

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Teknologi merupakan alat ciptaan manusia yang terus berkembang, serta berguna untuk keberlangsungan dan kemudahan hidup manusia. Terutama dalam dunia pendidikan, teknologi akan membantu para guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Pendidikan adalah sarana untuk membantu jiwa pada anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju arah peradaban manusiawi dan lebih baik (Mei Hasman et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan komponen proses pembelajaran sebagai salah satu alat yang membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran berperan penting dalam terlaksananya pembelajaran, dengan media pembelajaran yang menarik dapat menstimulus siswa dalam menerima materi yang disampaikan (Sulistiani et al., 2023). Dengan adanya teknologi yaitu salah satunya media pembelajaran ini bisa menjadi alternatif dalam belajar.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Jembungan yang terletak di Jembungan, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. SD Negeri 3 Jembungan memiliki total keseluruhan jumlah yaitu 53 siswa, serta memiliki total keseluruhan yaitu 9 guru. SD Negeri 3 Jembungan memiliki kepala sekolah yang bernama Bapak Sardi, S.Pd. Penelitian ini berfokus pada obyek penelitian yaitu

siswa kelas 4 SD Negeri 3 Jembungan dengan jumlah siswa kelas 4 di SD Negeri 3 Jembungan yaitu 11 siswa.

Dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui apa saja kendala yang dialami oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran, peneliti mendapatkan siswa kesulitan dalam belajar IPAS materi wujud benda hal ini didukung dengan data nilai yang rendah gambar 1.1 berikut:

NAMA SISWA	BAB 1				BAB 2					BAB 3			BAB 4			
	TP 1	TP 2	TP 3	TP 4	TP 1	TP 2	TP 3	TP 4	TP 5	TP 1	TP 2	TP 3	TP 1	TP 2	TP 3	TP 4
TANSIQ MANSID FIRLANA	75	75	70	75	70	60	50	60	60	70	75	75	70	70	70	70
SSYA FIATUL QHARIM	75	70	78	70	60	50	40	40	70	70	76	72	70	50	70	70
ANANDA RIZKI PRATOMO	78	70	70	75	70	60	50	40	70	78	75	70	75	70	80	70
BIMO AHARIZZ CALIEF	78	80	78	78	72	50	70	70	70	70	75	75	82	85	70	82
CARLA PUTRI EVELINE	75	70	78	80	70	60	75	60	50	84	74	74	70	70	70	82
FARID VANO ATALLO	80	78	75	78	75	72	75	72	68	85	77	80	82	85	80	82
FEBIANA NUR ARIFAH	80	82	85	80	75	78	72	78	70	78	80	80	75	75	82	82
HANAN PUTRA WASESA	84	75	78	80	60	70	70	60	70	85	78	75	82	85	70	82
HARIN ALAM WICAKSONO	80	80	84	78	85	75	78	75	70	80	75	78	83	87	85	85
MUHAMMAD YUSRIL VANO PRATAMA	80	75	78	80	88	72	75	70	70	84	82	82	83	84	83	83
RAIHAN PURNAWAN	84	85	80	78	82	75	70	68	70	70	80	75	85	75	75	70

Gambar 1.1 Nilai Siswa

Pada gambar nilai siswa pada bab 2 terkait dengan wujud benda mendapat nilai yang rendah dengan rata-rata keseluruhan nilai yang ada pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Nilai Siswa

Nilai IPAS				
	BAB 1	BAB 2	BAB 3	BAB 4
Rata-rata	85	73	84	84

Siswa hanya mendapat rata-rata nilai 73 untuk pelajaran wujud benda pada bab 2, nilai tersebut merupakan hasil dari setiap TP (Tujuan Pembelajaran) yang ada pada

