

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi tiap individu dikarenakan pendidikan seperti yang termuat dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003,

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilaksanakan secara sadar serta terencana untuk dapat mewujudkan terciptanya suasana kegiatan proses pembelajaran yang menjadikan siswa aktif didalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, dapat memiliki sikap pengendalian diri, memiliki kecerdasan serta ahlak mulia dan keterampilan yang dapat berguna bagi dirinya, bagi masyarakat, bangsa serta negara.

Pendidikan sebagai usaha secara sadar yang dilaksanakan untuk melaukan perbaikan di segala bidang dan aspek pada kehidupan. Pendidikan menjadi salah satu bentuk kebudayaan yang diciptakan manusia yang sifatnya dinamis sehingga terus berkembang seiring dengan perubahan zaman yang disesuaikan dengan kebutuhan dimasa tersebut.

Sejalan dengan itu pendidikan dikatakan sebagai proses memanusiakan manusia yang berlangsung pada lingkungan masyarakat secara turun-temurun pada tiap generasi (Dantes, 2014). Manusia sebagai makhluk hidup akan selalu mengalami perkembangan dalam hidupnya akan berusaha untuk meningkatkan kehidupannya menjadi lebih baik lagi, maka selama itu pula pendidikan akan terus berkembang (Sadulloh, 2004). Sejalan dengan tujuan pendidikan Indonesia yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 dipaparkan mengenai tujuan pendidikan Indonesia yakni:

Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Pendidikan sebagai sarana untuk membangun kehidupan suatu bangsa difungsikan sebagai satu-satunya aset yang mampu menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan ini pula, akan dapat menjadikan bangsa dan negara memiliki martabat di mata dunia (Shoimin, 2017). Tidak salah jika pendidikan dikatakan sebagai suatu tolak ukur dari suatu negara dikatakan maju atau tidak. Sejalan dengan itu, Suprianingsih, dan Wulandari (2020) menyatakan bahwa pendidikan mampu menjadi sarana untuk mencapai taraf hidup menjadi lebih baik.

Pendidikan erat kaitanya dengan kegiatan pembelajaran yang merupakan kegiatan interaksi yang terjadi secara dua arah antara siswa dengan guru. Dalam kegiatan pembelajaran ini terjadi kegiatan komunikasi yang terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Al-Tabany, 2017). Dalam pembelajaran siswa akan berinteraksi dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Yektyastuti dan Ikhsan, 2016). Sejalan dengan pendapat Nida, dkk, (2020) yang menyatakan bahwa bahwa pembelajaran yang mampu memotivasi siswa merupakan kunci efektifnya suatu pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dimaknai sebagai proses untuk membantu siswa dalam mengembangkan dan mengubah perilaku dalam merangkai gagasan dan memenuhi tujuan pendidikan yang meliputi sikap, pengetahuan, apresiasi serta pengetahuan (Dantes, 2014).

Pemberian pembelajaran pada sekolah dasar atau SD pada kurikulum 2013 menggunakan yang menggunakan pendekatan ilmiah dan pembelajaran tematik

terpadu menekankan agar di dalam kegiatan pembelajaran siswa dibelajarkan atas proses penemuan/penelitian dari siswa itu sendiri (Suadnyana, dkk, 2017). Pemberian pembelajaran kepada siswa salah satunya dilakukan oleh guru di sekolah. Siswa menghabiskan hampir setengah dari waktunya untuk menerima pendidikan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Sekolah merupakan suatu lembaga sebagai tempat belajar, menjalin sosialisasi serta mempelajari segala hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari bagi anak (Sadulloh, 2004).

Agar pembelajaran efektif hal yang penting diterapkan adalah dengan memberikan siswa pembelajaran yang memiliki kebermaknaan bagi siswa (meaningful learning). Dengan pemberian pembelajaran yang bermakna, akan memberikan keterampilan hidup kepada siswa, sedangkan pembelajaran tanpa adanya kebermaknaan bagi siswa hanya akan menjadi beban hidup dan tidak berguna bagi siswa (Dantes, 2014). Pemberian pembelajaran di SD dengan mengaitkan pada hal-hal konkret dalam kehidupan sehari-hari siswa sangat cocok diberikan karena siswa lebih terhadap materi tersebut (Suadnyana, dkk, 2017).

Sejalan dengan itu penerapan kebermaknaan dalam pendidikan *meaningfull learning* sesuai dengan penerapan teori belajar yang diperkenalkan oleh David P Ausubel, yang merupakan salah satu tokoh yang beraliran kognitif. Teori Ausubel yang dikenal dengan nama teori belajar bermakna, yang menyatakan bahwa untuk membantu siswa memahami suatu materi baru diperlukan pengaitan dengan pengetahuan awal yang memiliki keterkaitan dengan materi yang akan dibelajarkan.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, seorang guru bertanggungjawab dalam pemberian pendidikan siswa, mulai dari perencanaan pembelajaran,

pelaksanaan hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran, selain diperlukanya pengaitan pengetahuan awal siswa yang memiliki hubungan dengan materi yang akan dibelajarkan, juga perlu adanya inovasi-inovasi baru dan kreasi dari guru dalam pengelolaan materi. Inovasi penting dilaksanakan, terlebih lagi saat ini teknologi informasi dan komunikasi yang telah semakin maju (Sohimin, 2017).

Kemajuan perkembangan teknologi memiliki kontribusi yang sangat besar dalam kehidupan sehari-hari, tidak terbatas untuk siapa saja (Astuti, Dkk, 2017). Penerapan TIK dapat diterapkan untuk memperbaiki serta dapat diaplikasikan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Jayanta, 2018). Salah satu penerapan dari pemanfaatan kemajuan TIK dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media yang inovatif yang dapat menjadikan semangat belajar siswa dalam pembelajaran lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang efektif diterapkan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berupa multimedia.

Media pembelajaran multimedia ini merupakan media pembelajaran berupa teknologi terpadu, yang menggabungkan berbagai bentuk media, yang terdiri dari dari unsur bacaan, audio, video, grafis, narasi, dan interaktivitas dalam satu media pembelajaran (Warsita, 2008). Penerapan inovasi media pembelajaran multimedia diterapkan dalam pembelajaran adalah media berupa aplikasi. Dengan penyampaian materi dengan menggunakan bantuan media berupa aplikasi, yang didalamnya disusun materi yang memiliki kebermaknaan bagi siswa akan dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 3 Celuk, Sukawati, diketahui bahwa salah satu muatan yang terdapat dalam mata pelajaran

tematik di SD yang memerlukan bantuan media inovatif adalah muatan IPA dengan materi sistem pencernaan manusia yang terdiri dari materi yang cukup padat. Ditambah dengan dikeluarkannya surat edaran bersama empat menteri yang terdiri atas Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia yang mengatur tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran di masa pandemi.

Surat keputusan ini berisi mengenai pembatasan kegiatan pembelajaran tahun ajaran 2020/2021 dengan cara tatap muka pada satuan pendidikan di zona hijau masih dapat dilaksanakan dengan cara tatap muka setelah mendapat izin dari dinas pendidikan daerah, sedangkan untuk satuan pendidikan yang berada pada daerah dengan zona kuning, oranye dan merah, dilaksanakan dengan menerapkan pembelajaran dengan sistem daring atau belajar dalam jaringan.

Kegiatan BDR ini memiliki beberapa kendala, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V, diketahui pada pelaksanaan pembelajaran dengan sistem daring, pembelajaran kurang efektif, karena penyampaian materi yang kurang optimal dikarenakan kegiatan pembelajaran yang telah berjalan sangat kurang dengan interaksi secara langsung antara guru dengan siswa dalam pembelajaran, ditambah lagi dengan siswa yang harus belajar secara mandiri dari rumah masing-masing melalui *goup whatsapp* kelas dan *Google Classroom*. Berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada siswa kelas V, diketahui bahwa mayoritas siswa pada kelas V SD Negeri 3 Celuk juga masih belum memiliki perangkat *smartphone* sendiri dan masih menggunakan perangkat *smartphone* milik orangtua yang terkadang juga digunakan oleh orang tua siswa untuk bekerja. Hal tersebut menjadikan guru sulit untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap

materi yang diberikan, karena guru tidak dapat melakukan pendampingan kepada siswa secara intensif terhadap materi yang dibelajarkan. Hal tersebut juga menjadikan siswa sulit menerima materi pelajaran dengan baik sehingga pendalaman terhadap materi tidak dapat dilaksanakan dengan optimal.

Pembelajaran dengan sistem daring yang telah dilaksanakan ini pula juga dirasa membosankan oleh siswa, diketahui pula bahwa siswa sekolah dasar juga masih kesulitan untuk mencari tambahan materi pembelajaran secara mandiri yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa cenderung kurang fokus ketika harus mencari sendiri tambahan materi yang sesuai pada sumber lain, seperti di *internet* atau *youtube*. Materi sistem pencernaan ini juga sulit dipahami siswa tanpa adanya penjelasan dan bimbingan oleh guru. Hal tersebut karena siswa SD masih belum memiliki gambaran mengenai sistem pencernaan yang tidak dapat dilihat secara langsung tanpa adanya bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan mengaitan materi baru dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa sebelumnya (*meaningfull*) didalamnya.

