

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi turut mempengaruhi segala aspek pada kehidupan, Terutama pada dunia pendidikan. Pasalnya, perkembangan teknologi turut mengiringi dan menuntut aspek pendidikan ini untuk menggunakan teknologi terbaru. Terlebih setelah adanya Covid 19, kebijakan pemerintah menganjurkan kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah (BDR). Hal tersebut semakin menjadi tantangan besar terhadap perkembangan pembelajaran siswa.

Salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan pada saat pembelajaran berlangsung ialah interaksi yang antara guru dengan siswanya. Pada interaksi siswa terhadap gurunya dituntut dapat aktif dan memunculkan pemikiran yang visioner demi tercapainya tujuan. Sehingga, berbagai cara dan upaya pun dilakukan oleh pihak sekolah untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran yang baik. Tentu dengan tujuan siswa dapat menerima pelajaran secara optimal.

Satu produk yang diciptakan dari pembelajaran berbasis teknologi ialah pembelajaran daring atau *online*. Pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dalam praktiknya memerlukan jaringan internet yang stabil dan memadai. Belajar secara daring adalah proses belajar yang dilaksanakan tanpa bertemu secara langsung melainkan menggunakan platform lain yang ada. Kegiatan pembelajaran daring atau *online* merupakan sesuatu yang baru bagi sekolah. Hal tersebut menyebabkan pola pembelajaran berubah secara teknis dengan berbagai pertimbangan baik dari kondisi siswa maupun guru (Priyanto & Kock, 2021). Perubahan pembelajaran menjadi dari ini tidak dapat dikatakan sempurna tanpa adanya arahan yang benar dari guru dalam proses belajar. Tugas utama dari seorang guru yaitu mendorong siswanya turut berperan aktif dalam kegiatan atau proses pembelajaran (Oktaviani & Rokmanah, 2022). Guru memiliki peran vital dalam proses pembentukan karakter pengetahuan dan keterampilan siswa. Sehingga guru seringkali dijadikan sebagai tulang punggung dari pendidikan di sekolah. (Rini dkk., 2022).

Hanifah Nurjanah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS APLIKASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN CALISTUNG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Guru perlu mengerahkan pikiran serta tenaganya untuk menciptakan pembelajaran yang baik. Utamanya pada saat ini pemilihan media ajar yang tepat menjadi langkah utama agar pembelajaran dapat berjalan. Media yaitu suatu alat yang dapat dimanfaatkan guna membantu proses pembelajaran dan dapat memperjelas suatu makna atau tujuan yang ingin disampaikan (Apriyani & Sitohang, 2022).

Namun pada kenyataannya, tujuan utama sekolah menyelenggarakan pembelajaran daring yaitu siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik ternyata tidak sepenuhnya sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran yang dilakukan secara sinkronus di *zoom meeting* atau bahkan hanya memberi instruksi di *whatsapp* untuk mempelajari dan mengerjakan tugas dalam buku membuat siswa jenuh dan bosan serta kendala lainnya. Hal tersebut mengakibatkan adanya penurunan hasil belajar siswa antara sebelum mengikuti pembelajaran daring dengan setelah mengikuti pembelajaran daring (Isrok'atun dkk., 2021). Terlebih terdapat beberapa guru yang kurang pengetahuan mengenai literasi digital sehingga belum dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat semakin membuat perkembangan siswa terhambat terutama pada perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan bagian dari keilmuan yang mencakup segala kegiatan mental perkembangan (otak). Menurut Bloom, perkembangan kognitif adalah segala upaya yang berkaitan dengan aktivitas otak. Perkembangan tersebut terbagi kedalam 6 tingkatan yaitu hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan berpikir seperti kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi (Putri dkk., 2022)

Salah satu dampak dari terhambatnya perkembangan kognitif yaitu ikut terhambatnya kemampuan Calistung anak di sekolah dasar. Calistung adalah Kemampuan atau kompetensi membaca, menulis dan berhitung sebagai kemampuan dasar siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran berikutnya. Membaca yaitu suatu kemampuan yang dapat dikatakan yang kompleks, karena didalamnya terdapat beberapa aspek yakni mengingat, memahami, membandingkan, menemukan, menganalisis, mengkoordinasikan serta akhirnya dapat menerapkan atau mengaplikasikan hal yang terdapat pada teks bacaan tersebut.

Maka dari itu, diperlukan suatu media edukasi berbasis teknologi yang secara cepat mendorong dan memotivasi siswa untuk mampu menguasai kompetensi Calistung. Agar *Learning loss* yang mereka alami dapat ditangani dan siswa pun dapat terus mengikuti pembelajaran secara lancar dan optimal. Hal tersebut terbukti pada media pembelajaran yang dibuat menggunakan *software* aplikasi SAC dapat menumbuhkan atensi belajar dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang tersaji pada aplikasi tersebut (Fajar dkk., 2022).

Penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil *pretest & posttest* sebesar 30,65% dengan menyisipkan media ajar berbasis teknologi (Soraya dkk., 2018). Hal tersebut beriringan dengan penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2021 terkait pengembangan media berbentuk *game* menyimpulkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar (Nurhayati, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa media yang berbasis teknologi memiliki kecenderungan untuk dapat meningkatkan motivasi siswa. Namun, belum terdapat penelitian yang membahas secara rinci terkait peningkatan kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Pada praktiknya, kemampuan membaca, menulis dan berhitung merupakan kemampuan dasar yang sangat diperlukan siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran di sekolah.

Dikembangkannya media edukasi ini adalah untuk menciptakan media yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan calistung yang berbasis teknologi. Pada pengembangan media ini, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan *software* SAC tanpa menyisipkan fitur audio, video dan fitur lainnya yang dapat dimaksimalkan. Sedangkan, pada penelitian ini yaitu mengintegrasikan fitur baru yakni menginput video dan lain sebagainya serta penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain yang menarik dan elemen yang lebih lengkap.

Dengan demikian, penelitian dilakukan untuk turut menyelesaikan permasalahan pada pemahaman literasi digital yang cukup rendah serta pemanfaatan teknologi terutama pada anak sekolah dasar menggunakan aplikasi berbasis android “MABAR” menggunakan *software* SPSS versi 24 dengan fokus meningkatkan kemampuan calistung pada siswa kelas II.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk Menjawab permasalahan tersebut maka diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan media edukasi berbasis aplikasi dalam meningkatkan kemampuan calistung siswa sekolah dasar?
- 1.2.2 Bagaimana efektivitas pengembangan media edukasi berbasis Aplikasi dalam meningkatkan kemampuan calistung siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media edukasi berbasis Aplikasi dalam meningkatkan kemampuan calistung siswa sekolah dasar.
- 1.3.2 Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media edukasi berbasis Aplikasi dalam meningkatkan kemampuan calistung siswa sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1.4.1.1 Penelitian ini bermanfaat dalam pengetahuan dan inovasi mengenai penggunaan media edukasi berbasis aplikasi dalam meningkatkan kemampuan calistung siswa sekolah dasar.
- 1.4.1.2 Dapat menjadi bahan kajian dalam penelitian di masa mendatang.

1.4.2 Manfaat Praktik

1.4.2.1 Bagi Siswa

Membantu siswa dalam menguasai pembelajaran. Terutama siswa yang terkendala dalam memahami pembelajaran dasar membaca, menulis dan berhitung.

1.4.2.2 Bagi Guru

Memberikan alternatif terhadap penggunaan media dalam proses belajar mengajar dengan mengintegrasikan teknologi di dalamnya.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Dapat turut membantu dalam meningkatkan mutu sekolah serta keterampilan guru untuk berinovasi mengembangkan media berbasis digital.

1.5 Struktur Skripsi

Skripsi ini tersusun atas beberapa bab yakni bab satu hingga bab lima. Hal tersebut dilakukan agar skripsi dapat tersusun dengan rapi dan terstruktur sehingga memudahkan pembaca dalam memahami penelitian yang sudah dilaksanakan, berikut penjelasan mengenai bab tersebut:

Bab I berisi alasan mengenai dibuatnya penelitian yang disebut pendahuluan. Dengan rincian yaitu latar belakang sebagai acuan dalam pencarian masalah. Kemudian terdapat rumusan masalah yang berisi seputar pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijawab berdasarkan permasalahan yang diangkat pada penelitian. Hal tersebut berkaitan dengan tujuan penelitian serta manfaat penelitian. Bila permasalahan sudah terjawab maka tujuan dari penelitian pun sudah terlaksana begitu pula diharapkan manfaat diharapkan dapat tercapai.

Bab II berisi kajian pustaka yang memuat topik-topik atau teori dan penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian yang akan dilaksanakan.

Bab III yaitu Metode Penelitian yang berisi tahapan atau alur pada saat penelitian. Metode Penelitian mencakup desain kontekstual mengenai penelitian, partisipan, sampel, lokasi, instrumen serta prosedur penelitian.

Bab IV berisi pembahasan terkait hasil dari perhitungan pada penelitian yang kemudian dilampirkan ke dalam bentuk data. Hasil analisis data tersebut dipergunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

Bab V mencakup ikhtisar dari penelitian yang telah dilaksanakan serta beberapa topik yang dapat direkomendasikan kepada penelitian selanjutnya dan berbagai pihak yang berkaitan.