

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa depan suatu negara sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh dari berbagai lingkungan seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Guru adalah salah satu perangkat sekolah yang bertanggung jawab atas pendidikan yang akan diberikan kepada siswa di sekolah. Guru merupakan seseorang yang memiliki tugas mendidik dan mencerdaskan anak bangsa. Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dapat dilakukan dengan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif.

Pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan memberikan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar sangat diperlukan oleh siswa terutama pada masa pembelajaran daring yang baru saja dilakukan sejak tahun 2020. Pembelajaran daring dilakukan sesuai dengan aturan Permenkes Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Aturan ini berisikan tentang peliburan sekolah dan tempat kerja, fasilitas umum kecuali pedagang, serta melarang adanya kerumunan (Syafri & Hartati, 2020). Kebijakan pemerintah tersebut mengharuskan elemen pendidikan untuk melakukan pembelajaran daring. Pembelajaran *online* adalah pembelajaran menggunakan audio, video, gambar, komunikasi teks, perangkat lunak yang didukung dengan jaringan internet (Herliandry et al., 2020). Motivasi belajar siswa yang diberikan pada pembelajaran daring dikarenakan minimnya ketersediaan alat atau media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran daring. Salah satu yang menjadi

penyebab kurangnya motivasi belajar siswa yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa (Zaharah & Susilowati, 2020) serta media yang digunakan kurang menunjang aktivitas belajar pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring.

Media pembelajaran berguna untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Alat komunikasi antar guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran (Tafonao, 2018). Alat komunikasi yang efektif sangat berpengaruh terhadap pengetahuan yang akan diterima oleh siswa. