

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan tahap awal dalam sistem pendidikan formal untuk anak-anak, yang memiliki peran penting dalam membentuk landasan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang akan mempengaruhi perkembangan mereka di masa depan (Septiani dkk., 2023). Dalam peran pentingnya untuk membentuk landasan tersebut minat belajar menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan mereka dimasa yang akan datang. Dengan adanya minat belajar, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar (Adila, 2021).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran IPS dikelas VI membahas mengenai ASEAN atau *Association Off South-East Asian Nations*. Materi ini mencakup karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN. Mengingat Indonesia tidak hanya menjadi anggota ASEAN tetapi juga ikut terlibat dalam pembentukan ASEAN, siswa harus memahami materi tersebut juga sebagai dasar pemahaman awal yang harus di miliki siswa untuk melanjutkan pemahaman ketingkat selanjutnya.

Pada saat kegiatan belajar siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama materi ASEAN yang cukup banyak. Oleh karena itu, diperlukan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan agar siswa tetap fokus dan bersemangat (Handayani & Somantri, 2023) sehingga pengalaman pembelajaran yang diberikan memiliki makna bagi siswa (Emda, 2018). Dalam menciptakan pengalaman pembelajaran tersebut diperlukan adanya minat belajar dari siswa. Minat belajar menurut (Slameto, 2010) dapat terlihat dari 4 indikator yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan dan perhatian siswa. Minat dalam proses belajar termasuk dalam hal peningkatan prestasi siswa, belajar dengan minat yang tinggi mendorong siswa untuk belajar lebih baik (Alam, 2018).

Minat belajar merupakan salah satu upaya untuk melakukan sejumlah aktivitas mental dan fisik untuk mengubah tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dihasilkan dari proses belajar dengan lingkungannya (Slameto, 2015). Dapat dikatakan bahwa Minat merupakan salah

Delina Apriliani, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA “MABAR ASEAN” BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MNAT BELAJAR SISWA KELAS VI

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

satu komponen psikologi yang mempengaruhi proses belajar setiap orang yang menimbulkan rasa suka dan rasa terikat pada suatu hal tanpa ada paksaan. Belajar merupakan proses kompleks dan dapat terjadi pada setiap orang dan berlangsung seumur hidup. Adanya perubahan dalam diri seseorang adalah salah satu cara bahwa seseorang pernah belajar, perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pada tanggal 28 November 2023, peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara di salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Bandung. Pada saat kegiatan observasi peneliti melihat kurangnya antusiasme siswa kelas VI terutama dalam materi ASEAN. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai apa itu ASEAN; ternyata, tidak ada respon jawaban dari siswa, dugaan peneliti bahwa siswa mengalami kesulitan pemahaman terkait materi tersebut. Menurut Kartwoll (dalam Mahmud, 2020) indikator pemahaman melibatkan kemampuan siswa untuk menjelaskan kembali, memberikan contoh, mengklasifikasikan dan menyimpulkan. Dalam konteks ini, terlihat bahwa siswa tidak dapat menjelaskan kembali mengenai apa itu ASEAN, padahal materi tersebut telah dipelajari sebelumnya. Peneliti juga menduga bahwa kurangnya antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi ASEAN disebabkan karena kurangnya minat belajar siswa terhadap materi tersebut.

Minat belajar dalam konteks ini, merujuk pada indikator (Slameto, 2010) yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan dan perhatian siswa. Hal ini juga dikarenakan materi ASEAN merupakan materi yang harus dibaca, dipahami serta dihafalkan. Kurangnya minat belajar siswa juga menurut wali kelas VI dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang nilainya masih berada di bawah kkm. Hasil belajar siswa di duga kuat ada faktor yang mempengaruhinya salah satunya yaitu minat belajar (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Semakin tinggi minat belajar siswa, maka semakin tinggi hasil belajarnya. Begitupun sebaliknya. Semakin rendah minat belajar siswa maka semakin rendah juga hasil belajarnya (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VI pun menurut beliau materi ASEAN memuat materi yang cukup banyak sehingga beliau hanya bisa membahas beberapa negara saja. Dari segi waktu pembelajaran yang dirasa kurang menurut

beliau untuk membahas semua materi tersebut, karena membuat suasana kelas menjadi jenuh dan membuat siswa menjadi bosan, sehingga metode yang digunakan beliau dengan presentasi kelompok. Namun ternyata metode tersebut membuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung hanya memahami materi yang di presentasikannya saja. Peneliti juga bertanya terkait media pembelajaran yang digunakan dalam materi ASEAN yang cukup banyak ini, menurut beliau belum tersedianya media pembelajaran yang digunakan karena keterbatasan waktu dan fasilitas beliau dalam membuat, padahal media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meringkas materi yang cukup banyak agar mudah untuk dipahami oleh siswa dan mendorong minat belajar yang tinggi (Nurfadhillah dkk., 2021).

