

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik untuk mendukung proses belajar. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Lebih jelas lagi dalam Pasal 40 BAB XI Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban, menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Dengan demikian agar tercapainya tujuan pembelajaran memerlukan adanya alat bantu atau media pembelajaran. Salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa (Anderson, 1987). Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013) media pembelajaran adalah sarana non formal yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar agar mencapai kompetensi. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebuah media pembelajaran merupakan suatu penghubung antara pendidik dan peserta didik agar tercipta suatu komunikasi yang efektif.

Teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif khususnya dalam pendidikan sekolah dasar, karena dapat memotivasi peserta didik dan mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini sejalan dengan pendapat Maulina, dkk (2018) sesuai dengan tuntutan kurikulum mengharuskan pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered*) dan 5M (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan). Sedangkan Lestari (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat mendukung dan meningkatkan

proses kognitif peserta didik dan keterampilan berpikir.

Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan pembelajaran tematik dari jenjang kelas I sampai kelas VI. Menurut Wulandari (dalam Hamdu, dkk) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan yang memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Kurikulum dalam berbagai mata pelajaran menjadi satu untuk dikemas dalam sebuah tema. Sedangkan Beane (dalam Juanda, 2019) pembelajaran tematik menyusun beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang diuraikan dalam beberapa tema. Dengan demikian, pembelajaran tematik yang dikemas secara berkaitan memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi peserta didik melalui pengetahuan yang utuh (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang kurang menguasai konsep pembelajaran tematik subtema 1 “Keteraturan yang Menakjubkan” kelas VI di sekolah dasar yang disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh pendidik (Ismito, 2018). Hal ini sejalan dengan pendapat Khoir (2008) beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan pembelajaran IPA antara lain terlalu banyak istilah asing yang sulit dipahami, materi yang padat dan berorientasi pada sistem menghafal, guru yang masih menggunakan metode *teacher centered*, penguasaan pendidik terhadap materi lemah, pembelajaran yang terlalu monoton dan penggunaan media pembelajaran yang minim menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik.

Sistem tata surya adalah materi pada subtema “Keteraturan yang Menakjubkan” kelas VI yang terdapat dalam pembelajaran tematik tema 9 kelas VI Sekolah Dasar. Tetapi saat ini materi sistem tata surya hanya mengandalkan media berupa buku dan gambar cetak saja sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik. Sejalan dengan Nugraha (2014) pendidik hanya mengandalkan buku dan rendahnya visualisasi mengenai materi sistem tata surya menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik. Hal ini didukung dengan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Curug dan SDN Barutunggul 04.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah ini adalah dengan adanya teknologi berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang interaktif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Golu (2016) bahwa penggunaan media

pembelajaran audio visual dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN Bakalan, Bantul. Media berbasis aplikasi Android mempermudah pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pembelajaran (Riyan, 2021). Sedangkan Saleh (2021) penggunaan aplikasi Android Synergi dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran tematik subtema Perubahan Energi kelas IV SDN Sukabumi. Pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi kreatif, efektif dan menyenangkan.

Bersumber pada permasalahan diatas, peneliti memberikan gambaran penggunaan media pembelajaran berdasarkan teori belajar Edgar Dale yang dikenal dengan *Cone of Experience* atau Kerucut pengalaman Edgar Dale. Teori *Cone of Experience* dari Edgar Dale menyatakan bahwa peserta didik lebih banyak menyerap informasi dari proses mengamati, melakukan dan pengalaman langsung dari yang mereka pelajari. Berdasarkan penelitian Edgar Dale salah satu metode yang efektif dalam membantu proses pembelajaran adalah menggunakan media audio visual. Hasil penelitian menyebutkan bahwa 50% peserta didik mudah menyerap informasi dari yang mereka lihat dan dengar (Baukal, E., et al, 2013).

Menurut Nurohmah, dkk (2014) Penerapan teknologi yang didukung dengan sejumlah aplikasi tidak menutup kemungkinan dapat digunakan sebagai fasilitas belajar oleh peserta didik. Selain itu juga Kumala, dkk (2022) mengemukakan bahwa aplikasi Android dapat menjadi pelengkap dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran yang belum dikuasainya kapanpun dan dimanapun.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi Android ini diharapkan dapat peserta didik dapat meningkatkan minat belajar pada materi subtema Keteraturan yang Menakjubkan. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk merancang penelitian dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Android Sitaya Dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keteraturan yang Menakjubkan”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Proses pembelajaran kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- 1.2.2 Dalam pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan, dianggap membosankan dan kurang menyenangkan.
- 1.2.3 Perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar kepada peserta didik pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka secara umum penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana analisis kebutuhan aplikasi Android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan?
- 1.3.2 Bagaimana desain aplikasi android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan?
- 1.3.3 Bagaimana pengembangan aplikasi Android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan?
- 1.3.4 Bagaimana implementasi aplikasi Android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan?
- 1.3.5 Bagaimana evaluasi aplikasi Android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

- 1.4.1 Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan aplikasi Android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan.
- 1.4.2 Mendeskripsikan hasil desain aplikasi Android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan.
- 1.4.3 Mendeskripsikan hasil pengembangan aplikasi Android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan.
- 1.4.4 Mendeskripsikan hasil implementasi aplikasi Android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan.

- 1.4.5 Mendeskripsikan hasil evaluasi aplikasi Android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan.

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam hal sebagai berikut:

- 1.5.1.1 Memberikan referensi mengenai pengembangan aplikasi Android pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan di kelas VI Sekolah Dasar.
- 1.5.1.2 Memberikan kontribusi keilmuan berupa konsep media pembelajaran berbasis aplikasi Android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan di kelas VI Sekolah Dasar dalam meningkatkan minat belajar.

1.5.2 Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- 1.5.2.1 Manfaat bagi peserta didik
Penelitian ini dapat memudahkan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar.
- 1.5.2.2 Manfaat bagi pendidik
Penelitian ini dapat menambah wawasan bagi pendidik mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Android dan sumber referensi dalam pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan.
- 1.5.2.3 Manfaat bagi sekolah
Penelitian ini bermanfaat untuk menambahkan media pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan.
- 1.5.2.4 Manfaat bagi peneliti
Penelitian ini mampu memberikan referensi dalam proses pelaksanaan pembelajaran sehingga mampu menghasilkan produk berupa media pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan