

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih berpengaruh terhadap semua bidang salah satunya pendidikan. Era disrupsi 4.0 berupaya membangun masyarakat yang mampu menjawab berbagai persoalan sosial dalam kehidupannya (Nugraha, 2022). Sebuah teknologi diciptakan guna mempermudah kepentingan manusia di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan (Arwanda et al., 2020). Munculnya berbagai macam media pembelajaran digital menjadi ciri khas pendidikan di era disrupsi 4.0. Manfaat kemajuan teknologi salah satunya untuk memajukan pendidikan melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Masykur et al., 2017).

Hal ini sejalan dengan abad kedua puluh satu yang mana penyebaran informasi melalui digital. Menurut Septikasari (2018) terdapat keterampilan yang harus dikembangkan untuk pendidikan abad ke-21 antara lain komunikasi (*communication*), kerja sama (*collaboration*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), kreativitas, dan inovasi (*creativity and innovation*). Pembelajaran di era 21 dimaksudkan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuannya tentang teknologi informasi dan komunikasi (R. Rahayu et al., 2022). Dampak dari berkembang pesatnya IPTEK dalam bidang pendidikan yaitu peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan berkembangnya teknologi di bidang pendidikan maka sangatlah penting untuk menerapkan inovasi – inovasi pada proses pembelajaran (Maritsa et al., 2021)

Tetapi pada kenyataannya ilmu pengetahuan dan teknologi masih belum dimanfaatkan dengan maksimal oleh pendidik salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi diharapkan dapat mendorong pembaharuan dalam proses pembelajaran (Muhtar et al., 2020). Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara kepada pendidik kelas V SDN Genteng 1 Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka bahwa dalam pembelajaran IPS hanya

menggunakan media pembelajaran dari buku siswa saja berupa teks yang panjang. Buku siswa tersebut cenderung kurang menarik peserta didik untuk mempelajarinya karena monoton. Pembelajaran tersebut kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang mana mereka mempunyai karakteristik *concrete* dan *colorfull*. Selain itu juga, kurangnya inovatif pendidik dalam memilih dan memilih metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan khususnya pada pembelajaran IPS hanya menggunakan ceramah saja. Ketika menggunakan metode ceramah, peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari pendidik. Hal tersebut berdampak pada peserta didik yaitu mempunyai motivasi belajar rendah. Karena rendahnya motivasi belajar maka menyebabkan peserta didik tidak bersemangat ketika pembelajaran, banyak yang diam saat ditanya kembali mengenai materi yang telah dipelajari. Peserta didik menganggap pembelajaran IPS itu bosan dan jenuh karena terlalu banyak teori dan hafalan saja ketika proses belajar mengajar berlangsung (Magdalena et al., 2020).

Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti termasuk ke dalam jenis permasalahan pedagogik, literasi dan numerasi yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Cita-cita, kondisi jasmani dan rohani, kondisi lingkungan, dan usaha pendidik dalam mendidik peserta didik merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar (Moslem et al., 2019). Motivasi sangat berpengaruh terhadap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, untuk mencapai hasil yang terbaik seorang pendidik harus mampu berinovasi dalam proses belajar mengajar (D. T. Rahayu et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik salah satunya dipengaruhi oleh media pembelajaran dan juga sebagai alat untuk pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran, maka keterlibatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pendidikan sangat besar dan penting (Gawise et al., 2022).

Segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran (Luh & Ekayani, 2021). Penerapan media pembelajaran sangat bermanfaat untuk digunakan dalam pendidikan yaitu untuk menyampaikan materi pelajaran (Herliana & Anugraheni, 2020). Penggunaan

media pembelajaran merupakan komponen penting dari pendidikan dan perlu adanya inovasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif (Daryanes et al., 2023). Penggunaan sumber belajar seperti buku cetak pada era globalisasi saat ini kurang tepat digunakan karena kemajuan teknologi yang pesat (Fatmawati et al., 2021)

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu aplikasi pembelajaran berbasis android. Aplikasi pembelajaran menyediakan konten pembelajaran dan berupaya membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Program yang dikenal sebagai aplikasi pembelajaran berfungsi sebagai bahan, alat, atau metode untuk proses pembelajaran (Permana & Sujana, 2021). Media pembelajaran berbasis aplikasi android berisi materi – materi pelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan (Riyan, 2021). Aplikasi android adalah program yang berjalan di telepon seluler yang dapat digunakan untuk mempelajari, mengolah, dan mendapatkan informasi yang bermanfaat seperti media pembelajaran (tidak terikat waktu dan dapat dibawa ke mana saja). Aplikasi android termasuk ke dalam media pembelajaran elektronik karena dapat dijalankan dengan *smartphone* atau *gadget* yang bersistem android (Raharjo & Pitaloka, 2020).

Salah satu terobosan baru dan solusi untuk permasalahan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya kelas 5 pada materi peristiwa pembacaan teks proklamasi Indonesia yang telah dipaparkan di atas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis aplikasi android yang bernama aplikasi Sindo. Sesuai dengan kondisi saat ini sebagian besar peserta didik menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain *game* saja. Peserta didik biasanya menggunakan teknologi seperti *smartphone* mereka untuk bermain *game* dan membuka akun media sosial (Rahmandani et al., 2018). Penggunaan ponsel untuk informasi dan komunikasi berupaya membuat hubungan interpersonal antar manusia menjadi lebih mudah dan cepat (Putra et al., 2021). Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis android ini akan menambah fungsi dari *smartphone* tersebut karena dapat belajar sambil bermain. Media pembelajaran berbasis aplikasi ini dapat membuat peserta didik belajar kapanpun dan dimanapun (Sutono & Sumaryati, 2021).

Pada aplikasi Sindo materi pembacaan teks proklamasi Indonesia dikemas dalam bentuk *e-book* yang dipaparkan menggunakan infografis yang didesain dengan menarik sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Infografis menampilkan gambar-gambar untuk membangkitkan minat peserta didik dalam membaca materi untuk membantu memahaminya (Reizal et al., 2020). *E-book* ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan buku cetak, tetapi buku elektronik ini dibuat agar peserta didik dapat membaca lebih mudah, nyaman, dan dapat diakses di mana saja kapan saja (Nugraha et al., 2022). Selain itu juga pada aplikasi tersebut terdapat video pembelajaran, *mini games*, kuis yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik karena hanya tinggal klik saja. Aplikasi ini juga dirancang menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu terdapat gambar – gambar yang sesuai dengan materi pelajaran, dirancang dengan desain *colorful*, serta bahasa yang digunakan dapat mudah dipahami. Apabila terdapat gambar – gambar yang *colorful*, maka dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran (Maharani et al., 2018). Selain itu juga yang akan dilakukan oleh peneliti itu dengan fokus utamanya untuk meningkatkan motivasi belajar IPS. Karena motivasi sebagai faktor internal sehingga berpengaruh pada proses pembelajaran (Alfarabi & Fitrayati, 2020). Pendidik bertanggung jawab untuk menumbuhkan dan memperkuat motivasi belajar karena termasuk komponen yang paling menentukan dalam kegiatan pembelajaran selain dari peserta didik (Arianti, 2019).