Sebagai upaya meringkas materi yang cukup banyak dan mendorong minat belajar yang tinggi, media pembelajaran merupakan suatu alat pembantu secara efektif yang digunakan guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Suprpto dkk., 2011). Media dalam pendidikan telah menjadi salah satu cara yang semakin penting terutama dalam era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju. Media interaktif, seperti berbasis *computer*, *android*, telah memasuki ruang kelas dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berpartisipasi aktif bagi siswa (Ardiansyah & Nana, 2020). Teknologi *Android* menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak dan remaja, mereka terbiasa menggunakan perangkat *Android* untuk berbagai aktivitas seperti bermain *games*, berkomunikasi dan mencari informasi (Ardiansyah & Nana, 2020). Semakin banyak siswa yang menggunakan *smartphone* semakin besar peluang untuk menggunakan teknologi sebagai media dan alat belajar.

Berdasarkan fakta yang terjadi yaitu kurangnya minat belajar siswa terhadap materi ASEAN dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam materi ASEAN, dengan kondisi di era teknologi yang sudah semakin maju terlihat juga banyak siswa yang sudah menggunakan dan memiliki *smartphone* maka dari itu sebagai upaya meningkatkan minat belajar yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja terutama dalam materi ASEAN diperlukan sebuah media yang melibatkan *smartphone* yaitu sebuah Aplikasi *Android* mengenai materi ASEAN yang dapat di gunakan pada saat proses pembelajaran maupun diluar proses

pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan oleh Benedeto & Setyaningtyas (2023) telah menghasilkan produk berupa Aplikasi *Android* Sistem Tata Surya dan diperoleh produk tersebut layak digunakan. Mengetahui bahwa produk tersebut layak digunakan maka peneliti akan mengembangkan sebuah Aplikasi *Android* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan Media Aplikasi *Android* yang dikembangkan berbeda dengan penelitian sebelumnya, dimana penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar pada materi ASEAN.

Pengembangan Media ini memiliki nama “Mabar ASEAN” atau Mari belajar ASEAN Berbasis *Android*. Mabar adalah kata-kata yang sering diucapkan siswa ketika bermain *game*. Peneliti mengambil kata-kata tersebut agar mudah diingat oleh siswa. Serta, diharapkan pada saat proses pembelajaran selain siswa belajar mengenai materi, siswa juga bisa bermain *quiz* agar terciptanya pembelajaran yang memiliki pengalaman bermakna bagi siswa untuk melibatkan siswa aktif, meningkatkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan permasalahan yang ada pada lingkup sekolah dasar seperti minat belajar serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran, maka peneliti akan melaksanakan suatu penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media “Mabar ASEAN” Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan, maka disusunlah rumusan masalah umum yaitu “Bagaimanakah Pengembangan Media “Mabar ASEAN” Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI”.

Untuk memperoleh jawaban dari rumusan umum diatas maka disusunlah rumusan khusus yaitu:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media “mabar ASEAN” berbasis *android* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI?
2. Bagaimanakah hasil akhir pengembangan media “mabar ASEAN” berbasis *android* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI?
3. Bagaimanakah implementasi media “mabar (mari belajar) ASEAN” berbasis *android* sebagai upaya meningkatkan minat belajar materi ASEAN kelas VI?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan umum penelitian ini untuk mendeskripsikan Pengembangan media “Mabar ASEAN” berbasis *android* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI. Adapun tujuan khususnya yaitu:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media “mabar ASEAN” berbasis *android* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI.
2. Mendeskripsikan hasil akhir pengembangan media “mabar ASEAN” berbasis *android* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI.
3. Mendeskripsikan implementasi media “mabar ASEAN” berbasis *android* sebagai upaya meningkatkan minat belajar materi ASEAN kelas VI.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian, diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Secara khusus, diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan menjadi tambahan pengetahuan secara teoritis tentang media “mabar ASEAN” berbasis *android* untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat dijadikan sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, diharapkan penelitian ini sebagai upaya meningkatkan minat belajar materi ASEAN siswa kelas VI.
- b. Bagi Guru, diharapkan penelitian ini menjadi referensi guru untuk meningkatkan minat belajar pada saat pembelajaran serta memberikan referensi dalam pembelajaran IPS kelas VI.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan penelitian ini menjadi pengetahuan bagi peneliti lain serta menjadi referensi dalam mengembangkan media Aplikasi *Android* terkhusus meningkatkan minat belajar materi ASEAN kelas VI.

1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini terdiri dari lima bab yang terdiri dari:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang yang mendasari penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, penelitian terdahulu yang relevan.

2. BAB II KAJIAN TEORI

Berisi tentang teori yang akan digunakan sebagai landasan penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang desain penelitian, prosedur penelitian, partisipasi penelitian, teknik pengumpulan, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang gambaran umum, temuan, dan pembahasan.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian.

