

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu bangsa dikatakan sebagai bangsa yang berhasil yaitu ketika bangsa tersebut memiliki pendidikan. Pendidikan merupakan pondasi utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Negara yang peduli terhadap pendidikan dapat mengubah pola pikir masyarakatnya untuk dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain, maupun bangsa dan negara.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam kegiatan belajar. Teknologi melibatkan pendidikan untuk terus mengikuti setiap perkembangannya yang ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Penerapan teknologi dalam pendidikan sebagai solusi alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran seperti buku teks, *e-book*, *overhead transparansi*, film, web, *slide hypertext*. Teknologi menuntut guru profesional untuk dapat

mengaplikasikan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran dan karakteristik siswa, sehingga dapat membantu siswa mengoptimalkan potensi diri yang dimiliki, meningkatkan motivasi belajar, dan tentunya pembelajaran yang berlangsung akan semakin menarik dengan keikutsertaan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidikan yang diterapkan di Indonesia dengan kurikulum nasional mengharuskan pada setiap guru dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Kurikulum nasional yang sudah berjalan pada setiap Sekolah Dasar menggunakan sistem tematik integratif. Badarudin (2018: 78) mengatakan bahwa kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep atau teori saja, tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum nasional diharapkan mampu mengedepankan pengalaman personal melalui proses mengamati, menanya, menalar, dan mencoba untuk meningkatkan kreativitas siswa. Penerapan muatan pelajaran dalam kurikulum nasional tersebut saling memiliki keterkaitan dan pembelajaran langsung kepada siswa. Muatan pelajaran yang diberikan tidak hanya tersusun atas hal-hal yang sederhana yang bersifat hafalan namun juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis.

Pembelajaran menjadi lebih bermakna melalui adanya pemakaian media belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu peranan penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran, agar siswa tertarik dalam mempelajari materi yang disampaikan guna mencapai hasil yang optimal. Hamalik dalam Arsyad (2009: 15) mengemukakan bahwa

“Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Kesimpulan dari kegiatan observasi ke sekolah melalui wawancara dengan guru kelas mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas V dalam proses pembelajaran tematik di SD Negeri 2 Keniten diperoleh keterangan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan buku guru sedangkan siswa menggunakan buku siswa serta media sederhana yang dibuat oleh guru. Salah satu tema yang diajarkan pada siswa kelas V yaitu tema 7 peristiwa dalam kehidupan. Tema ini sering dianggap kurang menarik dan membosankan bagi siswa karena siswa perlu mengetahui berbagai macam peristiwa kebangsaan untuk dipelajari dengan menghafalkannya serta belum dapat memahami pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Banyaknya materi yang harus tersampaikan kepada siswa membuat guru mengalami kesulitan dalam penyampaiannya.

Kemampuan guru yang masih belum sepenuhnya memahami pembelajaran tematik dalam mengkaitkan antar mata pelajaran juga menjadi salah satu kendala, begitupun dengan metode penyampaian materi yang biasa digunakan yaitu konvensional, ceramah, sederhana dan sedikitnya media pembelajaran. Media pembelajaran yang sudah digunakan di sekolah adalah *power point*, video pembelajaran, media gambar dan media pembelajaran yang sudah tertulis pada buku guru. Buku guru yang dijadikan sebagai acuan pembelajaran tematik oleh guru masih belum ada pengembangan dari sumber belajar tersebut dari aspek penggunaan media pembelajaran atau metode pembelajaran yang diterapkan. Adanya anggapan bahwa media pembelajaran yang terlalu rumit, memerlukan waktu yang lama dalam pembuatannya, ada biaya dan hanya bertahan sementara membuat guru menjadi jarang memakai media pembelajaran. Kurang beragamnya pengembangan media pembelajaran bukan semata-mata kesalahan dari guru, namun kurang mengoptimalkan penggunaan teknologi.

Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah digunakan adalah telepon seluler. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut *mobile learning (M-learning)*. *Mobile learning* merupakan salah satu penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Penerapan *mobile learning* menggunakan *smartphone android* juga dapat menarik minat belajar siswa. *Smartphone android* sudah banyak digunakan oleh siswa Sekolah Dasar maka semakin besar peluang penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan namun,

masih belum dapat dimanfaatkan dengan benar. Mayoritas pemakaian *smartphone android* hanya untuk hiburan dan bermain saja.

Smartphone yang digunakan oleh siswa umumnya *android 5.0 Lollipop*. Nazruddin (2012: 1) mengemukakan bahwa *android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Siswa yang memiliki *smartphone* masih belum mengetahui hakikat fungsi yang sebenarnya dalam menggunakan *smartphone* sehingga memungkinkan untuk dapat disalahgunakan dalam pemakaiannya. Padahal guru juga sudah mampu mengoperasikan *smartphone android* dalam menyampaikan materi pelajaran pada kegiatan belajar mengajar namun, penggunaannya masih belum terrealisasikan. Guru menggunakan *smartphone* sebatas untuk *searching* materi dan sumber belajar.

