

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Arti dari sebuah pembelajaran yaitu proses interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar dalam lingkup atau lingkungan belajar yang dirancang untuk peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pembelajaran didefinisikan sebagai pertukaran antara kedua belah pihak yaitu antara murid dan pengajar untuk mencapai pemahaman yang mendalam (A. A. Kurniawan et al., 2024). Dalam pembelajaran guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing yang menerapkan metode pembelajaran yang cocok sesuai karakter para pelajar. Pembelajaran tidak hanya fokus pada keberhasilan tujuan, tetapi juga bagaimana proses tersebut dilakukan dan membentuk pribadi peserta didik yang kritis, kreatif dan berkarakter (Cahyaningtias & Ridwan, 2021).

Teknologi di era digital sangatlah penting dan berguna untuk membantu proses pembelajaran, dengan menggunakan teknologi, pembelajaran menjadi semakin efektif dan cepat sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Teknologi sebagai alat pembelajaran membuka peluang siswa untuk mendapatkan pengalaman atau mengembangkan keterampilan kognitif, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis serta memecahkan masalah (Said, 2023). Selain memberikan dampak yang positif, hal tersebut juga memiliki dampak negatif yaitu teknologi dapat menjadi candu dan mempengaruhi kehidupan bersosial (Manongga, 2021). Saat ini, telah banyak berkembang berbagai bentuk teknologi

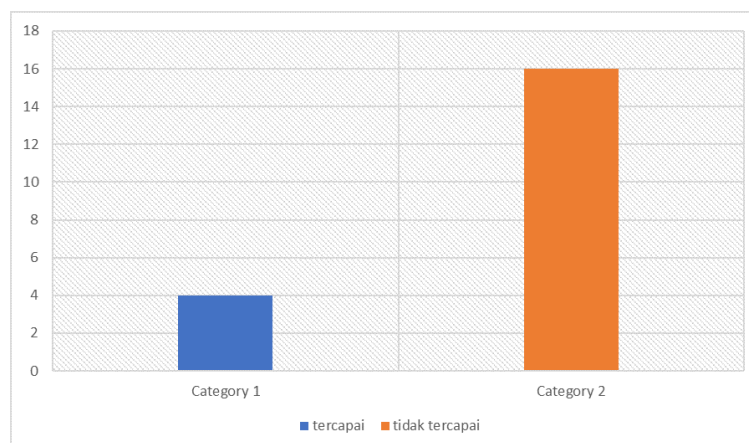
dalam mendukung proses pembelajaran, contohnya adalah Google classroom, Microsoft Teams, Zoom dan masih banyak lagi. Dengan teknologi yang ada sekarang, siswa dapat melakukan aktifitas belajar di manapun dan kapanpun secara jarak jauh. Dalam berteknologi, guru juga harus lebih menyesuaikan, beradaptasi dan profesional dalam melakukan pembelajaran agar para peserta didik tidak tertinggal informasi yang terbaru (Sitompul, 2022).

Dunia pendidikan juga terkena dampak kemajuan teknologi, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis digital atau Media pembelajaran interaktif, hal tersebut tentu saja memberikan perubahan yang cukup besar di dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran secara digital atau teknologi berpotensi memberikan fenomena atau pengalaman belajar yang baru dan menarik (Miasari et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif bisa membantu atau mempermudah guru untuk menyampaikan materi secara kreatif, metode tersebut dapat memancing rasa penasaran dan merangsang imajinasi siswa dalam belajar (Asmara et al., 2023).

Pembelajaran materi tentang “mari kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada makhluk hidup” pada kelas 3 SD memberikan bekal yang berguna bagi siswa. Materi atau bab tersebut diajarkan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, sesuai pada kurikulum merdeka, yang menguatkan pada kompetensi dan pengembangan karakter siswa di mana siswa dianjurkan untuk aktif, eksplorasi dan diskusi. Materi ini juga merangsang rasa penasaran siswa dan membentuk rasa tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Dengan demikian, pembelajaran tidak sebatas fokus pada aspek kognitif, tapi juga

membentuk kesadaran ekologis sejak dini, karena pembelajaran adalah hasil dari memori (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 1 Gawan Colomadu, Karanganyar, diketahui bahwa dalam pembelajaran materi tersebut, guru hanya menggunakan Microsoft PowerPoint secara sederhana yang ditampilkan melalui proyektor. Media tersebut belum dilengkapi dengan *game* interaktif yang sesuai kebutuhan pembelajaran. Selain itu, saat dilakukan penyebaran kuesioner dan pelaksanaan *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum paham terhadap materi pembelajaran tentang “mari kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada makhluk hidup”. Berdasarkan wawancara kepada wali kelas yaitu Aprilia Chandraningrum, S.Pd. juga menyampaikan perlunya media pembelajaran interaktif untuk memudahkan pemahaman proses belajar.



