

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan untuk mengelola potensi peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan (Mansyur, 2020). Agar pembelajaran berlangsung, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan kondisi dan situasi kelas. Media pembelajaran adalah penyalur belajar atau penyalur pesan selama proses pembelajaran (Mansyur, 2020). Media pembelajaran merupakan semua hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sarana yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang dapat merangsang untuk belajar.

Menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk berpikir kreatif dan berinovasi dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Seorang guru tidak bisa menerapkan satu media yang sama untuk semua kelas dan dalam keadaan yang berbeda. Terlebih saat ini kondisi pembelajaran yang dilakukan secara daring dilaksanakan karena pandemic Covid-19, kehadiran media pembelajaran berperan besar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Herliandry et al., 2020).

Ada beberapa alternatif media pembelajaran daring yang dapat menjadi pilihan bagi guru. Media yang paling banyak digunakan guru pada pembelajaran daring yaitu *Power Point*. Kelebihan dari media pembelajaran *Power Point* yaitu dapat menampilkan gambar, tulisan, animasi dan suara. Kekurangan dari media pembelajaran *Power Point* yaitu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran *Power Point* tergantung pada kemampuan guru dalam menyajikan materi dan siswa memerlukan data internet dalam proses pembelajarannya (Amalia, 2014). Selain itu, media pembelajaran lainnya yang sering digunakan pada saat pembelajaran daring yaitu video pembelajaran. Kelebihan dari media video pembelajaran yaitu pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui tindakan atau pengalaman sendiri. Kekurangan dari media video pembelajaran, yaitu ketidakmampuan guru dari mengawasi seluruh siswa dan siswa memerlukan data internet untuk mengakses video pembelajaran tersebut (Yudianto, 2017).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring (PLPbD) 10 Agustus sampai 17 Oktober 2020, media *Power Point* dan video pembelajaran masih menjadi media yang paling sering digunakan selama pembelajaran jarak jauh. Kendala yang sering dihadapi yaitu jaringan/data internet yang tidak stabil, sehingga banyak siswa yang kesulitan untuk mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan.

Selain berdasarkan observasi, dilakukan pula penyebaran kuesioner kepada guru kelas V SD Gugus IV Kecamatan Buleleng pada tanggal 12 November 2020. Berdasarkan hasil angket, media pembelajaran yang sering digunakan yaitu video pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran daring topik

cuaca dan iklim di Indonesia kelas V masih sulit ditemukan karena sebagian besar menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran. Kendala yang menjadi konsen guru dalam hal pemilihan media yaitu dalam hal jaringan. Terlebih untuk siswa yang tinggal di daerah pedesaan, jaringan tentu menjadi masalah yang dihadapi siswa setiap harinya.

Berdasarkan hal tersebut, masalah utama yang dihadapi guru adalah media pembelajaran yang tergantung pada keberadaan jaringan. Solusi dalam hal media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat pembelajaran yaitu aplikasi *offline* untuk topik cuaca dan iklim. Aplikasi *offline* yang dimaksud adalah aplikasi komik digital yang dapat diakses tanpa data selular, sehingga dapat dibuka kapan saja dan dimana saja. Aplikasi tersebut selanjutnya diberi nama Komik Digital (KODI). Komponen *E-comic* dilibatkan karena berisikan adegan, materi, dan evaluasi, hal ini dapat mempermudah siswa dalam menangkap hal-hal yang abstrak (Agustiningsih, 2015). Berbentuk aplikasi *android offline*, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara asinkronus.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Aplikasi KODI bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Aplikasi KODI Pada Topik Cuaca dan Iklim di Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka diperoleh beberapa masalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *offline* khususnya pada topik cuaca dan iklim di Indonesia susah ditemukan.

