

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat seiring dengan perkembangan zaman dari tahun ketahun selalu memperlihatkan pembaharuannya. Berbagai informasi dapat diperoleh seseorang lebih cepat dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia, seperti internet. Kecanggihan teknologi, menuntut seseorang untuk ikut serta aktif dalam mengikuti hal tersebut supaya tidak tenggelam olehnya. Seperti halnya manusia yang setiap hari akan terus tumbuh dan berkembang, teknologi juga akan terus mengalami perubahan, sehingga bukan tidak mungkin akan terus berkembang juga teknologi-teknologi baru yang bersaing dengan keunggulan dan kelebihanannya masing-masing. Oleh karena itu, di satu sisi, teknologi tidak hanya memberikan kemudahan dan manfaat yang beragam tetapi, di sisi lain juga memberikan keburukan di beberapa hal. Hanya saja, sebagai manusia yang diciptakan spesial oleh Tuhan memiliki akal budi dan pikiran, perlu adanya pembatasan dalam penggunaan teknologi dengan pengetahuan agar bijak dalam menyikapi hal tersebut supaya tidak terseret oleh derasnya arus teknologi.

Pengetahuan dapat diperoleh melalui pendidikan yang notabennya merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1

Pasal 1), maka dari itu, pendidikan dirasa sangat penting untuk membentengi diri dari dampak negatif adanya arus teknologi.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar, membantu pendidik melaksanakan perannya, dan membantu efektifitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik jika dikaji dalam bidang ilmu teknologi pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin modern dapat membantu seseorang dalam menciptakan inovasi- inovasi baru dan meningkatkan kreatifitas sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dalam bentuk audio, visual, dan gerak. Salah satu teknologi yang saat ini banyak digunakan dalam berbagai aktivitas masyarakat adalah *smartphone*. Penggunaan *smartphone* telah menyebar luas baik di negara maju maupun negara berkembang. Salah satu jenis sistem operasi pada *smartphone* yang banyak digunakan saat ini adalah *Android*.

Android merupakan sistem operasi menggunakan media nirkabel dan memiliki akses yang mudah untuk didapat. Sistem operasi *Android* masih menjadi perangkat mobile yang paling banyak digunakan masyarakat dunia. Melihat besarnya jumlah pengguna *Android* maka pengembangan aplikasi berbasis *Android* memiliki peluang yang besar. *Smartphone* dengan sistem operasi *Android* maupun yang lainnya dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi penggunanya. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan pada bidang pendidikan yaitu peserta didik belum mengoptimalkan fungsi *Android* mereka. Oleh karena itu diperlukan alternatif atau solusi agar *smartphone* dapat memberikan lebih banyak dampak positif bagi penggunanya.

Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis adalah media pembelajaran aplikasi berbasis *android*. Aplikasi ini memanfaatkan telepon seluler ber-platform Android. Dengan adanya penyajian informasi isi materi pelajaran dan pemanfaatannya melalui perangkat *smartphone* sistem operasi *Android* yang ada di telepon pintar dan computer tablet, membuat media yang disajikan tidak membosankan, dikarenakan ada unsur multimedia animasi baik berupa gambar, tulisan, gerakan, ataupun suara yang membuat peserta didik senang dalam belajar dan paham dengan materi yang disampaikan. Media yang digunakan sebagai sumber belajar harus dapat memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas IV SD Swasta Nurul Qomar Percut diketahui bahwa jumlah peserta didik pada Kelas 4 SD Swasta Nurul Qomar Percut berjumlah 20 orang dan beberapa diantaranya memiliki *Smartphone*. Kebanyakan peserta didik menggunakan Hp nya untuk bermain game, sosial media seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, Youtube, dan Google. Penggunaan *smartphone* harusnya dibawah pengawasan orang tua agar tidak mengarah ke penyalahgunaan yang bersifat negatif, mengingat banyaknya konten negatif di sosial media khususnya Youtube.

Hasil analisis observasi dan wawancara yang penulis lakukan di SD Swasta Nurul Qomar Percut bahwasannya media pembelajaran yang selama ini digunakan pendidik hanya berupa media pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa ide dari penelitian pengembangan ini adalah perlu adanya “Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas IV SD Swasta Nurul Qomar Percut T.A 2020/2021”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Sebagian besar peserta didik tidak mempunyai *Android* sehingga sulit dalam mengikuti pembelajaran daring.
3. Peserta didik hanya menggunakan Android untuk bermain game dan sosial media, sehingga pemanfaatan fungsi Android secara positif tidak berjalan dengan baik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk Aplikasi Adobe Flash Profesional CS6. Media pembelajaran berupa Aplikasi yang akan dikembangkan hanya membahas Tematik Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan Dilingkungan Rumahku Pembelajaran 1 yang ada pada Kelas IV semester 1 SD Swasta Nurul Qomar Percut T.A 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas IV SD Swasta Nurul Qomar Percut T.A 2020/2021?
2. Bagaimana kelayakan media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas IV SD Swasta Nurul Qomar Percut T.A 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas , maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas IV SD Swasta Nurul Qomar Percut T.A 2020/2021.
2. Untuk mengetahui kelayakan media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas IV SD Swasta Nurul Qomar Percut T.A 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat.

Beberapa manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi dan informasi, khususnya media pembelajaran berbasis android pada aplikasi yang dikembangkan oleh penulis dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

(1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

(2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

(3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

(4) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pengembangan media berbasis *Android* pada pembelajaran serta memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan terkait pengembangan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

(5) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi atau pembanding dalam melakukan penelitian sejenis guna memberikan saran yang positif untuk mendukung proses pembelajaran disekolah



THE
Character Building
UNIVERSITY