Gambar 1.1. Hasil melakukan *pre-test*

Pada gambar 1.1 dapat dilihat bahwa hasil *pre-test* yang sudah diberikan pada 20 siswa kelas 3 SDN 1 Gawan menunjukkan terkait pemahaman tentang materi IPAS “mari kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada

mahluk hidup”. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa masih belum memahami materi secara menyeluruh. Dari hasil tersebut, nilai *pre-test* yang didapatkan yaitu 54,00. Dengan kriteria yang sudah ditetapkan yaitu 70, telah diketahui sebanyak 16 atau 80% siswa masih di bawah atau belum memenuhi kriteria, sedangkan sebanyak 4 atau 20% siswa sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kriteria sedang, sehingga diperlukan upaya lanjutan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa agar dapat mencapai kriteria yang lebih tinggi.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, salah satu solusinya adalah membuat media pembelajaran berbasis android yang dapat diakses siswa dengan mudah menggunakan android dan media pembelajaran Interaktif ini akan dibuat secara menarik, memiliki *game* interaktif agar siswa lebih paham dan tertarik untuk belajar. Metode yang akan diterapkan dalam menciptakan media pembelajaran interaktif adalah ADDIE, dan pembuatannya, akan menggunakan software yang bernama Photoshop dan Adobe Animate CC. Selain dikembangkan, media ini juga akan diuji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui data *pre-test –post-test* dan kuesioner ahli materi, ahli media dan siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis android diharapkan memberi pengalaman yang seru secara sehingga siswa lebih termotivasi dan meningkatkan pemahaman secara mendalam (Pamungkas et al., 2021).

Media atau aplikasi pembelajaran interaktif memungkinkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran melalui materi kuis dan soal. Aplikasi ini juga menyajikan visual dalam bentuk gambar, tulisan, warna yang lucu serta audio untuk memberikan pengalaman yang lebih menarik. Dalam aplikasi media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan memiliki beberapa fitur utama yaitu materi yang menjelaskan tentang hewan, seperti bagian tubuh hewan, makanan, siklus hidup dan perkembangbiakan. Kuis dengan model pilihan ganda, lalu juga terdapat puzzle bergambar. Fitur-fitur tersebut dirancang dan dibuat untuk menguji pemahaman, memperluas pengetahuan siswa dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Adoe & Manane, 2022).

Dalam implementasi media pembelajaran interaktif, siswa akan menggunakan perangkat android yang telah dibawa dari rumah atas izin guru dan orang tua. Meskipun hanya beberapa siswa yang memiliki android, akan dilakukan pembentukan kelompok agar siswa dapat mengakses secara bergantian. Aplikasi ini akan diakses secara *offline* dan siswa bisa memakai dari rumah dengan cara mengunduh melalui link yang sudah diberikan dari grup Whatsapp wali murid. Dengan adanya aplikasi atau media pembelajaran interaktif diharapkan dapat memberikan semangat belajar siswa, dan memberi bantuan terutama untuk guru dalam mengajar sehingga mudah dalam penjelasan materi. Penelitian yang akan dilakukan juga bisa menjadi referensi para peneliti mendatang guna meningkatkan pembelajaran berkualitas dan dapat membantu dalam penyampaian materi yang awalnya rumit menjadi lebih sederhana (Nurhidayati et al., 2023).

1.2. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang tertera, maka isu atau permasalahan penelitian yang akan dilakukan dapat dirumuskan yaitu.

- a. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran interaktif mari kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada makhluk hidup?
- b. Bagaimana tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif?
- c. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif mari kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada makhluk hidup?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian berjalan secara fokus dan sesuai dengan tujuan, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada:

- a. Penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android.
- b. Media pembelajaran interaktif memiliki tampilan 2D yang mencakup penyajian materi, kuis, dan *game* interaktif sebagai bentuk evaluasi sederhana.
- c. Media pembelajaran interaktif dibuat dan ditujukan untuk siswa kelas 3 SDN 1 Gawan.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Menciptakan media pembelajaran interaktif dengan materi mari kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada makhluk hidup dalam bentuk aplikasi android agar mudah diakses.
2. Mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran materi mari kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada makhluk hidup.
3. Mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif materi mari kenali hewan di sekitar kita dan ayo mengenal siklus pada makhluk hidup.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, dapat bermanfaat untuk para pengajar sebagai referensi dalam menerapkan media pembelajaran interaktif dan meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.
- b. Bagi penulis, menambah pengetahuan, meningkatkan skill dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyalurkan pengetahuan di bidang media pembelajaran interaktif.
- c. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta, bermanfaat sebagai bentuk kontribusi dalam dunia pendidikan dan memfasilitasi perkembangan intelektual mahasiswa.