

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses pembentukan pemahaman diri siswa akan ilmu dan perkembangan baik secara pengetahuan, psikis maupun sosial. Tujuan dari proses pembelajaran meliputi berbagai aspek yang ditetapkan sebagai hasil dari pembelajaran itu sendiri salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan suatu masalah. Menurut Bloom (1956:7) aspek kognitif memiliki tujuan domain yang terdiri atas enam bagian yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

Idealnya pembelajaran itu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menggunakan pengetahuan dalam proses kognitifnya karena nilai kognitif sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar yang dimiliki peserta didik untuk mendapatkan prestasi belajar sesuai kemampuan masing-masing peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan sukses.

Dalam pendidikan media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting. Terlebih di zaman globalisasi saat ini, media pembelajaran konvensional sudah tidak cocok lagi untuk diterapkan. Konvensional dalam hal ini pengajarannya dalam menyampaikan materi hanya diceramahkan dan pemberian tugas dalam buku cetak saja. tanpa adanya suatu media pembelajaran

modern maka hasil belajar peserta didik akan sulit untuk mendapatkan peningkatan. Dengan media pembelajaran yang didesain secara bagus dan dilengkapi isi dan ilustrasi yang menarik akan menstimulasi siswa memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar.

Paradigma teori belajar behavioristik memiliki peranan penting dalam pengembangan media pembelajaran. Dari banyak bentuk media pembelajaran yang ada tutorial, simulasi, drill, eksperimen dan permainan semuanya tidak dapat dilepaskan dari pengaruh teori belajar behaviorisme. Pengembangan media pembelajaran yang diawali dengan tahapan desain seperti menyusun *flowcahrt*, *storyboard* sampai penggunaan unsur-unsur media teks, warna, gambar, animasi merupakan bagian dari upaya untuk mengkondisikan belajar. Begitu juga penggunaan komponen pembelajaran seperti petunjuk belajar, sajian materi, rangkuman, soal dan jawaban adalah bagian dari upaya untuk memberikan stimulus dan respons bagi seseorang yang belajar. Stimulus, respons dan pengkondisian merupakan istilah yang dilahirkan dari teori belajar behaviorime, dan penerapannya sangat kuat dalam pengembangan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas. Pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas sangat diperlukan mengingat di zaman modern ini penggunaan teknologi informasi dan komunikasi begitu sangat dibutuhkan oleh pendidik maupun peserta didik

Dalam dunia pendidikan kita tidak bisa terhindar dari yang namanya perkembangan zaman karena pendidikan pun disiapkan untuk merancang perubahan zaman. Sekarang kita tiba di zaman revolusi industri 4.0. Dampak Revolusi Industri 4.0 terhadap pendidikan pada era modern ini, informasi dan teknologi memengaruhi ini aktivitas sekolah. Pada industri 4.0 peralatan, mesin, sensor, dan manusia dirancang untuk mampu berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan teknologi internet. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Shahbodin & Pee (2016) menunjukkan bahwa kehadiran teknologi-teknologi baru yang meleburkan dunia fisik, digital, dan biologis, yang diwujudkan dalam bentuk robot, perangkat komputer yang *mobile*, kecerdasan buatan, kendaraan tanpa pengemudi, pengeditan genetik, digitalisasi pada layanan publik yang dikenal sebagai “*Internet of Things (IoT)*”. Informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan dapat diakses oleh siapa saja yang membutuh pengetahuan. Pendidikan mengalami disrupsi yang sangat hebat dimana yang selama ini kita ketahui peran guru yang menjadi satu-satu penyedia ilmu pengetahuan akan sedikit banyak menjauh darinya.

