

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan diartikan sebagai semua tindakan yang mempunyai efek pada perubahan watak, kepribadian, pemikiran dan perilaku seseorang, bukan sekedar pengajaran dalam arti mentransfer ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang. Menurut Raharjo (2010), pendidikan menjadikan seseorang menjadi dirinya yang tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan, dan hati nuraninya secara utuh. Pendidikan haruslah berorientasi pada pengenalan realitas diri manusia dan diri sendiri. Oleh karena itu, tujuan dari pendidikan merupakan sebagai penuntut, pembimbing, dan sebagai petunjuk arah bagi siswa untuk menjadi lebih baik.

Pendidikan di sekolah harus berpedoman pada kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dalam pembelajaran Kurikulum 2013 hanya sebagai fasilitator dan motivator. Pada pembelajaran Kurikulum 2013 siswa didorong belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*). Pada saat belajar, siswa juga diharuskan untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar baik sumber belajar yang didesain secara khusus untuk kebutuhan pembelajaran (*by design*) maupun sumber belajar yang tersedia dilingkungan yang dapat dimanfaatkan (*by utilization*). Penerapan kurikulum 2013 Revisi, diharapkan mampu mengembangkan potensi dalam diri

peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan lingkungan yang sejalan dengan upaya peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 ini menggunakan tema untuk memadukan kompetensi dasar dari beberapa muatan pelajaran sekaligus. Pada kurikulum 2013 proses belajar mengajar akan lebih berarti jika dilaksanakan pada lingkungan belajar yang memberi peserta didik rasa tenang, menyenangkan dan peserta didik akan mengalami langsung apa yang dipelajarinya. Salah satu muatan proses belajar mengajar tematik integratif yaitu IPA.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam yaitu segala yang ada di alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Ilmu Pengetahuan Alam tersebut sangat penting dipelajari karena segala aktivitas manusia berhubungan erat dengan alam sehingga hidup manusia tergantung pada alam, sehingga IPA dijadikan mata pelajaran mulai dari tingkat SD hingga SMA. Proses belajar mengajar IPA pada hakikatnya adalah *scientific inquiry*, yang berarti pemberian pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik melalui pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah, sehingga diharapkan peserta didik dapat mengalami dan menemukan pengetahuannya dengan bimbingan pendidik. Pengalaman belajar memuat keahlian hidup yang perlu dikuasai peserta didik. Proses belajar mengajar IPA adalah proses belajar mengajar yang melibatkan mental dan fisik peserta didik melalui hubungan dengan pendidik, lingkungan, dan sumber belajar lainnya yang berhubungan satu sama lain, sehingga memberikan pengalaman belajar bagi

peserta didik. Melalui program yang diatur sedemikian rupa, peran pendidikan adalah membentuk kepribadian warga negaranya agar menjadi generasi yang sadar dan peduli terhadap kemajuan bangsa, mampu berpartisipasi dan bersaing di era globalisasi.

Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap kemajuan dunia pendidikan. Inovasi-inovasi baru dalam ilmu pengetahuan lahir seiring dengan berkembangnya teknologi. Pengaruh globalisasi tidak hanya berpengaruh terhadap ilmu pengetahuan, dan teknologi saja akan tetapi juga berdampak pada karakteristik maupun gaya belajar generasi yang ada saat ini. Maka tidak mengherankan apabila pada usia muda siswa telah terampil dalam penguasaan teknologi. Oleh karena itu, untuk menghadapi karakter siswa di atas masa kini, guru sebagai tenaga pendidik hendaknya, dapat menyesuaikan diri dan merancang pola pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi yang ada saat ini. Sistem pembelajaran seharusnya sudah lebih maju dari era sebelumnya. Salah satu cara untuk mensiasati penginovasian pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat bantu proses belajar mengajar.

Media pembelajaran secara umum mengacu pada produk multimedia yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten berupa teks, gambar, animasi, audio, video dan kombinasinya (Arif, 2019). Bentuk-bentuk stimulus bisa digunakan sebagai media diantaranya ialah hubungan atau interaksi manusia dengan manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara

yang direkam. *Android* merupakan sistem operasi *mobile* yang berbasis linux yang dikembangkan oleh *Android Inc* dan kemudian diakuisisi oleh Google. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Murtiwiwati dan Lauren, 2013). Pembuatan media pembelajaran bisa menggunakan banyak cara salah satunya menggunakan *Adobe Flash CS6* (Dewi, 2018).

