

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menentukan tingkat kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang bermutu tentunya akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga kelak generasi penerus bangsa mampu bersaing dengan baik. Dalam pelaksanaannya pendidikan tidak terlepas dari peran seorang pendidik. Jika pendidikan adalah salah satu instrumen utama pengembangan sumber daya manusia, maka tenaga pendidik dalam hal ini yaitu guru yang merupakan salah satu unsur yang berperan penting saat pelaksanaan proses belajar mengajar. Guru memiliki tanggung jawab dan tugas dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif jika pembelajaran dilaksanakan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Sejalan dengan itu dalam dunia pendidikan sekarang, metode pembelajaran kini semakin berkembang, guru dituntut untuk memanfaatkan suatu teknologi agar bisa dimanfaatkan saat pembelajaran, pemanfaatan teknologi ini dalam dunia pendidikan bertujuan untuk mengatasi masalah yang muncul saat proses pembelajaran agar pembelajaran dapat menyenangkan bagi siswa. Seiring dengan itu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga diharapkan dapat menggunakan teknologi dalam penyampaian materi

sehingga pembelajaran lebih menarik dan tersampainya tujuan pembelajaran dan siswa dapat mempelajari serta memahami diri sendiri dan alam sekitar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8 September 2020 sampai dengan 10 September 2020 di SD N 15 Pancung Soal , ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran IPA di kelas V. Pertama, saat proses pembelajaran, ditemui bahwa guru kelas V kurang bervariasi menggunakan media pembelajaran dalam penyajian pada materi belajar, guru lebih banyak menggunakan media konvensional seperti media gambar dan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Kedua guru sering menggunakan pendekatan konvensional sehingga tidak membangun aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa dalam menemukan ide – ide mereka sendiri melalui lingkungan sekitar siswa, agar dapat membangun fikiran siswa secara kreatif, maka diperlukan variasi dalam pendekatan pembelajaran, salah satunya dengan pendekatan konstruktivisme. Menurut Trianto (2019 : 74) konstruktivisme adalah suatu proses dimana anak secara aktif membangun pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V Ibuk Dewi Meliati, S. Pd. Di SD N 15 Pancung Soal pada tanggal 10 September 2020, peneliti mendapat informasi bahwa penggunaan media pembelajaran IPA masih terbatas terhadap beberapa materi khususnya pada materi Sistem Pencernaan Pada Manusia, guru sering memanfaatkan media gambar dan papan tulis sehingga pembelajaran

kurang menarik dan membuat siswa cepat merasa bosan, guru cenderung memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, guru hanya memanfaatkan power point untuk menjelaskan materi ke siswa , karena masih terbatas dalam pembuatan media, serta membutuhkan pengetahuan serta pemahaman yang baik. Berikut adalah hasil belajar tengah semester siswa kelas V SD N 15 Pancung Soal yang peneliti peroleh saat observasi. Ternyata masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) pada pembelajaran IPA.

Tabel 1. Hasil Penilaian Tengah Semester 1 (PTS) 2020 – 2021

Mata Pelajaran	Nilai Rata – Rata Kelas V	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Yang Lebih dari KBM	Nilai Yang Dibawah KBM	Jumlah Siswa
Agama	57,55	75	50	4	14	18 Orang
PPKn	69,72	95	30	13	5	
Bahasa Indonesia	56,83	82	24	8	10	
Matematika	55,4	88	0	8	10	
IPA	62,5	90	25	9	9	
IPS	68,44	87	37	13	5	
SBdP	66,38	90	22	11	7	
PJOK	45,16	100	0	12	6	
Bam	55,5	95	35	6	12	
PQ	55,38	73	45	3	15	

Dengan memperhatikan nilai mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 15 Pancung Soal, maka keberadaan media sangat penting untuk mendukung pembelajaran. Menurut Arsyad, (2014 : 3). Media merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan – pesan pembelajaran ke siswa dengan cara menarik dan inovatif. Keterbatasan media pendukung mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa. Untuk

itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, sebab media membantu penyampaian pesan, dan isi pelajaran serta dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang bisa dibuat oleh guru, salah satunya media pembelajaran berbasis *android*.

Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan Zaini dan Soenarto, (2019 : 255) menunjukkan bahwa lebih dari 25 % anak – anak di seluruh dunia mempunyai gadget sebelum usia mereka 8 tahun. Satu dari tiga anak menggunakan *smartphone* ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati *gadget* pada usia 2 tahun. Kata *gadget* berasal dari bahasa inggris yang merupakan perangkat elektronik yang berkembang pesat dan mempunyai fungsi tertentu dengan berbagai jenis diantaranya *smartphone, mobile phone, iphone, blackberry, ipad, tablet, dan netbook*. Indonesia dinobatkan sebagai negara peringkat kelima terbesar penggunaan *gadget* di dunia salah satunya yaitu 100 juta lebih jiwa yang menggunakan *smartphone*, sampai saat ini jenis *gadget* yang populer di Indonesia merupakan perangkat dengan *operating system* (OS) *Android* kemudian *IOS*.

Namun seiringnya perkembangan teknologi penggunaan *smartphone* di Indonesia belum dimanfaatkan secara optimal khususnya di dunia pendidikan. Ini bisa terlihat rendahnya media pembelajaran yang ada di Indonesia. Di kalangan anak sekolah dasar, *smartphone* seringkali hanya di gunakan untuk bermain game, sehingga *smartphone* pada kalangan pelajar belum mengambil peranan penting di bidang pendidikan. Berdasarkan uraian di atas

, maka peneliti tertarik mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Dengan Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD N 15 Pancung Soal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang di kemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah pokok yaitu sebagai berikut :

1. Guru lebih memanfaatkan media gambar dan papan tulis dalam proses pembelajaran.
2. Guru cenderung tidak melakukan variasi dalam pendekatan , sehingga kurangnya variasi dalam belajar ke siswa SD N 15 Pancung Soal.
3. Guru cenderung memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran IPA di SD N 15 Pancung Soal.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan mencapai sasaran, untuk itu masalah penelitian perlu dibatasi. Penelitian ini difokuskan pada “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Dengan Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD N 15 Pancung Soal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Dengan Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPA Materi

Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD N 15 Pancung Soal yang memenuhi kriteria valid ?

2. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Dengan Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD N 15 Pancung Soal yang memenuhi kriteria praktis ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD N 15 Pancung Soal yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas V SD N 15 Pancung Soal yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan karakter dan literasi membaca dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, untuk membantu mempelajari sistem pencernaan pada manusia melalui media yang telah dikembangkan.
- b. Bagi guru, media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan konstruktivisme diharapkan bisa memberikan referensi dan masukan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran lainnya dalam menerapkan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif melalui media yang telah dikembangkan.
- c. Bagi Peneliti Lain, dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Media ini berupa media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan konstruktivisme yang memanfaatkan aplikasi *Power Point* dan aplikasi *Website 2 APK Builder*. Pemilihan aplikasi ini sebagai aplikasi pendukung utama dikarenakan aplikasi *Power Point* lebih familiar dikalangan pengguna komputer, dan aplikasi *Website 2 APK Builder* membantu media pembelajaran yang ada di *Power Point* menjadi suatu aplikasi yang bisa digunakan di *android*.
2. Media ini menggunakan pendekatan konstruktivisme, pendekatan konstruktivisme adalah suatu pendekatan yang bisa membangun

pengetahuan siswa secara inovatif, didalam pendekatan ini mempunyai 5 tahapan yaitu 1). Tahap *apersepsi*, 2). Tahap *Eksplorasi*, 3) Tahap Diskusi. 4) Tahap Pengembangan. 5) Penilaian Formatif. Pendekatan Konstruktivisme ini sangat membantu peneliti dalam pembuatan media pembelajaran *android*.

3. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam aplikasi *Power Point* terutama *hyperlink*.
4. Media ini merupakan media pembelajaran interaktif yang dioperasikan secara mandiri.
5. Materi media adalah sistem pencernaan pada manusia.
6. Animasi digunakan pada media ini untuk menarik perhatian siswa. Pembuatan animasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur *animations* atau mengunduh dari internet kemudian disisipkan pada slide dengan memanfaatkan fitur yang ada pada *Microsoft Power Point*.
7. Suara digunakan untuk menambah kesan hidup pada media interaktif
8. Video disajikan untuk menjelaskan materi yang abstrak yang di dapatkan dari youtube
9. Desain *background* di kembangkan dengan mengunduh di internet.
10. Warna *background* didominasi warna pendukung agar memberikan kesan keceriaan serta menarik perhatian siswa.
11. Media pembelajaran berbasis *android* ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan yaitu :

- a. Menu *Home*, berisi cover media pembelajaran
- b. Menu Utama, berisi tentang Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, berisi tentang KI dan KD yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- c. Menu Indikator, berisikan tentang jabaran KD pembelajaran yang akan dicapai.
- d. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran.
- e. Menu Latihan, berisikan soal – soal latihan yang di jadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
- f. Menu Biodata, berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
- g. Menu Penutup, berikan penutup pembelajaran.