Berkaitan dengan hal tersebut, hasil penelitian dari Purbasari, et al (2012) menunjukkan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengarah pada perubahan yang semakin signifikan dan menuju era praktis. Dalam sektor pendidikan, perkembangan teknologi informasi merambah pada sistem pengelolaan dan juga sistem pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media yang semakin bervariasi menjadi tantangan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar di sekolah dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran

Di masa yang akan datang peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Guru sebagai pendidik didalam pembelajaran pada era Pendidikan 4.0 ini harus memiliki *soft skill* yang kuat. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Cann (2016) menyatakan bahwa guru harus memiliki beberapa skill antara lain *critical thinking, creative, communicative, and collaborative*. Selain itu keterampilan mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta terampil menggunakan teknologi dan informasi.

Berbagai perubahan yang muncul dan usaha- usaha yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia untuk menghadapi dampak dari revolusi industri 4.0 antara lain mutu dunia pendidikan sehubungan pada era industri 4.0 ini dunia pendidikan harus memuat teknologi pada proses pembelajarannya. Pada proses pembelajaran mungkin pihak sekolah bisa memakai teknologi agar lebih praktis dalam penggunaannya. Pelaksanaan proses mengajar di sekolah, guru memiliki peran yang sangat penting demi mencapainya proses belajar mengajar yang baik. Berhubungan dengan peranan ini, maka seorang guru dituntut harus memiliki kompetensi yang memadai dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Guru berperan penting dalam menentukan minat siswa dan mengarahkannya kepada hal-hal yang positif. Dengan mengarahkan minat siswa kearah yang positif, diharapkan siswa dapat mengembangkan minat dan bakatnya dengan baik. Minat terhadap pelajaran tertentu akan memotivasi siswa lebih tekun mempelajari bidang studi yang diminatinya tersebut. Minat belajar tidak saja penting bagi siswa namun juga menjadi masalah penting yang harus dihadapi guru.

Oleh karena itu peningkatan kualitas guru adalah salah satu kunci memajukan pendidikan yang ditunggu-tunggu oleh anak didik dan masyarakat secara umum. Berbagai program harus diadakan untuk menunjang pengembangan potensi guru. Di sisi lain juga guru harus termotivasi untuk membaca, berlatih karya, serta menjadi figure inspirator dan motivator bagi anak didik dan masyarakat. Peserta didik akan lebih kreatif, inovatif dan lebih produktif sehingga peserta didik lebih sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan zaman dalam memasuki masa depan yang lebih baik.

Sejak diterapkan kurikulum 2013 di sekolah dasar maka pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran tematik terpadu. Hal ini disesuaikan dengan isi Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang standar proses pada kurikulum 2013. Dalam pembelajaran tematik peserta didik akan lebih mudah memusatkan perhatian yang didasarkan pada tema. Materi yang disajikan dalam pembelajaran tematik disusun berdasarkan tema tertentu sebagai penghubungan antar materi. Di dalam pembelajaran tematik terpadu tidak ada pemisahan yang jelas antar mata pelajaran dan tidak lagi terfokus pada mata pelajaran seperti yang ada di kurikulum KTSP.

Pendekatan dalam pembelajaran yang mengkaitkan beberapa aspek dalam satu tema pelajaran merupakan salah satu ciri pembelajaran tematik terpadu. Dengan adanya pemaduan tersebut diharapkan peserta akan mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar. Selain itu karakteristik dari pembelajaran tematik terpadu adalah peserta didik memperoleh pengalaman belajar bermakna secara langsung, lebih dalam dan berkesan. Dalam arti peserta didik akan belajar berbagai konsep dengan menghubungkan konsep

lain dengan lingkungan disekitarnya sehingga menumbuhkan minat siswa dalam belajar melalui pengalaman langsung dan bermakna.

Selain itu juga pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan pemahaman akan kurikulum menawarkan kesempatan yang sangat banyak kepada peserta untuk ikut serta berperan aktif dalam dinamika pendidikan. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, kegiatan pembelajaran di kelas I – kelas VI SD sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik.

