

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia saat ini telah memasuki era perubahan revolusi industri 4.0 yang berimbas pada perubahan perilaku masyarakat baik secara sosial maupun budaya. Salah satu aktivitas yang terdampak dari revolusi 4.0 adalah proses pembelajaran. Dimana dengan adanya revolusi industri 4.0 ini proses pembelajaran memiliki peran penting bagi peserta didik tentang kecakapan teknologi dan informasi. Pemanfaatan teknologi informasi pada dunia pendidikan di era revolusi 4.0 menekankan peserta didik agar mengembangkan pembelajaran dengan dukungan teknologi.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin banyaknya variasi media pembelajaran. Teknologi dan media pembelajaran pada masa sekarang ini tidak dapat dipisahkan, penggunaan teknologi yang diminati banyak orang, membuat teknologi sebagai salah satu media pembelajaran yang cukup efektif bagi peserta didik dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Menurut Anwar (2017:98) pembelajaran harus memperhatikan karakteristik peserta didik, dimana terdapat peserta didik tipe auditif, visual dan kinestetik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan menghubungkan ketiga karakteristik peserta didik tersebut, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Seorang pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dapat

menggunakan media pembelajaran, dari yang sederhana seperti gambar foto, lukisan hingga penggunaan teknologi yang canggih seperti LCD, serta penggunaan komputer dan smartphone.

Menurut Suryani (2018:5) media adalah alat penyampai pesan/informasi yang digunakan guru dalam menyajikan pembelajaran yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, dapat ditampilkan secara tidak langsung melalui media. Lebih lanjut Susanto (2019:291) menjelaskan media pembelajaran merupakan sarana yang membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi antusias dan termotivasi dalam belajar, dengan media dapat meningkatkan daya pikir dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Media yang dibuat oleh guru, dapat berupa media elektronik, media cetak, bagan (chart), peta/globe, slide atau transparan yang diproyeksikan dengan menggunakan OHP, penampilan, demonstrasi, permainan (games), cerita, LKS, miniatur dan masih banyak lagi jenis-jenis yang dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

Media diharapkan dapat memaksimalkan kemampuan dan merangsang peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hubungan media dan pembelajaran sangat erat kaitannya, sehingga guru dan calon guru hendaknya memahami hubungan tersebut. Seorang pengajar dapat memahami hubungan antara proses kognitif dan media seperti apa yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan belajar peserta didik, maka secara tidak langsung dapat menentukan media apa yang harus dibuat dan digunakan dalam pembelajaran, dengan didasari teori media yang berkaitan dengan proses kognitif dan sosial sehingga membentuk pengetahuan siswa dengan baik. Media pembelajaran berperan penting dalam sistem pembelajaran, tanpa media proses pembelajaran tidak bisa berlangsung

secara optimal. Salah satu media yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis android.

Yektyastuti (2016:89) menyebutkan bahwa, penggunaan media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke 21. Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik. Implementasi pembelajaran menggunakan smartphone dan tablet dapat memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya. Smartphone dan tablet memiliki kekuatan untuk mentransformasi pengalaman belajar. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan aplikasi yang menarik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis android diharapkan peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara oleh Ibu Desi Arbasyahraini, S.Pd pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2021 di Sekolah Dasar Islam Terpadu Prima Mandiri diperoleh hasil bahwa media pembelajaran saat sekolah tatap muka biasanya menggunakan buku tema, media gambar, media yang dibuat siswa, media benda nyata dan menggunakan LCD.

Menurut ibu Putri habibi, S.Pd selaku pendidik kelas V A SD IT Prima Mandiri mengatakan bahwa beliau mengalami kesulitan untuk mengajar di tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Hal ini dikarenakan pada materi tersebut banyak didapati materi hafalan seperti pada materi peristiwa sumpah pemuda, teks narasi sejarah dan kedatangan bangsa portugis ke Indonesia. Hal itu tampak dari siswa yang tidak memperhatikan guru saat mengajar di kelas, masih ada siswa yang tidak pernah belajar di rumah, malas untuk belajar

dan mengerjakan PR dan sebahagian besar siswanya masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal. KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran Tematik ini adalah 75. Sebanyak 35 siswa dari 44 siswa tersebut memiliki nilai hasil belajar Tematik dibawah 75. Hasil tersebut memberi gambaran seberapa rendahnya tingkat motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik.

Oleh karena itu, aplikasi Tematik ceria hadir untuk memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik. Aplikasi ini merupakan aplikasi berisi pembelajaran Tematik Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Aplikasi Tematik ceria juga dapat diakses di mana saja, jadi peserta didik bisa belajar di mana saja layaknya di sekolah ataupun bimbingan belajar. Aplikasi ini berisi materi dengan kajian video atau audio visual, kumpulan soal latihan yang bervariasi serta soal tes. Aplikasi ini juga membantu peserta didik untuk berlatih mengerjakan soal-soal yang tersaji di dalam aplikasi tersebut sehingga mereka jadi lebih termotivasi untuk mempelajari materi yang sudah diberikan disekolah dan jadi lebih paham untuk pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Magdalena Dewi Kusumawati (2021) menyatakan pengembangan media berbasis android memberi kemudahan kepada guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan Nila (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berpijak dari hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kelas V SD IT Prima Mandiri Kabupaten Deli Serdang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku sehingga pembelajaran terasa monoton sehingga membuat siswa merasa jenuh.
2. Siswa merasa kesulitan memahami tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sehingga perlu inovasi dalam media pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar siswa tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
4. Pada tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan belum disajikan menggunakan media berbasis android di kelas V SD IT Prima Mandiri Kabupaten Deli Serdang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan penelitian, maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk Aplikasi Berbasis Android. Media pembelajaran berupa Aplikasi yang akan

dikembangkan hanya membahas Tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pada mata pelajaran PKN, Bahasa Indonesia dan IPS.

2. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di kelas V SD IT Prima Mandiri Kabupaten Deli Serdang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis android pada tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V SD IT Prima Mandiri Kabupaten Deli Serdang ?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran tematik berbasis android pada tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V SD IT Prima Mandiri Kabupaten Deli Serdang ?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran tematik berbasis android pada tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V SD IT Prima Mandiri Kabupaten Deli Serdang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis android pada tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V SD IT Prima Mandiri Kabupaten Deli Serdang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tematik berbasis android pada tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V SD IT Prima Mandiri Kabupaten Deli Serdang.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tematik berbasis android pada tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD IT Prima Mandiri Kabupaten Deli Serdang.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dari hasil penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Tematik.

b. Bagi Peserta didik

Membantu peserta didik dalam memahami materi pada pembelajaran tematik dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta mudah diakses kapanpun dan dimanapun.

c. Bagi Sekolah

Sekolah memiliki contoh media pembelajaran berupa media pembelajaran tematik berbasis android di kelas V SD.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran berbasis android.
- 2) Dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian jenis *Research and Development (R&D)*.