

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat berubah, baik pengetahuannya, tingkah lakunya maupun keterampilannya (Sardiman, 2018). Pendidikan yang terencana dengan baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, untuk mengembangkan kemampuan atau kualitas seseorang dibutuhkan proses pembelajaran yang tepat. Keberhasilan proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan yang terjadi pada diri seseorang meliputi perubahan yang berhubungan dengan pengetahuan maupun keterampilannya.

Strategi yang digunakan dalam pelaksanaan pendidikan dilakukan dalam bentuk kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan latihan. Pembelajaran adalah bentuk kegiatan di mana terjadi hubungan interaksi dalam mengajar dan proses belajar guna mengembangkan perilaku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan. Salah satu bagian yang sangat penting dalam pembelajaran yaitu media belajar. Media belajar dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi materi dalam proses belajar mengajar, dengan pemakaian media belajar dapat membangkitkan minat yang baru dan meningkatkan motivasi belajar terhadap siswa. (Sanjaya, 2016)

Al-Qur'an telah menjelaskan tentang dasar penggunaan media pembelajaran terdapat dalam surat An-Nahl ayat 44 (Depag, 2020):

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

*Artinya: "Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan".*

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara anatar guru dan siswa

dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. (Mustiqon, 2012) Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi yang sulit akan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh besar dalam peradaban manusia. Alih informasi yang dihasilkan sebagai dampak dari perkembangan IPTEK memberikan kemudahan dalam proses perolehannya. Berangkat dari kemudahan ini kemudian juga memberikan tantangan khususnya bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. (Anita & Siti, 2020) Media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi mampu menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran lebih inovatif dan interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Beragam media atau alat bantu yang bisa digunakan pendidik dalam menyampaikan informasi berupa materi kepada siswa yaitu salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga dapat mengembangkan media belajar yang baru. Era globalisasi saat ini perkembangan teknologi terlihat semakin meningkat. Perkembangan teknologi ini memudahkan manusia untuk menjalankan segala aktivitas atau kegiatan sehari-hari, contoh dari kemajuan adanya perkembangan teknologi saat ini salah satunya adalah telepon genggam. International Data Corporation (IDC), menjelaskan bahwa android di Indonesia berhasil menguasai 52% pemasaran telepon dalam negeri dikarenakan semakin terjangkaunya harga telepon android untuk kalangan masyarakat. (Noviyanti, dkk, 2017)

Turut dalam (Putra & Nugroho, 2018) bahwa pengguna telepon android pada tahun 2013 di Indonesia mencapai 15 juta unit dan mayoritas

pengguna telepon android berasal dari kalangan remaja dengan kisaran umur 15-18 tahun. Teknologi komunikasi ini berkembang begitu pesat dan sangat membantu dalam memajukan usaha pembaruan dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi yang bisa dikembangkan menjadi media belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar.

Berangkat dari perkembangan IPTEK tersebut kemudian mampu menjadi angin segar dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang lebih inovatif. (Baharudin & Nur, 2008) Media pembelajaran menjadi bagian dari perangkat pembelajaran yang esensial dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran E-Learning merupakan implementasi dari adanya perkembangan IPTEK. (Imin Agustina, 2019) Peran E-Learning mampu menjadi alternatif dan solusi untuk digunakan dalam pembelajaran. (Reza Rahman, 2009) hal ini dikarenakan ELearning memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran tanpa harus bertemu dan bertatap muka secara langsung serta tidak dibatasi waktu dalam proses pembelajaran. (Aris Budiman dkk, 2019)

Pembelajaran melalui E-Learning mampu menciptakan kondisi belajar yang menarik dan interaktif serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. (Gunawan, 2017) Berangkat dari hal tersebut penggunaan dan pemanfaatan E-Learning mampu menjadi opsi yang menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berkaitan dengan E-Learning adalah media pembelajaran melalui ponsel Android. Android merupakan operating system atau sistem operasi yang terdapat dalam ponsel genggam yang mampu digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. (Samsinar, 2019) Android adalah suatu sistem operasi berbasis Linux yang digunakan pada smartphone atau komputer tablet. (Mirta Widiyanti, 2022)

