

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awal tahun 2020, dunia diguncangkan dengan adanya penyebaran virus COVID-19 (*coronavirus disease 2019*). Hal ini mengakibatkan penutupan sekolah dan perguruan tinggi di beberapa negara. Menurut data Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO), terdapat kurang lebih 290,5 juta siswa di seluruh penjuru dunia yang kegiatan belajarnya terganggu akibat sekolah yang ditutup (Purwanto, dkk., 2020).

Penyebaran virus COVID-19 awal mulanya berakibat pada dunia perekonomian, tetapi dampaknya dialami pula oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diterapkan oleh banyak negara, termasuk Indonesia yaitu dengan meliburkan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat pemerintah dan lembaga terkait diharuskan menghadirkan alternatif proses pembelajaran untuk siswa ataupun mahasiswa yang tidak dapat melakukan proses pembelajaran pada lembaga pembelajaran.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 24 maret 2020 mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring (*online*) atau jarak jauh, pembelajaran di arahkan kepada pemahaman tentang penyebaran dan pencegahan wabah virus COVID-19 (Abidin, Z., Hudaya, A., dan Anjani, D., 2020, hlm. 132)

Pembelajaran jarak jauh dirancang untuk melayani siswa dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang saat ini. Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, baik siswa, guru maupun dosen mempunyai keleluasaan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran. Ada pula platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh diantaranya Google Classroom, Google Meet, WhatsApp, Zoom, dan lainnya. Pelaksanaan

pembelajaran jarak jauh membutuhkan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone*, *tablet* dan laptop yang digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Gikas & Grant, 2013, hlm. 19). Pembelajaran jarak jauh memiliki karakteristik yang berbeda dengan sistem pendidikan konvensional yang dilaksanakan secara tatap muka. Siswa dapat menentukan waktu belajarnya kapan saja, dan dimana saja. Dalam pembelajaran jarak jauh pada awalnya hanya menggunakan media pembelajaran berupa modul, namun seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, muncul media pembelajaran berbantuan komputer, audio, video, media noncetak, multimedia, internet dan lain-lain.

Dikutip dari laman Kumaran (2021) sejak diberlakukannya kebijakan proses kegiatan pembelajaran secara daring mulai tingkatan sekolah dasar sampai dengan tingkat atas sejak setahun yang lalu, motivasi belajar siswa semakin menurun. Hal ini diperkuat dengan temuan Save the Children yang menunjukkan bahwa selama pembelajaran jarak jauh 4 dari 10 atau 40% orangtua mengatakan motivasi belajar siswa semakin berkurang (suara.com). Banyak siswa yang mengeluh dengan banyaknya tugas yang diberikan oleh gurunya, sementara untuk bahan pembelajaran para siswa sering kali tidak bisa memahami materi pembelajaran dengan baik karena kurangnya penjelasan dari guru.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hafida dkk. (2020) yang berjudul “Penurunan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19” bahwasannya terjadi penurunan motivasi belajar pada siswa selama pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan penelitian tersebut, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh hanya berisi penugasan yang diberikan oleh guru dan dikumpulkan setelah selesai melalui whatsapp grup. Selain itu siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, karena tidak adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung, diperoleh informasi bahwa selama pembelajaran jarak jauh yang terhitung sudah satu tahun berlangsung,

pembelajaran hanya dilaksanakan melalui platform WhatsApp grup dengan pemberian tugas harian maupun mingguan yang diberikan dalam bentuk modul. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS pada materi negara-negara ASEAN guru hanya memberikan tugas berupa modul, dan siswa dapat mencari informasi berkenaan ASEAN melalui teks bacaan yang ada di buku tematik sebagai sumber belajar. Berdasarkan hasil wawancara bahwasannya materi ASEAN menjadi materi baru untuk siswa kelas VI yang menyebabkan masih ada siswa yang kesulitan dalam memahami materi ASEAN. Terlebih saat pembelajaran jarak jauh, guru kesulitan untuk menyampaikan materi berkenaan ASEAN kepada siswa, dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran saat pembelajaran jarak jauh. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan motivasi belajar saat pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan masalah tersebut, upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Pada pembelajaran jarak jauh seperti saat ini, guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Wulandari, dkk., 2017, hlm. 123) bahwasannya pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar. Melalui perkembangan teknologi informasi komunikasi yang semakin maju, serta penggunaan *smartphone* yang meluas, maka hal ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis Android adalah media pembelajaran yang memiliki karakteristik dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, serta didukung dengan visualisasi yang menarik. Sesuai dengan pendapat Sadiman (dalam Lubis & Ikhsan, 2015, hlm. 193) bahwa siswa dapat belajar secara tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chuang & Chen (2007) dengan judul "*Effect of Digital Games on Children's Cognitive Achievement*" bahwa media pembelajaran digital

dapat memfasilitasi siswa dalam belajar kapanpun dan dimanapun, serta dapat meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa, karena media ini dapat digunakan secara berulang. Hasil penelitian senada juga disampaikan oleh Sakat *et al.* (2012) dengan judul penelitian “*Educational Technology Media Method in Teaching and Learning*” bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi, karena pembelajaran lebih atraktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwasannya media yang memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Maka dari itu, peneliti menentukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi Mengenal ASEAN berbasis Android, yang memanfaatkan teknologi *smartphone*. Aplikasi ini berisikan materi pelajaran mengenai negara-negara ASEAN yang termuat dalam kompetensi dasar 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN. Aplikasi Mengenal ASEAN yang akan dikembangkan peneliti memiliki kelebihan dibandingkan aplikasi yang tersedia pada Play Store, diantaranya peneliti membuat tampilan media menjadi lebih menarik dengan tampilan yang memiliki warna cerah, dilengkapi gambar yang berkaitan dengan materi, terdapat penjelasan berupa audio dengan musik sebagai *background* nya, dan penjelasan sejarah ASEAN dalam bentuk video animasi. Adapun bentuk kegiatan pada media ini yaitu adanya permainan berupa kuis dan juga Teka Teki Silang (TTS). Diharapkan aplikasi Mengenal ASEAN ini dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Mengacu pada latar belakang tersebut, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal ASEAN Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang disebutkan, masalah umum pada penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal

ASEAN Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”, untuk memperjelas batasan masalah tersebut, maka dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran Mengenal ASEAN berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas VI?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran Mengenal ASEAN berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas VI?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Mengenal ASEAN Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar, untuk memperjelas tujuan penelitian, maka dirumuskan ke dalam beberapa pernyataan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Mengenal ASEAN berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas VI.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran Mengenal ASEAN berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas VI.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberi manfaat teoritis dan manfaat praktis untuk siswa, guru, dan sekolah tempat dimana penelitian ini dilaksanakan.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Rekomendasi sebagai sumber referensi pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan sekolah dasar dan bahan kajian penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran mata pelajaran IPS. Serta sebagai masukan untuk menaikkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran
- 3) Meningkatkan daya tarik siswa pada pelajaran IPS

b. Guru

- 1) Menjadi rekomendasi media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS.
- 2) Dapat berkontribusi untuk memperbaiki proses belajar mengajar.
- 3) Meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.