Dalam menunjang proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa video pembelajaran yang diunduh dari internet atau *Youtube*. Materi pada video pembelajaran yang di unduh dari *Youtube* masih dirasa kurang lengkap dan terkadang kurang sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini menyulitkan siswa memahami serta memadukannya dengan materi yang terdapat pada buku tema siswa lebih senang belajar apabila dalam pembelajaran menggunakan sumber belajar jika terdapat gambar, video, teks bacaan serta dikaitkan dengan konsep awal yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya. Permasalahan-permasalahan tersebut menjadikan kegiatan

pembelajaran dengan sistem daring pada kelas V SD Negeri 3 Celuk Sukawati tidak dapat berjalan dengan maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dikembangkan suatu media pembelajaran muatan IPA SD berupa aplikasi yang memadukan materi berupa teks, gambar, video, yang ditambahkan animasi, musik, dan interaktivitas yang diberi nama SiCeria dengan berorientasi teori belajar Ausubel pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD.

Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi sistem daring maupun sebagai sumber belajar tambahan selain buku tematik siswa pada saat situasi pandemi berakhir yang dapat digunakan siswa tanpa menggunakan data internet untuk mengakses materi didalamnya, sehingga siswa dapat belajar menggunakan media yang dikembangkan kapan saja. Sehingga diharapkan dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Dikeluarkannya surat keputusan bersama empat menteri, yang mengatur tentang pembatasan kegiatan belajar secara tatap muka yang menjadikan siswa harus belajar dari rumah secara mandiri.
- 1.2.2 Siswa sulit mencari sumber tambahan materi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan sistem daring.
- 1.2.3 Media pembelajaran yang digunakan masih kurang dengan pengaitan konsep yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

1.2.4 Muatan IPA pada materi sistem pencernaan manusia sulit dipahami siswa tanpa adanya media pembelajaran yang sesuai dan bimbingan oleh guru, karena siswa SD yang masih belum memiliki gambaran mengenai sistem pencernaan yang tidak dapat dilihat secara langsung.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi yang diberi nama SiCeria dengan berorientasi teori belajar Ausubel. Media pembelajaran aplikasi ini dikembangkan untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada kelas V pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia.

Pengembangan media pembelajaran SiCeria berorientasi teori belajar Ausubel ini sebelumnya diuji validitasnya oleh pakar ahli yang terdiri dari ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran, dilanjutkan dengan melakukan uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil yang dilakukan terhadap produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan ini.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian pada latar belakang tersebut didapat beberapa rumusan masalah, diantaranya:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran aplikasi SiCeria berorientasi teori belajar Ausubel ?

1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran aplikasi SiCeria berorientasi teori belajar Ausubel, menurut validasi pakar ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun media pembelajaran aplikasi SiCeria berorientasi teori belajar Ausubel.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas media pembelajaran aplikasi SiCeria berorientasi teori belajar Ausubel, menurut validasi pakar ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan dan inovasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran SD, khususnya dalam mengajarkan muatan IPA sistem pencernaan manusia dengan menerapkan teori belajar Ausubel dalam pengembangannya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi dengan berorientasi teori belajar Ausubel.

1.6.2.2 Kepala Sekolah

Media pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai tambahan sarana pembelajaran inovatif di sekolah.

1.6.2.3 Guru

Hasil produk pengembangan ini dapat dijadikan sebagai alat bantu mengajar oleh guru dalam mengajarkan muatan IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia sehingga pembelajaran lebih inovatif dan tidak membosankan bagi siswa.

1.6.2.4 Siswa

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran aplikasi yang diberi nama SiCeria dengan berorientasi teori belajar Ausubel dapat dijadikan sebagai media serta sumber belajar yang inovatif bagi siswa untuk mempelajari materi sistem pencernaan manusia.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.7.1 Media pembelajaran aplikasi SiCeria berorientasi teori belajar Ausubel ini, memadukan unsur multimedia dalam pengembangan aplikasinya seperti gambar, video, audio, teks dan interaktivitas dalam satu produk.

1.7.2 Media pembelajaran aplikasi SiCeria berorientasi teori belajar Ausubel ini, dirancang menjadi media pembelajaran yang bersifat

interaktif, menarik serta menyenangkan untuk mengajarkan materi mengenai sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SD.

1.7.3 Media pembelajaran berupa aplikasi SiCeria berorientasi teori belajar Ausubel yang dikembangkan ini, mudah digunakan oleh siswa pada *smartphone* dengan sistem operasi *Android*.

