaran IPAS guna meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, dan memantapkan kegiatan pembelajaran baik bagi siswa ataupun bagi guru pengajarnya. Terlebih lagi mengingat adanya fasilitas teknologi yang dimiliki oleh SD Negeri 1 Baktiseraga, akan sangat memungkinkan untuk melakukan pembelajaran berbasis ICT sebagaimana yang juga ditekankan pada Kurikulum Merdeka.

Melihat dari masalah yang tersebut, dibutuhkan upaya guna membenahi proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran yang menarik, inovatif, serta mudah dimengerti sehingga mempermudah siswa dalam belajar. Mengembangkan media pembelajaran interaktif merupakan pertimbangan yang paling sesuai. Terdapat berbagai media interaktif yang dapat dikembangkan, namun pada kesempatan ini peneliti memilih untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran. Seperti yang kita ketahui aplikasi

umumnya digunakan untuk berbagai fungsi baik itu komunikasi, bisnis, arsip atau penyimpanan, dan masih banyak lagi. Tentunya, aplikasi juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran di kelas diharapkan dapat membangun pembelajaran yang aktif, interaktif, kreatif, inovatif, menyenangkan serta mendorong siswa untuk belajar. Dengan adanya media sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa, jadi diharapkan pembelajaran dapat berjalan efektif serta efisien.

Maka, aplikasi pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS merupakan media yang belum tersedia serta dibutuhkan di SD Negeri 1 Baktiseraga. Penyajian materi dengan menggunakan aplikasi pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan semangat siswa untuk mempelajari materi tersebut. Maka, peneliti ingin mengembangkan produk dalam suatu penelitian pengembangan berjudul "Pengembangan Aplikasi "Go Planet" Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Melihat latar belakang yang diuraikan diatas, identifikasi masalah pada penelitian ini, yakni:

1. Kurangnya minat dan pengetahuan siswa dalam mata pelajaran IPAS dilihat dari hasil belajar di kelas VI SD Negeri 1 Baktiseraga.
2. Perbedaan karakteristik dan gaya belajar siswa menjadi kesulitan bagi guru IPAS di SD Negeri 1 Baktiseraga.
3. Siswa mudah terdistraksi ketika belajar apabila materi dijelaskan secara lisan saja.

4. Sekolah belum memiliki media pembelajaran interaktif untuk materi tertentu dalam mata pelajaran IPAS.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Melihat identifikasi masalah tersebut, ditemukan beberapa masalah. Namun, terdapat keterbatasan sehingga solusi yang diberikan tidak mampu untuk menyelesaikan semua masalah tersebut. Maka dibatasi bahwa penelitian ini akan mengembangkan aplikasi pembelajaran untuk menjawab permasalahan diatas. Adapun pembatas masalah pada penelitian ini yakni:

1. Aplikasi pembelajaran yang dibuat hanya untuk digunakan ketika pembelajaran materi Menjelajahi Sistem Tata Surya.
2. Aplikasi pembelajaran yang dibuat hanya memuat pengetahuan mengenai sistem tata surya.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi hanya tersedia pada aplikasi yang telah disediakan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang, identifikasi, serta batasan masalah, rumusan permasalahan yang didapat yakni:

1. Bagaimanakah rancang bangun aplikasi "Go Planet" sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas VI di sekolah dasar?
2. Bagaimanakah validitas aplikasi "Go Planet" sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas VI di sekolah dasar?

3. Bagaimanakah kepraktisan aplikasi "Go Planet" sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas VI di sekolah dasar?
4. Bagaimanakah efektivitas aplikasi "Go Planet" sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas VI di sekolah dasar?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Dari rumusan masalah yang diuraikan di atas adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun aplikasi "Go Planet" sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas VI di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui validitas aplikasi "Go Planet" sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas VI di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan aplikasi "Go Planet" sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas VI di sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas aplikasi "Go Planet" sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas VI di sekolah dasar.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Ada dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberi landasan teori mengenai pengembangan media aplikasi pembelajaran serta menambah pengetahuan



baru terkait penggunaan aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Sehingga, proses pengembangan serta pemanfaatan bahan ajar aplikasi mampu menjadi landasan membuat sebuah inovasi pada pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dan sumber bacaan baru guna melakukan penelitian yang serupa, yaitu aplikasi pembelajaran. Sehingga peneliti lain dapat meningkatkan hasil penelitiannya menjadi maksimal.

#### 2. Bagi Tenaga Pendidik

Hasil penelitian berbentuk aplikasi pembelajaran "*Go Planet*" ini mampu dijadikan media yang interaktif, untuk mempengaruhi gairah, rasa penasaran, serta motivasi peserta didiknya ketika proses pembelajaran, jadi mempermudah penyampaian materi khususnya dalam mata Pelajaran IPAS mengenai Sistem Tata Surya.

