BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia mengharapkan generasi emas yang menguasai bidang ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan baik. Meskipun situasi Indonesia saat ini masih mengalami pandemi, tapi penyampaian materi pembelajaran IPA harus tetap *exis* dan terus berkembang demi tercapainya pembelajaran yang bermakna bagi siswa khususnya materi alat indra manusia dan pemeliharaannya. Untuk mewujudkan hal itu, perlunya pengembangan media pembelajaran yang menunjang kegiatan daring/*online* yang masih diterapkan saat ini.

Pendidikan dasar merupakan hal yang sangat penting sebagai pondasi kehidupan seseorang. "Pendidikan tingkat dasar dipandang sebagai tahap dasar dalam proses berkelanjutan pendidikan seumur hidup dan dianggap sangat penting bagi semua orang sebagai landasan pendidikan lebih lanjut sepanjang hidup" (Ranaweera dan Anna 2016: 2). Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan. Bukan saja sangat penting, bahkan masalah pendidikan itu sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan menjadi media yang mempunyai pengaruh untuk menentukan arah kesuksesan suatu negara, termasuk di Indonesia.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi atau penyampaian informasi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara khusus dengan adanya media dapat: (1) memperbesar perhatian siswa sehingga akan menambah gairah belajar siswa,

(2) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, sehingga dengan demikian dapat memberikan pemikiran yang teratur dan kontinu, dan tidak mudah dilupakan, (3) memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa dengan memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, (4) meletakkan dasar berfikir sehingga akan mendorong siswa untuk bertanya dan berdiskusi tentang apa yang ingin diketahui. Melihat manfaat media dalam pembelajaran maka kehadiran media merupakan unsur yang penting dalam sebuah pembelajaran (Azhar Arsyad 2013).

Menurut Permendikbud nomor 22 tahun 2016 pada bagian proses pembelajaran menyatakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi ketercapaian kompetensi lulusan, khususnya dalam kompetensi pengetahuan IPA.

Kompetensi pengetahuan dapat dengan jelas mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai isi dari suatu materi atau bahan pelajaran. “Kompetensi pengetahuan juga dapat dinyatakan sebagai kompetensi pada ranah kognitif yang mampu mengukur tingkat penguasaan atau pencapaian siswa dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi” (Kunandar, 2014:168). Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara peserta didik dan

guru. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan, materi pelajaran) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya. Komunikasi mengandung makna menyebarkan informasi, pesan, berita, pengetahuan, dan norma/nilai-nilai dengan tujuan untuk menggugah partisipasi, agar yang diberitahukan tersebut menjadi milik bersama antara komunikator dan komunikan. Dalam pencapaian pembelajaran yang efektif tidak hanya dilihat dari bagaimana proses komunikasi yang terjadi tetapi dilihat juga dari sarana yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi. Sarana pendidikan yang dimaksud disini, yaitu media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar, membantu pendidik melaksanakan dan membantu efektivitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik jika dikaji dalam bidang ilmu teknologi pembelajaran. Teknologi digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang diyakini mampu mengikuti perkembangan zaman. Perangkat *android* sangat dekat dengan kehidupan peserta didik saat ini. Selain sebagai fungsi komunikasi, perangkat *android* juga sangat berpotensi dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi peserta didik di sekolah.

Berdasarkan wawancara yang peneliti laksanakan dengan Kepala SD N 5 Peringsari pada tanggal 7 Januari 2020 menyataan anak-anak lebih cenderung menghabiskan waktunya bermain bukan untuk melakukan pembelajaran, tetapi lebih mengutamakan bermain *game* karena alasan bosan dengan sistem pembelajaran daring. Terutama pada pembelajaran IPA yang menurut mereka sangat sulit untuk dipahami dikarenakan memerlukan bimbingan yang jelas dari

orang tua maupun guru. Selain itu penerapan proses pembelajara selama masa pandemi di SD N 5 Perigsari hanya menggunakan media pemberian tugas bagi siswa yang diambil oleh orang tua siswa kesekolah dengan media yang digunakan dan cara penyampaian materi juga masih kurang dan membosankan menurut siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka pada kesempatan kali ini peneliti akan melaksanakan penelitian berupa pegembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPA materi alat indra manusia dan pemeliharaanya kelas IV SD/MI. Peneliti akan melaksanakan penelitian dengan menyebarkan koesioner untuk ahli media dan ahli materi.

1.2 Idetifikasi Masalah

1.2.1 Keterbatasan media pendukung mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa.

1.2.2 Anak-anak lebih cenderung menghabiskan waktunya bermain bukan untuk melakukan pembelajaran pada saat pandemi.

1.2.3 Teknologi seperti *android* belum dimanfaatkan secara optimal dalam penggunaan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas, sehingga tidak memungkinkan untuk meneliti semua masalah, maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pembahasan. Pada penelitian ini, masalah yang ingin diatasi melalui penelitian, yaitu pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada

Pembelajaran IPA Materi Alat Indra Manusia dan Pemeliharaanya Kelas IV SD/MI.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana hasil validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada pembelajaran IPA materi alat indera manusia dan pemeliharaanya kelas IV SD/MI.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan pada bagian rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada pembelajaran IPA materi alat indra manusia dan pemeliharaanya kelas IV SD/MI.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat. Adapun beberapa manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Tioretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi dan informasi, khususnya media pembelajaran IPA materi alat indra dan pemeliharaannya berbasis *android* yang dikembangkan oleh penulis.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami didalam melaksanakan proses pembelajaran pada saat pandemi.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran IPA sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi sekolah karena dapat menjadi alternatif baru didalam proses pembelajaran daring.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi dalam penelitian baik dalam variabel yang sama maupun berbeda.