Dari hasil observasi awal yang penulis lakukan di SD Negeri Percobaan Pembina Medan yang merupakan tempat penelitian, siswa sering kesulitan memahami dan mengerti konsep materi IPS. Siswa cenderung membaca saja dan menghafalkannya untuk kepentingan persiapan ujian agar dapat menyelesaikan soal dan lulus ujian. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan guna mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, antropologi, ilmu politik, dan sebagainya dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling.

Ilmu Pengetahuan Sosial kaya akan konsep yang bersifat abstrak membuat siswa sukar membayangkan. Bila saja konsep-konsep yang bersifat abstrak itu dapat dibuat menjadi nyata sehingga mudah ditangkap oleh panca indera, maka masalahnya akan sangat berbeda. Masih kurangnya interaksi antara guru dan siswa menyebabkan siswa tidak terlalu banyak mempunyai kesempatan untuk mengemukakan apa yang ada dalam pikirannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial sering dianggap mata pelajaran yang sulit bahkan sangat kompleks bagi siswa. Dalam belajar IPS Hal ini dikarenakan kurangnya potensi dari guru untuk mengembangkan media yang memungkinkan untuk digunakan pada pembelajaran sehingga mampu menambah pengetahuan kepada siswa. Hal dikarenakan guru hanya memanfaatkan buku teks, LKS sebagai sumber untuk memperkenalkan pembelajaran IPS.

Kenyataan ini sesuai dengan data hasil ulangan harian (nilai akhir sub tema) yang menggambarkan nilai rata-rata ulangan harian Ilmu Pengetahuan Sosial pada KD 3.1. masih rendah yaitu rata 65 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang akan dicapai adalah 70.

Tabel 1.1. Nilai rata-rata ulangan harian Ilmu Pengetahuan Sosial pada KD 3.1

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata	Nilai terendah	Nilai tertinggi
1	IV B	30	65	55	75

Sumber Data: Tata Usaha SD Negeri Percobaan Pembina Medan

Sehingga dapat dikatakan nilai rata-rata siswa tidak mencapai kriteria yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena siswa menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang sulit, materi IPS terlalu banyak, membosankan, dan hanya belajar sesuai dengan buku serta hanya membayangkan saja.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV B di SD Negeri Percobaan Pembina Medan pada tanggal 20 Oktober 2020, bahwa masalah yang terjadi di lapangan menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Terdapat beberapa siswa yang hasil belajar masih rendah dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Selain itu banyak siswa kurang memahami materi pelajaran yang ada karena materi terlalu banyak dan hanya

menggunakan buku sebagai sumber belajar. Begitu pula melihat kondisi siswa yang sulit memahami materi tersebut dan siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Tinggi rendahnya pencapaian hasil belajar dapat dipengaruhi oleh kondisi-kondisi tertentu, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Menurut Slameto (2013 : 107), terdapat dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain fisik atau jasmani, kematangan fisik, kelelahan, psikologi berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif maupun prestasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan alam, lingkungan keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), lingkungan sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, metode belajar, tugas rumah), dan lingkungan masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Minat Belajar merupakan salah satu faktor internal yang menentukan pencapaian hasil belajar di kelas. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2013:180). Minat Belajar yang tinggi akan cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi yang rendah. seseorang mempunyai minat tinggi terhadap bidang tertentu, maka ia akan memperoleh prestasi yang bagus atau memuaskan pada bidang-bidang lain yang diminatinya. Tanpa adanya minat pemusatan konsentrasi akan berkurang,

sehingga materi yang disampaikan kurang dapat dipahami bahkan sama sekali tidak tersimpan dalam pikiran atau memori siswa, minat siswa yang tinggi untuk belajar akuntansi keuangan diharapkan mempunyai prestasi belajar yang tinggi pula.

Jika minat belajar siswa baik maka akan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar siswa, begitu pula sebaliknya ketika minat belajar siswa kurang baik, siswa menjadi kurang berminat untuk belajar sehingga lemah dalam memahami materi yang akan berdampak pada prestasi belajar siswa menjadi kurang optimal.

Hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti minat belajar siswa pada mata IPS. Selama kegiatan survey pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Oktober 2020 di SD Negeri Percobaan Medan menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas tinggi pada mata pelajaran IPS cenderung lebih rendah. Hal ini disebabkan karena materi pembelajaran IPS yang cakupannya cukup luas, tidak semua siswa bersemangat pada saat belajar IPS ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Semua itu nampak dengan sikap beberapa siswa yang pasif dan partisipasi kurang, beberapa siswa kurang antusias dalam mengerjakan soal latihan IPS, beberapa siswa tidak segera mengerjakan soal latihan dan kurang menyimak materi dengan baik, dan ketika guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya, tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan. sehingga siswa menjadi kesulitan ketika mengerjakan soal latihan. Dengan kata lain, siswa memiliki minat belajar yang rendah pada penguasaan materi IPS. Rendahnya minat pada diri siswa terhadap penguasaan materi IPS menyebabkan hasil belajar IPS siswa tersebut rendah.

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan kompetensi sangat diperlukan, karena media pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengadakan hubungan/interaksi dengan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru dituntut pula untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik merupakan proses dari pendidikan. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Dalam proses ini tentunya membutuhkan media pembelajaran yang baik dan tepat guna yang dapat digunakan untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dikemas sedemikian rupa oleh pendidik untuk menimbulkan kesan. Peserta didik akan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Materi pembelajaran pun tidak hilang begitu saja dengan datangnya materi baru.

Seiring perkembangan informasi dan teknologi, perkembangan media juga semakin pesat. Kemudahan dalam mengakses internet mempermudah dalam mencari informasi, data, gambar, film, video, dll. Media pembelajaran ini membawa banyak manfaat dalam dunia pendidikan dan harus dimanfaatkan dengan baik, (Hamidi and Chavoshi, 2018). Proses pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang baik. Proses pembelajaran seringkali dihadapkan pada materi yang dapat dikatakan abstrak diluar pengalaman siswa sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan perkembangan belajar siswa. Guru juga harus mempertimbangkan alat pengukur keberhasilan belajar siswa (Suherman, 2008). Untuk membantu proses penyampaian materi seorang guru kepada siswa dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan siswa.

Agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang menarik dibutuhkan kreatifitas seorang guru yang mampu memilih, mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media dengan bantuan pembelajaran multimedia yang mampu merangsang minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pemahaman materi dan meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa, guru perlu membuat media yang mampu menyampaikan pesan serta menampilkan materi secara utuh dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media harus tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa, efektif dan efisien serta memberikan kejelasan objek atau materi yang dipelajari.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran juga ikut berkembang. Salah satu media yang berbasis teknologi adalah *M-learning (mobile learning)*. Hasil penelitian dari Kim, et al (2013) menyatakan bahwa *mobile learning* berkembang akibat dari perkembangan teknologi komunikasi yaitu telepon pintar atau biasa dikenal dengan sebutan *smartphone*. Pemanfaatan *smartphone* yang terbilang mudah dibawa, mudah diakses dan terjangkau sebagai media dalam pembelajaran akan sangat

memberikan dampak bagi siswa. Selain sarana yang tergolong baru, siswa akan lebih tertarik untuk menggunakan sarana yang sifatnya kekinian dan biasa dengan keadaan siswa di kehidupan sehari-hari. Penelitian yang dilakukan oleh El-Mouelhy et al. (2013) juga menyimpulkan bahwa penggunaan *tablet android* dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik. Berbekal hasil penelitian terdahulu tampaknya penggunaan *mobile learning* dalam pembelajaran biologi efektif dalam menunjang pembelajaran

Hal ini juga didukung penelitian yang dilakukan oleh Nayak (2018) bahwa dengan mudah dan murah hampir setiap orang sekarang ini menggunakan *smartphone* termasuk siswa. Android merupakan operasi sistem *smartphone* yang sekarang sedang populer. *Smartphone* memiliki berbagai fungsi berbasis internet. Selain panggilan suara, kita dapat menggunakan layanan messenger, media sosial, game dan sejenisnya untuk berkomunikasi dengan teman-teman, nyaman dan cepat mencari informasi.