#### 3. Bagi Siswa

Melalui hasil penelitian ini siswa mendapat pengalaman baru terkait pembelajaran dengan aplikasi pembelajaran, siswa mampu belajar secara mandiri serta mendapat pengalaman belajar yang unik hingga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan ialah aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas VI SD. Berikut spesifikasi produknya, yaitu:

### 1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini bernama *"Go Planet"*, yang dinamai oleh peneliti berdasarkan isi konten materi pembelajaran, yaitu sistem tata surya.

### 2. Konten Produk

Produk ini berisi mata pelajaran IPAS kelas VI pada materi Menjelajahi Sistem Tata Surya. Materi tersebut disajikan dengan bentuk aplikasi pembelajaran yang interaktif. Berikut menu-menu pada produk ini, yakni:

- a. Intro/pembuka, yakni halaman utama aplikasi pembelajaran.
- b. Profil, yakni identitas pengembang aplikasi pembelajaran.
- c. Beranda, yakni tampilan awal sebelum pembelajaran dimana siswa bisa memilih apakah ingin membaca petunjuk, mempelajari materi, atau berlatih.
- d. Petunjuk, yaitu petunjuk penggunaan aplikasi pembelajaran dan capaian pembelajaran (CP).
- e. Materi, yaitu isi materi dari aplikasi pembelajaran.
- f. Evaluasi, yaitu Latihan soal pilihan ganda.

### 3. Kelebihan Produk

- a. Produk aplikasi pembelajaran ini mudah digunakan dimana pun serta kapan saja tanpa jaringan internet.
- b. Produk aplikasi pembelajaran ini mampu memperbaiki kualitas penyampaian materi pembelajaran.

- c. Produk aplikasi pembelajaran ini dikemas dalam aplikasi berisi fitur-fitur seperti teks, gambar, audio serta animasi yang mampu menarik perhatian siswa.

#### 4. *Software* Pengembangan

*Software* yang dipakai pada pengembangan produk ini yaitu *Smart Apps Creator* sebagai *software* utama serta berbantuan *software* lain yaitu *Canva* serta aplikasi pendukung lainnya.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Media berbasis teknologi masih sedikit digunakan dalam pelaksanaan mata pelajaran IPAS di kelas VI SD 1 Baktiseraga, meskipun sarana sekolah cukup untuk penggunaan interaktif. Oleh karena itu dibutuhkan media yang memudahkan pekerjaan siswa serta guru dalam proses pembelajaran IPAS, hingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan pemanfaatan fasilitas sekolah. Pengembangan aplikasi pembelajaran diharapkan dapat menjadi fasilitator dengan fungsi sebagai sumber belajar baru untuk siswa dalam belajar mandiri serta menemukan solusi permasalahan guna memperbaiki hasil belajar siswa. Lebih lanjut, pengembangan aplikasi pembelajaran ini dapat menjadi alat bantu bagi guru ketika proses pembelajaran. Peneliti juga berharap hal ini dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran IPAS khususnya di kelas VI, karena media berbasis aplikasi belum pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, yakni:

## 1. Asumsi Pengembangan

- a. Guru serta siswa sudah bisa menggunakan alat bantu TIK seperti *chromebook*, komputer serta laptop.
- b. Sekolah bisa memfasilitasi sarana LCD dan *chromebook* pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis ICT.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan aplikasi pembelajaran ini dikembangkan sesuai kebutuhan serta karakteristik siswa kelas VI SD. Maka produk ini hanya didedikasikan untuk siswa kelas VI SD pada mata pelajaran IPAS.

### 1.10 Definisi Istilah

Pengertian istilah ini ialah batasan yang dipakai guna menegaskan ruang lingkup pembahasan penelitian dan memberi arah yang jelas, sehingga judul penelitian ini mendefinisikan istilah-istilah dibawah ini:

1. Penelitian pengembangan ialah proses atau tahapan yang dilakukan guna mencapai penelitian mengembangkan produk baru ataupun memodifikasi produk yang telah tersedia yang mungkin bisa dipertimbangkan. Produk yang dimaksud tak hanya berbentuk benda ataupun perangkat keras seperti buku, modul, dan alat bantu pembelajaran lainnya, namun dapat juga berbentuk perangkat lunak yang bisa dioperasikan sebagai program komputer yang berperan sebagai bahan ajar ketika proses pembelajaran.
2. Lingkungan belajar ialah sarana yang berguna menjadi alat bantu belajar mengajar serta menguraikan makna informasi yang ingin diberikan agar proses pembelajaran meraih tujuan pembelajaran secara maksimal.

3. Aplikasi ialah program yang berguna untuk tujuan tertentu, misalnya mengelola dokumen, mengelola *Windows* dan game, serta masih banyak lagi.