Penelitian ini penting untuk diteliti karena sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan. Media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat memicu minat dan keinginan, membangkitkan motivasi bahkan berdampak pada psikologis peserta didik (Febrita & Ulfah, 2019). Dengan adanya pengembangan media pembelajaran aplikasi sindo dapat memberikan solusi sesuai dengan permasalahan tersebut yakni rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Semakin berkembangnya teknologi berdampak pada penggunaan *smartphone* yang sudah tidak asing lagi di semua kalangan salah satunya anak SD (Rahma et al., 2021). Peserta didik saat ini lebih sering

menggunakan android sehingga pembelajaran menggunakan media berbasis android sangat bermanfaat untuk pembelajaran (Sari et al., 2022). Dengan media pembelajaran aplikasi sindo tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS khususnya materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Hal ini didukung oleh beberapa penelitian – penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis android menurut Fatmawawati, Yusrizal & Ainul (2021) dengan hasil validasi sangat layak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran berbasis android menurut Prayogi Mahardani, Putri Rachmadyanti (2018) yang disimpulkan bahwa layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Media pembelajaran IPS berbasis android menurut M. Afnan, Lasmawan & Margunayasa (2022) yang disimpulkan bahwa sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Media pembelajaran infografis berbasis android menurut Nila Rahma Afriani, Arifin & Siti (2022) dengan hasil validasi layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif menurut Afrizal Zuhri Zahrowi, Sri & Arda (2022) dengan hasil validasi sangat valid. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis android menurut Milda Asti Widiastika, Nana & Syachroji (2021) dengan hasil validasi sangat baik pada materi konsep peredaran darah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berikut adalah beberapa rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini dan didasarkan pada latar belakang masalah tersebut.

- 1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis android sindo untuk meningkatkan motivasi belajar IPS ?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis android sindo untuk meningkatkan motivasi belajar IPS ?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran berbasis android sindo untuk meningkatkan motivasi belajar IPS?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi sindo memiliki beberapa tujuan. Tujuan dari penelitian ini meliputi:

- 1) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis android sindo untuk meningkatkan motivasi belajar IPS.
- 2) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis android sindo untuk meningkatkan motivasi belajar IPS.
- 3) Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran berbasis android sindo untuk meningkatkan motivasi belajar IPS.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis android ini dapat bermanfaat bagi sekolah, pendidik, peserta didik dan peneliti. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ditinjau dari 2 aspek, yaitu:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- 1) Terciptanya media pembelajaran berbasis aplikasi untuk pelajaran IPS di sekolah dasar sebagai sarana memajukan teknologi di bidang pendidikan.
- 2) Penelitian ini menambah pengetahuan pada pembelajaran di sekolah dasar dengan membuat media pembelajaran IPS berbasis aplikasi android.

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

###### **1) Bagi Peserta Didik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah menerima materi pelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

###### **2) Bagi Pendidik**

Peneliti berharap dengan melakukan penelitian ini, pendidik akan lebih mampu memahami nilai penggunaan aplikasi sindo untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk pembelajaran IPS.

###### **3) Bagi Sekolah**

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memajukan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android guna menciptakan lingkungan belajar yang menarik.

###### **4) Bagi Peneliti**

Agar dapat memilih dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran ketika nanti menjadi seorang pendidik.

### **1.5 Struktur Organisasi Proposal Skripsi**

Pembuatan proposal skripsi ini mempunyai struktur organisasi yang diuraikan sebagai berikut.

Bab I ialah pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian berisi tentang permasalahan, alternatif solusi beserta alasannya. Berdasarkan paparan latar belakang penelitian, terdapat tiga rumusan masalah. Lalu, bab ini pun mencakup tiga tujuan penelitian. Selain itu juga, terdapat manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi studi literatur yang mencakup teori – teori terkait dengan variabel penelitian antara lain media pembelajaran, aplikasi android, aplikasi sindo, motivasi belajar, ilmu pengetahuan sosial dan peristiwa pembacaan teks proklamasi. Selain itu juga, pada bab ini terdapat penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

Bab III berisi tentang metode penelitian membahas tentang desain penelitian, prosedur penelitian, subjek dan validator, lokasi penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, teknik dan instrumen pengumpulan data, analisis data dan validasi data.

Bab IV berisi temuan dan pembahasan dari pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android serta kelayakan media tersebut.

Bab V berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi penulis untuk pembaca apabila akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android menggunakan sindo.