Berdasarkan wawancara dengan guru didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih sering menggunakan metode ceramah, sedangkan materi yang diajarkan cukup banyak. Media yang digunakan oleh guru hanya berupa buku cetak dan sesekali menggunakan video pembelajaran, untuk memaksimalkan waktu guru memberikan video pembelajaran tersebut sebagai belajar mandiri siswa, sehingga pembelajaran masih kurang efektif untuk pembelajaran siswa. Bahwa media yang digunakan guru masih sederhana seperti papan tulis, buku cetak, LCD dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi serta wawancara dengan guru, hampir 98% seluruh siswa memiliki *smartphone* dengan sistem operasi Android, yang digunakan

sebagai penunjang belajar namun sebatas mengakses internet untuk mengumpulkan informasi dan selebihnya digunakan untuk komunikasi, bermain game, dan hiburan. Banyaknya jumlah kepemilikan *smartphone* di kalangan siswa saat ini dapat dijadikan sebagai peluang pengembangan media pembelajaran pada *smartphone* berbasis android.

Untuk saat ini belum ada aplikasi android yang digunakan guru dan siswa sebagai media pembelajaran IPS di kelas maupun di luar kelas. Hal ini akan mendukung strategi belajar mandiri yang diterapkan oleh guru. Pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pengembangan media buku saku berbasis android ini diterapkan pada pembelajaran Pendidikan IPS KD 3.1 selain itu buku saku berbasis android dikembangkan menggunakan pendekatan saintifik dalam penyusunan materinya, sehingga materi dapat tersusun secara sistematis dan pada setiap materi terdapat contoh dalam kehidupan sehari-hari. sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan bantuan pembelajaran *mobile learning*. tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu memudahkan dalam penyampaian materi dari yang rumit menjadi lebih sederhana. Pembelajaran *mobile learning* cenderung menjadi pelengkap pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Emran et al., 2016).

Hal ini dapat dimanfaatkan khususnya oleh pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran, yang diharapkan bisa menjadi sarana dalam proses pendidikan yang lebih efektif, efisien, dan menarik dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Tetapi, saat ini belum banyak pendidik yang mengembangkan sebuah media pembelajaran khusus di sekolah dasar negeri di

kota Medan. Salah satunya media pembelajaran yang buku saku digital berbasis android. Untuk itu guru diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi sehingga mampu memanfaatkan teknologi modern sebagai media pembelajaran inovatif.

Oleh karena itu untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu membuat media yang mampu menyampaikan pesan serta menampilkan materi secara utuh dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media harus tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa, efektif dan efisien serta memberikan kejelasan objek atau materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran berupa Buku Saku Digital berbasis android untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di Kelas IV hal ini dikarenakan dari beberapa penelitian yang sudah diteliti peneliti lain, diantaranya yakni; Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Apri Widodo dan Yusman Wiyatmo (2017) dalam E-Jurnal Pendidikan Fisika Volume 6, No.2, Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik kelas XI SMA N 1 JETIS Pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk buku saku digital berbasis *android* yang layak untuk pembelajaran. Selain itu, untuk mengetahui peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan 4D model. Tahap *define* merupakan tahap awal untuk mendefinisikan permasalahan. Tahap *design* dilakukan pembuatan desain media

dan penyusunan materi. Tahap *develop* dilakukan pembuatan produk, validasi, revisi I, uji terbatas, revisi II dan uji luas. Tahap *develop* dilakukan di Bimbel Solution Bantul dan SMA N 1 Jetis Bantul. Teknik analisis validitas media menggunakan (*Content Validity Ratio*) CVI. Teknik analisis peningkatan minat dan hasil belajar menggunakan *standard gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku digital berbasis *android* layak digunakan untuk pembelajaran. minat belajar siswa mengalami peningkatan pada uji terbatas dengan *standard gain* 0,475 (sedang) dan pada uji luas 0,649 (sedang). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada uji terbatas dengan *standard gain* 0,734 (tinggi) dan pada uji luas 0,876 (tinggi).