1.7.3 Media pembelajaran aplikasi yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai media belajar penunjang bagi siswa yang dapat digunakan pada saat belajar dengan sistem daring maupun sebagai sumber belajar tambahan selain buku tematik siswa.

1.7.4 Media pembelajaran aplikasi SiCeria berorientasi teori belajar Ausubel yang dirancang ini dapat dipakai dalam keadaan *offline* atau tanpa data internet.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran aplikasi SiCeria berorientasi teori belajar Ausubel ini merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini penting dilaksanakan karena pada muatan IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia yang padat dan sulit dipahami siswa tanpa adanya penjelasan oleh guru. Dalam pembelajaran dengan sistem daring yang telah berjalan, siswa kesulitan untuk mencari tambahan materi pembelajaran yang sesuai secara mandiri pada saat pembelajaran dengan sistem daring ini dilaksanakan. Hal ini dikarenakan siswa tidak dapat melakukan pembelajaran tatap muka dan melaksanakan interaksi secara langsung dengan guru saat pembelajaran. Siswa harus belajar secara mandiri dari rumah masing-masing secara daring yang minim pengawasan oleh guru melalui *whatsapp group* dan

google classroom. Ditambah lagi dengan siswa yang mayoritas masih belum memiliki perangkat *smartphone* sendiri dan masih menggunakan milik orang tua, yang juga terkadang digunakan oleh orang tua untuk bekerja. Sehingga guru tidak dapat mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang dibelajarkan.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang masih minim dengan kebermaknaan atau pengaitan dengan konsep awal yang telah dimiliki siswa yang berkaitan dengan materi sistem pencernaan manusia. Hal tersebut akan menjadikan pendalaman terhadap materi tidak dapat dilaksanakan secara optimal. Hal tersebut akan berimbas pada pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia yang sedang dibelajarkan, sehingga dengan dikembangkannya media pembelajaran ini dalam pembelajaran diharapkan siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan optimal. Sehingga perlu dikembangkan suatu media pembelajaran sebagai alat bantu yang memudahkan siswa memahami materi sistem pencernaan manusia dalam proses pembelajaran daring kapanpun dan dimanapun. Sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dengan dengan lebih optimal.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1.9.1.1 Media pembelajaran yang dikembangkan mampu menjadikan siswa semangat belajar dan memudahkan siswa menguasai materi sistem pencernaan manusia dengan mengaitkan pengetahuan

yang telah dimiliki siswa sebelumnya, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan belajar lebih bermakna.

1.9.1.2 Sebagian besar guru dan siswa pada kelas V SD, sudah mampu mengoperasikan perangkat *Smartphone* dengan sistem operasi *android* pada pembelajaran yang sudah berlangsung selama pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring.

1.9.1.3 Pakar ahli yang memvalidasi media memiliki pemahaman terhadap media yang dikembangkan.

1.9.1.4 Media pembelajaran berupa aplikasi ini yang dikembangkan menarik, interaktif, mudah untuk dipahami dan mudah digunakan oleh siswa SD.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1.9.2.1 Pada penelitian ini materi pembelajaran terbatas hanya pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia.

1.9.2.2 Penyebaran produk dari hasil penelitian pengembangan ini, hanya terbatas hanya pada SD Negeri 3 Celuk, Sukawati, Gianyar. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

1.9.2.3 Media pembelajaran aplikasi SiCeria berorientasi teori belajar Ausubel yang dikembangkan ini hanya dapat diaplikasikan pada *smartphone* dengan sistem operasi *android*.

1.9.2.4 Penelitian ini dikarenakan dilaksanakan disituasi pandemi Covid-19 menyebabkan kegiatan pembelajaran di sekolah tidak dapat terlaksana dengan normal, maka pada penelitian ini untuk

tahap implementasi dan uji efektivitas media yang dikembangkan tidak dapat dilaksanakan.

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi, maka dalam penelitian ini dijawabbrkan bebrapa definisi istilah yang digunakan berkaitan dengan penelitian pengembangan produk ini. Adapun beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1.10.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang difungsikan sebagai suatu alat bantu dalam pembelajaran yang mempermudah proses penyampaian materi dari guru ke siswa dalam proses pembelajaran

1.10.2 Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak atau *software* yang merupakan bagian dari perangkat komputer yang isi instruksinya dapat diubah dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan menggunakan bahasa pemrograman yang diciptakan untuk tujuan tertentu.

1.10.3 Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia merupakan suatu proses bagaimana tubuh mencerna makanan yang masuk kedalam tubuh hingga diedarkan ke seluruh tubuh sebagai sumber energi.