

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat memberikan dampak signifikan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan investasi terbesar dalam membentuk dan membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Harmawati et al., 2024, p. 2). Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi wadah agar dunia pendidikan terus disesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Anggraeni et al., 2023, p. 2). Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas, khususnya di tingkat sekolah dasar, sehingga belum optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Di era digital saat ini, menggabungkan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang penting untuk mempersiapkan guru masa depan dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan basis pengetahuan guru yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Schubatzky et al., 2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memungkinkan para pendidik untuk secara efektif dan efisien memanfaatkan potensinya dalam proses pembelajaran

(Kurniawan & Risnani, 2021: Renggani & Priyanto, 2023, p. 234). Ada banyak masalah yang dihadapi oleh guru di sekolah dasar saat ini, yakni guru harus membuat desain pembelajaran yang menarik, menguasai teknologi informasi dan komunikasi, serta menjalin hubungan dengan orang tua siswa (Mulyono 2020: Renggani & Priyanto, 2023, p. 234). Bagi guru, keterampilan digital dapat berfungsi sebagai dasar untuk pengajaran yang sukses dengan teknologi digital. Secara umum, keterampilan digital dasar memerlukan serangkaian pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan teknologi digital, baik untuk keperluan pribadi maupun profesional, seperti mencari informasi, berkolaborasi, atau belajar melalui teknologi digital (Lohr et al., 2024). Semua ini merupakan tuntutan saat ini, terutama karena generasi saat ini sangat terbiasa dengan digital, sehingga membutuhkan media digital juga dalam proses pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi. Keberadaan media ini sangat dibutuhkan sebagai pelengkap sekaligus bagian yang tidak terpisahkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020, p. 1105). Media sangat erat kaitannya dengan pembelajaran, dimana media digunakan untuk mengirim pesan atau informasi kepada pihak yang menerima informasi sehingga dapat membangkitkan pikiran, emosi, fokus, dan ketertarikan (Agastya et al., 2024). Media mampu mengirimkan pesan dan mempengaruhi perasaan serta motivasi siswa untuk mendorong proses belajar. Namun, penggunaan media harus dikemas dengan cara yang kreatif oleh guru, tujuannya adalah untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan (Fadilah et al., 2023,

p. 8). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan.

Di Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa dituntut untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap fenomena di sekitar mereka dan mampu mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, berdasarkan laporan Kemendikbud dalam penelitian Azzahra et al. (2023), bahwa banyak siswa yang masih mengalami kesulitan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan kurangnya minat belajar siswa yang akan berpengaruh kepada hasil belajar mereka. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Adnyana & Yudaparma, 2023, p. 63).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilaksanakan di SD Negeri 1 Jejawi, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih sangat sederhana seperti media yang terbuat dari bahan karton, serta metode ceramah yang dominan digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut kurang mampu menarik perhatian dan minat siswa, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Multimedia ini memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong proses pembelajaran yang aktif bagi siswa, yang di dalamnya terdapat berbagai macam unsur seperti teks, animasi, gambar, suara (Kurniawan & Risnani, 2021: Renggani & Priyanto, 2023, p. 234). Berdasarkan pendapat dari Schwan (Daryanes et al., 2023, p. 2) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga dapat mempengaruhi faktor perkembangan kognitif dan memicu siswa untuk terlibat aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi Audio-Visual yang tersedia dalam multimedia, siswa tidak hanya menjadi pendengar yang pasif tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh Hapsari & Fahmi (2021), Kurniawati et al (2020) dan Wahidah et al (2023), menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap minat belajar dan juga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran Interaktif berbasis aplikasi android dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan siswa juga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android pada

Mata pelajaran IPAS dengan fokus pada materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia, dengan alasan belum adanya media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaram IPAS di SD Negeri 1 Jejawi. Dengan adanya media interaktif berbasis aplikasi android tersebut, dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar, serta dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas 4 SD Negeri 1 Jejawi.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang akan diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran
- b. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS
- c. Belum ada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran IPAS sehingga di perlukan inovasi media dalam proses pembelajaran.
- d. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
- e. Metode ceramah masih dominan digunakan dalam proses pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini di perlukan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang dapat diinstal dan digunakan melalui *smartphone*. Media ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.
- b. Mata pelajaran yang menjadi fokus dalam pengembangan media pembelajaran adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV SD.
- c. Materi yang akan diteliti adalah topik Keberagaman Budaya Indonesia dengan fokus materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android pada pembelajaran IPAS Kelas IV?
- b. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android pada pembelajaran IPAS Kelas IV?
- c. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas IV?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
- b. Untuk memastikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android pada pembelajaran IPAS Kelas IV dapat digunakan secara praktis oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Mengukur keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android pada pembelajaran IPAS Kelas IV dapat meningkatkan minat belajar siswa.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman dan pengetahuan serta menjadi pedoman dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

- b. Secara Praktis

- 1) Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam mengenal media pembelajaran yang baru dan menarik, mempermudah dalam melihat perkembangan siswa secara langsung, dan meningkatkan keterampilan teknologi bagi guru.

2) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam pembelajaran, membantu siswa belajar sendiri di luar kelas, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi.

3) Bagi Sekolah

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dapat diterapkan di sekolah dengan memanfaatkan teknologi serta sebagai alternatif untuk menarik minat siswa dan membantu dalam proses pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang lebih mendalam mengenai pengembangan aplikasi pembelajaran. Penelitian ini juga dapat memberikan ide, inovasi dan pengembangan aplikasi yang lebih baik.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi canva dan *Smart Apps Creator*, yakni *Software* yang memungkinkan pembuatan aplikasi Interaktif berbasis android dengan fitur multimedia yang lengkap. Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

- a. Media dihasilkan dalam format aplikasi yang dapat diunduh dan *diinstal* oleh guru dan siswa melalui perangkat android.
- b. Media yang dikembangkan dapat digunakan secara *offline*, sehingga mendukung pembelajaran di daerah dengan keterbatasan akses internet.

- c. Komponen pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android ini yaitu capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, kuis, profil pengembang dan juga referensi.
- d. Capaian pembelajaran setelah mempelajari materi keberagaman rumah adat menggunakan media interaktif berbasis aplikasi android yaitu siswa dapat menjelaskan pengertian dan fungsi rumah adat serta dapat membedakan rumah adat dari berbagai daerah.
- e. Tujuan pembelajarannya yaitu mengetahui fungsi rumah adat, mengetahui berbagai jenis rumah adat di berbagai daerah dan menghargai warisan budaya Indonesia.
- f. Materi dirancang dalam format interaktif, meliputi teks, gambar, animasi untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman siswa.
- g. Terdapat Kuis interaktif yaitu soal - soal evaluasi berbasis pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa.
- h. Pada bagian profil pengembang berisi informasi tentang peneliti atau pengembang aplikasi.
- i. Referensi memuat daftar sumber yang digunakan dalam pembuatan media interaktif berbasis aplikasi android.
- j. Aplikasi dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna (*user- friendly*) agar mudah digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar. Aplikasi ini menggunakan elemen visual yang menarik seperti ikon interaktif dan animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

- k. Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk perangkat berbasis android yang banyak digunakan oleh guru dan siswa.