Mark Prensky dalam (Mardina, 2011), menjelaskan ada dua generasi yaitu *digital natives* dan *digital immigrants*. *Digital natives* adalah generasi yang sudah terkondisikan dengan lingkungan seperti

penggunaan teknologi digital dan menganggap teknologi digital sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. *Digital immigrants* adalah generasi yang tertarik untuk mengambil hal baru dari teknologi tersebut karena generasi *digital immigrants* lahir sebelum era digital. Jim Marteney dalam (Mardina, 2011), mengemukakan bahwa generasi manusia tergolong dalam 6 kategori salah satunya adalah *Digital Natives* (Generasi Z atau *Internet Generation*), yang lahir pada tahun 1994 sampai akhir tahun sekarang.

Penjelasan mengenai teori generasi tersebut dapat dipahami bahwa dengan melihat pembagian generasi manusia di atas, kita dapat melihat cara seseorang dalam menggunakan teknologi sehingga berpengaruh pada kehidupan terutama pada interaksi sosialnya. Dunia pendidikan yang terus mengalami perubahan seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan perubahan demografi. Apabila dalam pendidikan tidak menyelaraskan diri dengan kemajuan zaman tersebut, maka pendidikan akan menjadi tidak selaras dengan kemajuan di milenium kedua ini.

Anak-anak yang lahir di era *digital native* (generasi Z atau *Net Generation*), memiliki karakteristik yang menjadikan mereka berbeda dengan generasi terdahulu. Apabila dalam pendidikan tidak membuat suatu upaya untuk merancang pola pembelajaran yang sesuai, maka akan terbentuk kesenjangan diantara keduanya. Gaya belajar anak-anak generasi Z adalah dengan berinteraksi lewat berbagai macam media virtual seperti telepon, blackberry, dan internet. Anak-anak generasi Z memiliki keunikan gaya belajar. Mereka senang dengan persoalan-persoalan yang membutuhkan pengambilan keputusan dengan cepat. Andalannya adalah internet yang merupakan sumber melimpah dalam pendukung pengambilan keputusan. (Mardina, 2011)

Mendidik anak-anak generasi Z akan menjadi hal sulit jika pendidik masih menerapkan proses pembelajaran yang kontekstual, seperti menggunakan metode duduk dengar catat hapal (DDCH). Seiring perkembangan zaman, pendidik harus meninggalkan cara lama agar sukses

membimbing dan mengarahkan anak-anak yang termasuk digital native (generasi Z) menuju masa depan. Sangat diperlukan inovasi untuk mengajar, karena mereka memiliki konsep berpikir yang berbeda. Lingkungan anak-anak generasi Z bukan hanya alam nyata saja, tetapi juga alam maya seperti media sosial. Bila dicari perbandingan, orang yang lahir pada tahun 1970, dengan orang yang lahir tahun 1994 dan sesudahnya. (Purnomo, dkk, 2016)

Contoh tersebut dapat terlihat bagaimana perbedaan antara masing-masing individu dari generasi yang berbeda memperlihatkan perbedaan dalam menggunakan teknologi. Peran pendidik salah satunya adalah sebagai fasilitator. Pendidik perlu mempunyai keterampilan dalam merancang suatu media, karena dalam menyampaikan informasi berupa materi kepada siswa alat yang digunakan adalah media, sehingga memudahkan bagi siswa untuk memahami materi pelajaran (Sanjaya, 2016).

Pendidik harus bisa memanfaatkan media yang tersedia, supaya proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Salah satunya yaitu mempertimbangkan dalam mengembangkan media, telepon android menjadi multimedia interaktif berbasis operasi yang digunakan. Multimedia interaktif adalah suatu gabungan dari beberapa elemen media seperti (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang saling menguntungkan dan menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna (Munir, 2012).

