

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Virus korona atau *severe acute respiratory syndrome coronavirus* (SARSCoV-2) disebut juga Covid 19 adalah virus yang melanda dunia abad ke-21 ini. Virus korona bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. *Severe acute respiratory syndrome corona virus 2* (SARS-CoV-2) adalah virus yang menular ke manusia maka ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020. Akibat dari pandemi covid-19 ini, pemerintah Indonesia melakukan upaya penerapan *physical distancing* kepada masyarakat yaitu himbauan untuk menjaga jarak, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Upaya tersebut ditujukan kepada masyarakat agar dapat memutus rantai penyebaran pandemi covid-19.

Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Menpan dan RB) menerbitkan Surat Edaran Nomor 19 Tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Tugas Kedinasan Dengan Bekerja Di Rumah/Tempat Tinggalnya (Work From Home/WFH) yang artinya seluruh sekolah di Indonesia pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat kebijakan tersebut. Dengan adanya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga sempat mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan atau yang kita kenal sekolah daring.

Walau telah 2 tahun berselang dan masyarakat sekarang dapat beradaptasi serta sekolah sudah melaksanakan pembelajaran luring kembali, nyatanya proses pembelajaran memiliki kendala baru baik yang dialami guru, orang tua maupun siswa itu sendiri. Dikutip dari laman Kabar Pendidikan (2021) sejak diberlakukannya kebijakan proses kegiatan pembelajaran secara daring menyebabkan para siswa menjadi sulit untuk menerima materi, terlebih para siswa di jenjang Sekolah Dasar dan Taman Kanak-kanak, dikarenakan

pembelajaran yang biasanya dilakukan secara konvensional berubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau dilakukan secara daring, yang pelaksanaannya tidak dapat terlepas dari pemanfaatan teknologi informasi. Jika hal ini dibiarkan tentu akan berpotensi menimbulkan banyak dampak negatif yang berkepanjangan bagi pendidikan Indonesia, khususnya peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno (2021) yang berjudul “Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa MI Muhammadiyah 5 Surabaya” bahwasannya terjadi penurunan motivasi belajar pada siswa selama pembelajaran daring. Berdasarkan penelitian tersebut, kondisi pembelajaran daring masa pandemi menyebabkan motivasi belajar menurun sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa ikut menurun. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik dan diharapkan akan mendapatkan hasil belajar yang baik (Sutrisno, 2020, hlm. 719). Seorang siswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi, tidak akan mungkin bisa melakukan kegiatan belajar dengan baik sehingga hasil belajarnya pun juga rendah, begitupun sebaliknya. Adapun pengertian motivasi belajar adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. (Sardiman, 2018, hlm. 75)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di salah satu Sekolah Dasar Kota Bandung, diperoleh informasi bahwa selama pembelajaran daring hanya dilaksanakan melalui platform *WhatsApp* grup dengan pemberian tugas harian maupun mingguan yang diberikan dalam bentuk modul. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS pada materi flora fauna nusantara guru hanya memberikan tugas berupa modul, dan siswa dapat mencari informasi berkenaan flora fauna melalui teks bacaan yang ada di buku tematik sebagai sumber belajar. Berdasarkan hasil wawancara bahwasannya materi flora fauna menjadi materi yang jarang dipelajari oleh siswa kelas V yang menyebabkan masih ada siswa yang kesulitan dalam memahami materi flora fauna itu sendiri. Terlebih saat pembelajaran daring, guru kesulitan untuk menyampaikan materi berkenaan

flora fauna kepada siswa, dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran saat pembelajaran daring maupun luring. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan motivasi proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring maupun luring. Saat proses pembelajaran, guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1992, hlm. 79) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadi adanya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Melalui perkembangan teknologi yang semakin maju, seperti *smartphone* yang mana sudah banyak siswa dapat menggunakannya, maka hal ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis *Android* adalah sistem operasi yang bersifat *Open Source* sehingga dapat memudahkan penggunaanya untuk menginstal aplikasi di *Smartphone* masing-masing. 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. Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa (Nurrita, 2018, hlm. 177-186). Maka dari itu, peneliti menentukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi flora fauna Nusantara berbasis *Android*, yang memanfaatkan teknologi *smartphone*. Aplikasi ini berisikan materi pelajaran mengenai keanekaragaman

flora fauna nusantara yang termuat dalam kompetensi dasar 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Aplikasi flora fauna nusantara 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 musik sebagai *background* nya, dan penjelasan materi flora dan fauna dalam bentuk gambar dan teks. Adapun bentuk kegiatan pada media ini yaitu adanya fitur “Ayo Bermain” yaitu mengingat materi yang sudah dibahas dan mengelompokkan jenis flora fauna nusantara. Diharapkan aplikasi FLOFA Nusantara 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 Berbasis Aplikasi *Android* Flora Fauna Nusantara Untuk Memotivasi Belajar Siswa Kelas V”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang disebutkan, masalah umum pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android flora fauna nusantara untuk memotivasi belajar siswa kelas V?”, untuk memperjelas batasan masalah tersebut, maka dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android flora fauna nusantara untuk memotivasi belajar siswa kelas V?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android flora fauna nusantara untuk memotivasi belajar siswa kelas V?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android flora fauna nusantara untuk memotivasi belajar siswa kelas V.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses dari media yang dibuat mengenai produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android flora fauna nusantara untuk memotivasi belajar siswa kelas V.
- 1.3.2 Mendeskripsikan hasil dari media yang dibuat mengenai produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android flora fauna nusantara untuk memotivasi belajar siswa kelas V.

#### **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**

Penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bidang pendidikan, serta dapat membuktikan kebenaran teori tentang manfaat media pembelajaran yang dikemukakan Hamalik (dalam Arsyad, 2002, hlm. 15) bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dalam pembelajaran IPS materi flora fauna dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas.

###### **b. Bagi Guru**

Dengan penelitian ini guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *game* edukasi serta dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya.

###### **c. Bagi Peneliti**

Menambah pengetahuan penulis terutama dalam bidang perbaikan pembelajaran dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.