- 2) Siswa mengalami kendala selama pembelajaran jarak jauh yaitu masalah jaringan.
- 3) Media yang digunakan guru selama pembelajaran jauh cenderung monoton, yaitu video pembelajaran dan *Power Point*.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar lebih terarah, penelitian ini dibatasi pada permasalahan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *offline* khususnya pada topik cuaca dan iklim di Indonesia susah ditemukan. Penelitian ini lebih memfokuskan pada pengembangan aplikasi KODI pada topik iklim dan cuaca di Indonesia kelas V Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah validitas isi aplikasi KODI yang dikembangkan pada muatan IPS topik cuaca dan iklim di Indonesia kelas V Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimanakah respon guru terhadap aplikasi KODI yang dikembangkan pada muatan IPS topik cuaca dan iklim di Indonesia kelas V Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimanakah respon siswa terhadap aplikasi KODI yang dikembangkan pada muatan IPS topik cuaca dan iklim di Indonesia kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan aplikasi KODI pada muatan IPS topik cuaca dan iklim di Indonesia kelas V Sekolah Dasar yang telah di uji validitas isinya.

- 2) Untuk menghasilkan aplikasi KODI muatan IPS topik cuaca dan iklim di Indonesia kelas V Sekolah Dasar yang telah mendapatkan respon guru.
- 3) Untuk menghasilkan aplikasi KODI pada muatan IPS topik cuaca dan iklim di Indonesia kelas V Sekolah Dasar yang telah mendapatkan respon siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa bermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi tambahan sumber bacaan untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Untuk Siswa

Aplikasi KODI dapat membangkitkan semangat siswa dan membantu memahami pelajaran ketika belajar dirumah pada masa covid-19.

- 2) Untuk Guru

Aplikasi KODI dapat menjadi perantara pesan yang lebih inovatif, sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa bersemangat dalam belajar.

- 3) Untuk Kepala Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, kepala sekolah dapat mengambil kebijakan dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pendidikan.

4) Untuk Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian berupa aplikasi KODI sebagai media pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi KODI adalah aplikasi *android offline* yang di dalamnya berisi *E-comic* yang digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Topik yang dikembangkan pada aplikasi KODI ini yaitu pada muatan IPS topik cuaca dan iklim di Indonesia kelas V sekolah dasar.
3. Aplikasi KODI dibuat menggunakan aplikasi *Android Studio*.
4. *E-comic* dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.
5. Aplikasi KODI ini berisikan KD, indikator, gambar, adegan, materi, dan evaluasi pembelajaran yang didesain menarik agar siswa tertarik untuk belajar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *E-comic* dalam bentuk aplikasi KODI adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran *E-comic* dalam bentuk aplikasi KODI ini dapat membantu siswa belajar tanpa dibatasi oleh keberadaan jaringan. Selain itu, aplikasi yang memberikan gambar dan adegan yang menarik pada setiap halamannya, membantu siswa lebih cepat mengerti dan pembelajaran menjadi menarik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan aplikasi KODI ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut.

- a) Siswa dan guru memiliki *handphone android* untuk dapat menginstall aplikasi KODI.
- b) Siswa dan Guru memiliki keterampilan untuk menggunakan aplikasi *android*.

Keterbatasan pengembangan aplikasi KODI dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Pengembangan ini hanya ditujukan untuk menghasilkan *prototype* karena keterbatasan waktu dan biaya, sehingga tahap *implementation* belum dilaksanakan.
- b) Pengembangan aplikasi KODI terbatas pada topik cuaca dan iklim di Indonesia.
- c) Aplikasi KODI terbatas hanya di *operating system android*.

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu diberikan batasan sebagai berikut.

- a) Media merupakan berbagai alat yang dapat dimanfaatkan sebagai penyalur informasi/pesan dari pengirim kepada penerima pesan.
- b) Aplikasi KODI merupakan aplikasi *offline android* yang berisikan cerita bergambar tentang cuaca dan iklim di Indonesia kelas V Sekolah Dasar.
- c) Cuaca dan iklim di Indonesia merupakan topik pada muatan IPS kelas V Tema 1.

- d) Model pengembangan ADDIE merupakan proses pengembangan yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis.