Pada lingkungan sekolah belum memanfaatkan kemudahan pemakaian *smartphone android* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran *multimedia interaktif* dalam kegiatan mengajar. Zainiyati (2017: 172) mengemukakan bahwa pembelajaran *multimedia* adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), *film* (video), dan lain sebagainya yang semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Salah satu pembelajaran *multimedia interaktif* yaitu *mobile learning*.

Smartphone yang digunakan sebagai media pembelajaran *m-learning* sangat membantu guru dalam memberikan informasi yang *unlimited* kepada siswa. Aplikasi *m-learning* yang dapat digunakan memiliki *fitur* konten seperti

chatting online, sms, video, youtube, *e-mail*, akun media sosial (*line*, *whatsapp*, *facebook*, *twitter*, *path*, *instagram*), *tutorial* belajar, *audio*, *web*, dan *e-book*. Adapun *smartphone* yang digunakan untuk belajar sebagai media pembelajaran khususnya *mobile learning* sudah mencakup *e-learning and d-learning*.

Hasil studi pendahuluan adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas V Sekolah Dasar UPK Kedungbanteng dalam proses pembelajaran tematik belum efisien. Guru belum melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran serta belum menggunakan *smartphone android* dalam menyampaikan materi pelajaran. Khususnya di SD Negeri 2 Keniten guru menggunakan *smartphone* hanya sebatas untuk komunikasi dan mencari informasi (*searching*) saja seperti sms, telepon, *WhatsApp*, dan media sosial. Belum adanya pemakaian *smartphone* untuk pembelajaran sebagai media belajar dan masih sederhana.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Keniten masih belum menggunakan *mobile learning*, maka dari itu diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menarik. Pembelajaran melalui media *mobile* akan lebih praktis dan *fleksibel* digunakan sehingga siswa lebih mudah belajar tanpa terpengaruh oleh keterbatasan ruangan maupun waktu. Peneliti dan guru sepakat untuk melakukan upaya perbaikan pembelajaran dengan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis

Android Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 5 di Kelas V SD Negeri 2 Keniten”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 2 Keniten sebelum dilakukan pengembangan pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan?
2. Bagaimana kelayakan *Media mobile learning* berbasis *android* pada pembelajaran tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan di kelas V SD Negeri 2 Keniten?
3. Bagaimana respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* untuk pembelajaran yang sudah digunakan pada penerapan pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 2 Keniten?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* yang sudah digunakan pada penerapan pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 2 Keniten?
5. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* terhadap prestasi belajar dalam proses pembelajaran tematik tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan di kelas V SD Negeri 2 Keniten?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui produk media pembelajaran yang sudah ada pada pembelajaran tematik tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan subtema 2 pembelajaran 5 kelas V SD sebelum dilakukan pengembangan.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dalam Pengembangan Media Pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan di kelas V SD Negeri 2 Keniten.
3. Mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada pembelajaran tematik tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan subtema 2 pembelajaran 5 kelas V SD Negeri 2 Keniten.
4. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada pembelajaran tematik tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan subtema 2 pembelajaran 5 kelas V SD Negeri 2 Keniten.
5. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* terhadap prestasi belajar dalam proses pembelajaran tematik tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan di kelas V SD Negeri 2 Keniten.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan *mobile learning* berbasis *android* pada kelas V SD Negeri 2 Keniten ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis teknologi atau memanfaatkan penggunaan *mobile* yang memuat:
 - a. Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan subtema 2 pembelajaran 5
 - b. Gambar dalam setiap *frame* dengan tampilan dan warna yang menarik
 - c. Tombol-tombol menu seperti menu Petunjuk, Kompetensi Inti, Info Materi, Materi, tanya guru dan Profil yang menggunakan gambar animasi dan warna-warna menarik.
 - d. Menu tanya guru yang langsung terhubung pada kontak telepon guru untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan
2. Media pembelajaran ini dalam bentuk aplikasi yang didalamnya memuat tampilan menu utama, info materi, materi, petunjuk tombol, kuis dan tanya guru yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.
3. Materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran ini adalah tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan subtema 2 pembelajaran 5.
4. Pengoperasian aplikasi media ini menggunakan *mobile* atau *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran.
5. Program yang digunakan dalam pengembangan *mobile learning* ini berbasis *android* yang disesuaikan dengan pemahaman siswa SD.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang diperoleh baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan referensi dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada pembelajaran tematik tema 7 peristiwa dalam kehidupan.

2. Secara Praktis

- a. Pengenalan awal media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada pembelajaran tematik.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah serta memudahkan siswa mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun.
- c. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai saana untuk meningkatkan proses pembelajaran yang efisien dan mengembangkan inovasi pembelajaran.
- d. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan jumlah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkala dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, guna memaksimalkan sumber belajar dan hasil belajar siswa.
- e. Bagi peneliti, dapat memperluas pengetahuan khususnya pada bidang teknologi serta sebagai bahan kajian dan contoh dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada proses pembelajaran tematik.