Sistem operasi yang dipakai oleh telepon seluler dengan keunggulan yang dimiliki saat ini adalah berbasis android. Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasiskan Linux (sistem operasi gratis yang bisa digunakan oleh siapa saja tanpa harus membeli). Android menyediakan platform (suatu tempat menjalankan aplikasi/software yang berkesesuaian dengan perangkat tertentu) yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri (Ardiansyah, 2011).

Media pembelajaran berbasis Android seringkali diistilahkan dengan mobile learning. Mobile learning sendiri merupakan perpaduan yang melibatkan komputasi seluler dengan E-learning. Tentunya alasan fleksibilitas dan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Android mampu menjadi nilai lebih untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, keadaan terbaik siswa dalam proses belajar adalah ketika animasi dan suara disajikan secara bersamaan. (Agustiningsih, 2015) Berangkat dari paparan tersebut, media pembelajaran berbasis Android dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa.

Multimedia Interaktif berbasis android merupakan media yang dalam penggunaannya dibantu melalui telepon atau tab. Beberapa tahun terakhir multimedia interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan komputer, jika sebelumnya pengguna dibatasi dengan menggunakan komputer yang tidak fleksibel, maka dengan inovasi terbaru yaitu dengan memanfaatkan telepon android untuk membuat multimedia interaktif.

Salah satu faktor internal yang memengaruhi prestasi belajar siswa yaitu motivasi belajar. Seseorang akan berhasil dalam belajar jika pada diri siswa itu sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi (Sardiman, 2018).

Terdapat dua peranan penting motivasi dalam belajar yaitu: pertama, motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan belajar demi mencapai satu tujuan. Kedua, motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar (Siregar, 2010).

Siswa ketika mempunyai semangat atau motivasi belajar yang tinggi, maka akan terjadi kegiatan belajar seperti sering membaca buku, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya sehingga prestasi belajar siswa baik. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki motivasi belajar, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar pada diri siswa tersebut atau pun siswa acuh mengenai hal yang berkaitan dengan belajar. Motivasi siswa ketika rendah maka diasumsikan bahwa prestasi belajar siswa yang bersangkutan akan rendah

Motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan suatu kegiatan mencapai tujuan. Motivasi belajar siswa yang rendah dapat terlihat dari minat belajar siswa, ketekunan siswa dalam menghadapi tugas, mudah putus asa ketika mengalami kesulitan belajar, tidak tertantang untuk mencari dan memecahkan soal-soal, serta kemandirian siswa dalam belajar kurang. Rendahnya motivasi belajar siswa selain terlihat dari minat belajar juga terlihat dari ketekunan siswa dalam menghadapi tugas. Siswa sering mengeluh apabila guru memberikan tugas. Siswa bukan menjadikan tugas sebagai suatu kebutuhan melainkan sebagai beban sehingga ada unsur keterpaksaan dalam mengerjakan tugas.

Paparan di atas dijelaskan bahwa faktor yang memberikan pengaruh terkait keberhasilan proses pembelajaran IPAS yakni proses penyampaian materi dari guru. Penyampaian dan penyajian materi yang menarik dari guru memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran, diantaranya mampu membangkitkan minat belajar, motivasi, serta mampu menciptakan ekosistem belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih maksimal. (Hidayat, 2021) Berangkat dari hal tersebut kemudian penggunaan media pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Fakta di

lapangan banyak ditemui problematika dalam pembelajaran IPAS adalah kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran IPAS berlangsung.

Hasil observasi pendahuluan yang peneliti lakukan pada proses pembelajaran IPAS di SD UMP Kecamatan Kembaran, permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu motivasi belajar siswa relatif rendah. Rendahnya motivasi belajar tersebut terlihat dari kurang kondusifnya proses pembelajaran, hal ini terlihat ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung masih terdapat siswa yang keluar masuk kelas dan ada beberapa siswa yang ribut di bangku bagian belakang. Rasa ingin tahu siswa masih relatif rendah pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, akibatnya ketika diberikan soal evaluasi tingkat ketuntasan prestasi belajar siswa pada Kompetensi Dasar 3.7 Indonesia Budayaku masih tergolong rendah. Berdasarkan data nilai ulangan harian siswa yaitu hanya 45 % siswa yang tuntas mencapai KKM sekolah.

