

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu dan mental serta pembentukan karakter anak adalah salah satu peran besar pendidikan. Pendidikan berperan dalam pengembangan potensi siswa sehingga mampu menghadapi dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan. Pendidikan diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya karena semakin baik kualitas pendidikan pada suatu bangsa maka akan semakin baik juga kualitas bangsa tersebut. Peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan sebaik-baiknya terkhusus di Sekolah Dasar, karena merupakan tingkat pendidikan paling dasar dalam memberikan dasar-dasar ilmu.

Belajar adalah proses kehidupan pada setiap diri manusia yang tidak pernah lepas sejak lahir hingga akhir hayatnya. Belajar adalah upaya yang dilakukan oleh manusia untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk dirinya. Dalam proses kegiatan belajar, salah satu bagian terpenting dalam membantu proses belajar adalah media pembelajaran. Setiap Pendidik diharapkan mampu memberikan inovasi dalam proses kegiatan belajar agar pembelajaran lebih menarik. Inovasi yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala bentuk yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi kepada siswa oleh pendidik. Dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran, maka proses penyampaian informasi yang

dilakukan oleh pendidik ke siswa akan lebih mudah dan tujuan pembelajaran yang ditentukan akan lebih mudah juga untuk dicapai.

Sejalan dengan perkembangan zaman, teknologi pun telah berkembang pesat dan menyeluruh di segala bidang kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan, yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada proses pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan Simbolon (2017, h.1) yang menyatakan bahwa perkembangan zaman terus menerus berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam perkembangan zaman yang sangat pesat ini, pendidik dituntut untuk mampu memberikan inovasi dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbantuan teknologi.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengajar dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Akan tetapi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan kurangnya fasilitas media pembelajaran berbasis teknologi, dan kesulitan dalam merancang dan mengembangkan, serta penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) 060874 Medan Perjuangan pada tanggal 3 Oktober 2022 , diperoleh informasi bahwa fasilitas media pembelajaran yang disediakan di sekolah sebagai pendukung proses pembelajaran di kelas masih minim. Proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan media konvensional seperti media cetak atau media gambar cetak dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran tersebut membuat minat siswa dalam pembelajaran

menjadi rendah. Kondisi tersebut kemudian mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Pada siswa kelas V masih terdapat siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun KKM IPA yang telah ditetapkan adalah 70. Berdasarkan hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) yang telah dilaksanakan oleh 20 orang siswa, 8 siswa (40%) mencapai nilai KKM, sedangkan 12 siswa (60%) tidak mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil UTS tersebut menunjukkan hasil belajar siswa di kelas masih rendah.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap peserta didik di kelas V SDN 060874 Medan Perjuangan pada tanggal 3 Oktober 2022. Dimana hasil wawancara tersebut mengemukakan bahwa peserta didik merasa senang dan lebih bersemangat dalam pembelajaran jika guru menggunakan media pembelajaran. Selain itu, melalui wawancara diperoleh data bahwa setiap peserta didik telah memiliki *smartphone* yang mampu menjalankan sistem operasi *android*. Peserta didik memanfaatkan *smartphone android* untuk keperluan hiburan. Namun, pemanfaatan *smartphone android* untuk keperluan pendidikan masih minim dilakukan oleh peserta didik.

Berdasarkan fakta di lapangan yang diperoleh peneliti, mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* sebagai solusi dari permasalahan pada proses pembelajaran di SDN 060874 Medan Perjuangan. Media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan menjadi fasilitas peserta didik untuk belajar secara mandiri karena dapat digunakan tanpa terhalang ruang dan waktu.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nur Cholid (2021) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular*

*Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Di Madrasah Ibtidaiyah*". Media yang telah dikembangkan tersebut memperoleh skor sebesar 4,6 atau 92% oleh validator ahli materi dan skor sebesar 4,75 atau 95% oleh validator ahli media. Penilaian oleh validator menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti berupaya meningkatkan kualitas media pembelajaran di kelas dan minat belajar peserta didik pada proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajarnya dengan memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android*. Berdasarkan latar belakang di atas tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan Aplikasi *Kodular* Pada Tema 5 Subtema 2 Di Kelas V SDN 060874 Medan Perjuangan T.A 2022/2023”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya ketersediaan fasilitas media pembelajaran di sekolah.
2. Pendidik lebih sering memanfaatkan media pembelajaran konvensional.
3. Pendidik belum mampu menggunakan media berbasis *android* dalam pembelajaran di kelas.
4. Minat belajar peserta didik rendah.
5. Penggunaan *android* untuk kepentingan pembelajaran masih minim dilakukan oleh peserta didik.
6. Hasil belajar peserta didik pada tema 5 rendah.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti melakukan pembatasan masalah pada penelitian ini pada “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan Aplikasi *Kodular* Pada Tema 5 Ekosistem Subtema 2 Hubungan Antarmakhluk Hidup Dalam Ekosistem Pembelajaran 1 di Kelas V SDN 060874 Medan Perjuangan T.A 2022/ 2023”.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* pada tema 5 ekosistem subtema 2 hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem di kelas V SDN 060874 Medan Perjuangan T.A 2022/2023?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* pada tema5 ekosistem subtema 2 hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem di kelas V SDN 060874 Medan Perjuangan T.A 2022/2023?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* pada tema 5 ekosistem subtema 2 hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem di kelas V SDN 060874 Medan Perjuangan T.A 2022/2023?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* pada tema 5 ekosistem subtema 2 hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem di kelas V SDN 060874 Medan Perjuangan T.A 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* pada tema 5 ekosistem subtema 2 hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem di kelas V SDN 060874 medan Perjuangan T.A 2022/2023.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *kodular* pada tema 5 ekosistem subtema 2 hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem di kelas V SDN 060874 medan Perjuangan T.A 2022/2023.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar dan mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi kepada pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* dan memberikan opsi media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

Dapat menjadi referensi dan inspirasi untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran.

### 4. Bagi Peneliti

Menjadi wadah bagi peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dan melatih kemampuan dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran.

### 5. Bagi Penelitian Selanjutnya

Dapat memberikan masukan dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *android*.