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Candra Irawan dan Ery Tri Djatmika RWW (2018) dalam jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen yang berjudul “Developing Instructional Media Mobile Learning Based Android to Improve Learning Outcomes”. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android yang telah diuji kelayakannya termasuk validasi materi sekitar 85,13% menunjukkan kelayakan media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran *mobile* berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis android sebesar 94,71%.

Berdasarkan uraian dari penelitian yang relevan maka penelitian ini mendukung penelitian yang sebelumnya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa buku saku digital berbasis android yang dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif, semangat dalam proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang relevan diatas perbedaan jenis penelitian yang dilakukan, model pengembangan yang digunakan, subjek penelitian, kompetensi dan indikator pembelajaran yang akan dicapai siswa di dalam kurikulum K13.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar siswa pada KD 3.1 tidak sesuai dengan target KKM yang diharapkan sehingga butuh suatu media belajar buku saku digital sebagai pendukung dan penunjang dalam pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran yang minim di dalam proses belajar mengajar terutama menggunakan media pembelajaran buku saku digital berbasis android.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS terbatas hanya menggunakan buku paket yang jumlahnya juga terbatas..
4. Media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa kurang aktif.
5. Kebutuhan siswa secara kongkrit tidak terpenuhi yang berdampak rendahnya hasil belajar siswa sehingga mengalami kendala menguasai materi pelajaran.
6. Pemahaman siswa pada KD 3.1 cenderung rendah dikarenakan penyampaian materi pelajaran kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian dan pengembangan ini yang dibatasi peneliti adalah buku saku digital berbasis android dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDN 064987 hanya menyangkut KD 3.1. untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Percobaan Pembina Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penulis dapat menuliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis android dalam pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Percobaan Pembina Medan berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran?
2. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran buku saku digital berbasis android dalam pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Percobaan Pembina Medan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SD Negeri Percobaan Pembina Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis android dalam pembelajaran IPS kelas IV.

2. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan produk media pembelajaran buku saku digital berbasis android dalam pembelajaran IPS kelas IV untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa di Kelas IV di SD Negeri Percobaan Pembina Medan jika diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

1.6. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Menemukan gambaran mengenai dampak penggunaan media pembelajaran buku saku digital berbasis android dalam pembelajaran IPS kelas IV yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis android di kelas IV Medan.

b. Manfaat Praktis

1. Memotivasi para pendidik khususnya guru di sekolah dasar agar dapat membuat media pembelajaran untuk standar kompetensi yang lain. Hal ini karena pengembangan media pembelajaran media buku saku digital berbasis android dalam pembelajaran IPS kelas IV merupakan kecenderungan pembelajaran di masa akan datang yang akan digunakan dalam tugas mengajar sehari-hari guna meningkatkan hasil belajar peserta di sekolah.
2. Memberi masukan kepada kepala sekolah untuk menghimbau semua guru di sekolah dasar agar mau dan belajar dalam menggunakan media pembelajaran interaktif, untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah yang dipimpinnya.

3. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dalam memahami bahan pelajaran kepada peserta didik yang memiliki kecerdasan yang berbeda (*Multiple Intelegensi*) akan terbantu dengan media pembelajaran buku saku digital.
4. Sumbangan pemikiran dan tambahan referensi bagi dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah-sekolah.
5. Sebagai bahan referensi bagi penelitian pendidikan selanjutnya.