Permasalahan lain yang muncul adalah pada saat proses pembelajaran IPAS, guru sudah menggunakan media pembelajaran namun masih kurang memotivasi siswa untuk lebih semangat mengikuti pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru yaitu buku pegangan guru dan gambar-gambar keragaman budaya di Indonesia seperti pakaian adat, rumah adat, tarian adat dan senjata tradisional. Selain itu kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terbatas pada penggunaan media cetak. Kegiatan pembelajaran masih berpusat kepada guru.

Kegiatan observasi yang dilakukan pada sekolah tersebut menggunakan teknik wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV Ibu Nila Mega Sari, S.Pd.. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mereka terlihat kesulitan untuk memahami materi pembelajaran IPAS. Permasalahan lain juga muncul yaitu kurang aktifnya siswa dalam belajar disebabkan metode ceramah masih diaplikasikan oleh beberapa pendidik. Motivasi belajar siswa masih kurang, hal ini ditunjukkan ketika proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa

terlihat aysik berbicara dengan temannya dan tidak menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPAS. Tentu saja hal ini sangat berpengaruh kepada pemahaman siswa.

Proses pembelajaran pada materi keragaman budaya, siswa masih belum matang dalam penerimaan materi. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman nyata yang diberikan oleh pendidik. Kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru hanya sebatas pada penggunaan media pembelajaran cetak. Selain itu metode yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran IPAS terbatas pada penggunaan metode ceramah dan hafalan. Materi tentang keragaman budaya yang memiliki cakupan materi yang luas akibatnya siswa kesulitan untuk memahami materi pokok dengan baik.

Dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran IPAS. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS yaitu media pembelajaran interaktif berbasis android. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu memberikan dampak positif bagi siswa dalam proses pembelajaran. Contohnya seperti penggunaan media komputer (multimedia) dapat mengintegrasikan animasi molekuler dan video demonstrasi dalam meningkatkan memecahkan masalah.

★ Dampak dari kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran di kelas adalah rendahnya motivasi belajar sehingga siswa terlihat kurang aktif di dalam pembelajaran dan berdampak pada prestasi sbelajar siswa menjadi rendah. Adanya masalah tersebut, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka diperlukan sebuah inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan membaca sehingga siswa akan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Pada zaman modern ini perkembangan teknologi memberikan berbagai macam kemudahan dalam menjalankan berbagai aktivitas.

Hasil wawancara dengan siswa kelas IV SD UMP ditemukan data bahwa sebagian besar siswa kelas IV SD UMP memiliki smartphone atau hp android sendiri. Penggunaan smartphone dari berbagai lapisan termasuk siswa, merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi. Tetapi sangat disayangkan apabila teknologi tersebut belum mampu dimanfaatkan secara maksimal, misalnya teknologi tersebut belum bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dari hal tersebut, maka dapat dijadikan sebagai solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah pada proses pembelajaran IPAS di kelas IV SD UMP yaitu dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android.

Melihat dari kendala diatas dan untuk memenuhi kebutuhan guru akan media yang menarik, media akan dikembangkan menggunakan teknologi komputer. Adapun dalam pembuatan media secara garis besar ada 6 proses yaitu: 1) Pembuatan story/flow chart (dengan MS Visio), 2) Pembuatan desain UI (background, tombol, font, kombinasi warna, dll) dengan adobe ilustrator, 3) Proses input materi ke dalam Adobe Animate, 4) Proses penambahan animasi ke dalam Adobe Animate, 5) Proses coding untuk navigasi dan interaktifitas dengan action script 3.0, 6) Proses publish ke Android Apk menggunakan harman AIR SDK.