setiap bab serta tidak adanya penggambaran dalam pembelajaran perubahan wujud benda. Kelas 4 menggunakan kurikulum Merdeka sebagai dasar dalam proses pembelajaran di sekolah. Adapun TP (Tujuan Pembelajaran) dari bab 2 terkait dengan wujud benda yaitu menjelaskan materi dan wujud benda, menjelaskan sifat-sifat benda (padat, cair, gas), mengidentifikasi perubahan wujud benda, menjelaskan perubahan wujud benda yang terjadi pada siklus air dan upaya menjaga ketersediaan air, menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda. Mata pelajaran IPAS sendiri adalah gabungan dari IPA dan IPS karena masuk dalam kurikulum Merdeka. Dalam sesi wawancara dengan wali kelas 4 yaitu Ibu Viola Putri Herviana, S.Pd salah satu mata pelajaran yang dikeluhkan adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dimana siswa kurang minat terhadap mata pelajaran IPAS dengan materi wujud benda dikarenakan sedikitnya visualisasi terkait wujud benda pada buku. Dibangunnya media pembelajaran interaktif ini akan menampilkan visualisasi dari materi wujud benda yang lebih jelas serta dilengkapi dengan penjelasannya.

Media pembelajaran interaktif adalah segala bentuk perantara baik berupa alat (*software*) atau bahan (*hardware*) yang berfungsi untuk memperjelas pesan dalam penyampaian suatu materi dari pendidik pada peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran yang baik dan efektif (Oktaviani & Nurhamidah, 2023).

MIT App Inventor adalah *platform* yang berguna bagi mereka yang ingin membuat sebuah aplikasi sederhana tanpa harus mempelajari bahasa pemrograman yang rumit, pengguna bisa mendesain aplikasi android yang mereka inginkan

dengan berbagai layout dan komponen yang tersedia (Mahaputra Hidayat et al., 2023).

Animasi adalah sebuah gambar yang bisa bergerak berdasarkan imajinasi manusia, sehingga animasi bisa dibuat berdasarkan dengan kebutuhan dan keinginan dari pembuat (Djafar et al., 2023). Keuntungan dari adanya animasi dalam pembelajaran pastinya akan mempermudah siswa memahami materi, berikut keuntungan dari animasi dalam pembelajaran yaitu visualisasi yang lebih menarik, interaktivitas, memudahkan pemahaman dan daya ingat anak yang lebih baik. Animasi menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah yang kompleks (Sihotang et al., 2023).

Berdasarkan uraian diatas dibuatlah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* menggunakan tools MIT App Inventor sebagai sarana pembelajaran alternatif untuk guru dan siswa dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Dipilihnya media pembelajaran interaktif ini diakarenakan materi pembelajaran yang disampaikan dapat divisualisasikan lebih jelas dengan adanya gambar, teks, suara, animasi dan tombol.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang, maka dilakukanlah perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membangun sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* terkait materi wujud benda untuk siswa kelas 4 di SD Negeri 3 Jembungan?

- b. Bagaimana pengaruh media pembelajaran yang dibuat terhadap minat belajar siswa kelas 4 di SD Negeri 3 Jembungan?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada aplikasi:

- a. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini dijalankan di sistem operasi android.
- b. Media pembelajaran interaktif ini hanya terbatas untuk siswa kelas 4 SD Negeri 3 Jembungan.
- c. Materi pembelajaran hanya sebatas tentang materi wujud benda (padat, cair, gas, perubahan benda, massa dan volume benda).
- d. Mengukur pengaruh media pembelajaran terhadap minat pembelajaran dengan menggunakan kuesioner.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Memperkenalkan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* untuk siswa SD Negeri 3 Jembungan belajar materi wujud benda.
- b. Mengukur minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS dengan adanya media pembelajaran interaktif ini terkait materi wujud benda.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan diatas, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1.5.1 Bagi Sekolah**

- a. Memperkenalkan kepada siswa media pembelajaran interaktif.

- b. Membantu siswa untuk belajar IPAS menggunakan media pembelajaran interaktif.

### **1.5.2 Bagi Peneliti**

Membantu menambah pengalaman dan wawasan peneliti tentang kemampuan membangun media pembelajaran interaktif menggunakan MIT App Inventor.

### **1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Surakarta**

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan serta menjadi bahan bacaan di perpustakaan sebagai referensi untuk mahasiswa lainnya.