*Adobe flash* merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang, kelebihan dari *Adobe Flash CS6* yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan teks, gambar, audio, animasi maupun video serta tombol pengontrol. Dengan penggunaan media berbasis *Android* maka dapat memunculkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran di dalam kelas akan terkesan sangat membosankan bagi peserta didik jika seorang pendidik tidak mampu mengembangkan media pembelajaran khususnya multimedia pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan peneliti ketika peneliti sedang melaksanakan PLP di SD Negeri 05 Sawahan, terdapat beberapa masalah yang ditemukan, yaitu pada saat proses pembelajaran siswa kurang aktif dan tidak fokus ketika guru memberikan materi pembelajaran, karena bahan ajar yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran yaitu pertama berupa buku tematik, dengan menggunakan bahan ajar tersebut proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa yang malas

membuka buku sehingga materi pembelajaran yang diberikan guru kurang dipahami siswa. Kedua, guru menggunakan media berupa video pembelajaran, biasanya video yang digunakan guru sebagai media ketika melaksanakan proses pembelajaran yaitu diambil dari youtube, dengan menggunakan media ini ada siswa yang kurang memahami materi pembelajaran karena materi yang disampaikan dalam video tersebut tidak terlalu detail. Ketiga, sesekali guru menggunakan benda konkrit jika media yang diperlukan tersedia di sekolah. Keempat, guru sudah memanfaatkan teknologi seperti Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran, tetapi karena terlalu sering menggunakan media tersebut membuat siswa menjadi bosan. Kelima, guru di SD Negeri 05 Sawahan belum ada mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Android* yang dibuat dengan *Adobe Flash Professional CS6*.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Android* yang dibuat dengan *Adobe Flash Professional CS6*, karena dengan mengembangkan multimedia pembelajaran tersebut akan membantu dan memudahkan guru dan juga akan membuat siswa semangat dan aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Android* ini juga dapat membuat siswa belajarkan saja dan dimana saja. Kemudian multimedia pembelajaran berbasis *Android* yang ini juga belum ada digunakan oleh guru, jadi dengan adanya media pembelajaran yang baru dan lebih menarik dapat menimbulkan semangat dan motivasi siswa serta membantu siswa agar mudah memahami materi pelajaran.

Meskipun belum tersedia labor komputer, tetapi di sekolah tersebut sudah tersedia perangkat pendukung yang dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *Android* yang dibuat dengan *Adobe Flash Professional CS6* ini, seperti proyektor dan WIFI, kemudian siswa juga diperbolehkan untuk membawa *handphone* ke sekolah. Sesuai dengan hal tersebut, maka telah dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran yaitu berupa buku tematik
2. Media yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran yaitu berupa video pembelajaran yang diambil dari youtube dan sesekali guru menggunakan benda konkrit jika media yang diperlukan tersedia di sekolah.
3. Guru sudah memanfaatkan teknologi seperti *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran, tetapi karena terlalu sering menggunakan media tersebut membuat siswa menjadi bosan.
4. Guru belum ada mengembangkan media berupa multimedia pembelajaran berbasis *Android* yang dibuat dengan *Adobe Flash Professional CS6*.

5. Tersedianya perangkat pendukung seperti proyektor dan WIFI, kemudian siswa juga diperbolehkan untuk membawa *handphone* ke sekolah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, batasan masalah penelitian ini adalah pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Android* dengan materi pembelajaran yang akan dikembangkan pada Tema 6 “Cita-citaku” Subtema 2 “Hebatnya Cita-citaku” pada pembelajaran 1 yaitu Daur Hidup Hewan dan pembelajaran 2 yaitu Manfaat Makhluk Hidup Bagi Lingkungan untuk siswa kelas IV SDN 05 sawahan yang valid dan praktis.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang yang valid ?
2. Bagaimanakah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang yang praktis ?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *Android* pada materi daur hidup hewan untuk siswa kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang yang valid.
2. Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *Android* pada materi daur hidup hewan untuk siswa kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang yang praktis.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan yaitu:

##### 1. Manfaat Teoretis

Sebagai solusi untuk perbaikan proses pembelajaran dengan mengembangkan media berupa multimedia pembelajaran berbasis *Android*. Kemudian juga dapat dijadikan sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dan calon guru, sebagai alternatif yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi daur hidup hewan pada mata pelajaran IPA.
- b. Bagi siswa, untuk membantu mempelajari materi daur hidup hewan melalui media yang telah dikembangkan.
- c. Bagi peneliti lain, untuk dijadikan sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis.

## G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran IPA dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *Android* siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan.
2. *Software* yang digunakan dalam media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*, *Adobe Illustrator* dan *Adobe Premiere* dan produk ini berbentuk aplikasi (apk).
3. Media pembelajaran ini berisi menu *home*, petunjuk, materi, dan profil tentang peneliti. Serta tombol pengontrol yang membantu siswa menggunakan media tersebut.
4. Media pembelajaran ini menggunakan gambar-gambar yang menarik dan berhubungan dengan materi daur hidup hewan untuk menambah ketertarikan dan semangat siswa dalam pembelajaran.
5. Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar tanpa bimbingan guru atau dengan bimbingan guru.