Hasil dari proses tersebut menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar mudah diakses oleh guru dan siswa kelas IV SD UMP pada khususnya serta pihak lain yang membutuhkan. Media dapat memuat materi pembelajaran khususnya dalam materi “Keragaman Budaya” melalui smartphone dalam pembelajaran langsung di kelas, maupun dapat digunakan dalam mempelajari materi secara mandiri di rumah

Penggunaan multimedia juga memperbaiki mis konsepsi dan mis interpretasi yang terjadi pada pembelajaran sebelumnya dan dapat dinyatakan bahwa efektifitas media interaktif lebih tinggi dibandingkan tanpa pengaplikasian media tersebut sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam pembelajaran menjadi

penting. Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dan memadai, diharapkan dapat merangsang perhatian, pikiran dan motivasi siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tidak membosankan.

Peneliti tertarik membuat suatu media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran yang lebih menarik dengan mengikuti perkembangan zaman agar siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, cepat memahami dan mengingat materi pelajaran. Media yang dikembangkan terdapat integrasi disetiap materi keragaman budaya dan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak membutuhkan jaringan internet jika aplikasi tersebut terlebih dahulu di instal di android. Media tersebut memudahkan siswa dalam memahami informasi yang diberikan guru, maka secara tidak langsung tujuan pembelajaran dapat tercapai khususnya pada materi keragaman budaya yang digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan media interaktif berbasis android siswa diharapkan dapat melihat secara langsung di hp masing-masing terkait materi pembelajaran IPAS seperti peta Indonesia, gambar keragaman budaya Indonesia yaitu rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan tarian tradisional serta siswa bisa belajar mandiri kapan pun dan dimana pun. Oleh karena itu, dengan media interaktif berbasis android siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran, lebih mudah untuk memahami materi dan membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Android bisa dijadikan sebuah media pembelajaran dan sumber belajar dengan syarat terlebih dulu meminta izin kepada sekolah dan mampu bertanggung jawab dengan mengumpulkan android yang dimiliki siswa sebelum pembelajaran maupun sesudah pembelajaran selesai.

Penjelasan dari latar belakang di atas, maka dapat dijadikan landasan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPAS Di Kelas IV SD UMP Banyumas”. Dengan adanya penerapan pembelajaran berbasis android

dengan memanfaatkan smartphone diharapkan secara tidak sadar siswa belajar sehingga diharapkan selain kesenangan juga didapatkan pengetahuan dan pemahaman materi pelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran IPAS berlangsung.
2. Motivasi belajar siswa untuk belajar IPAS materi Indonesia Budayaku masih rendah.
3. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi yang dipelajari.
4. Rendahnya minat belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa
5. Kurangnya respon murid dalam pembelajaran
6. Minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang didominasi oleh guru
7. Kurangnya kematangan siswa dalam memahami materi.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kondisi awal proses pembelajaran IPAS kelas IV di SD UMP Banyumas?
2. Bagaimana pengembangan desain media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPAS kelas IV di SD UMP Banyumas?
3. Bagaimana respon guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPAS kelas IV di SD UMP Banyumas?
4. Bagaimana respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPAS untuk

meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPAS kelas IV di SD UMP Banyumas?

5. Bagaimana efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPAS kelas IV di SD UMP Banyumas?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan kondisi awal proses pembelajaran kelas IV di SD UMP Banyumas.
2. Mendeskripsikan pengembangan desain media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPAS kelas IV di SD UMP Banyumas.
3. Mendeskripsikan respon guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPAS kelas IV di SD UMP Banyumas.
4. Mendeskripsikan respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPAS kelas IV di SD UMP Banyumas.
5. Mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPAS kelas IV di SD UMP Banyumas.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya konsep atau metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang belum di aplikasikan sebelumnya untuk

menyokong perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial di Kelas IV SD UMP Banyumas.

## 2. Manfaat Praktis

Secara Praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak antara lain:

### a. Siswa

Pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat menjadikan sumber bahan ajar baru siswa dan dapat digunakan sebagai wadah untuk berlatih siswa secara mandiri.

### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan bagi guru untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

### c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar di kelas dan perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

### d. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan referensi tentang media pembelajaran interaktif berbasis android agar siswa dapat lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan mudah memahami pelajaran.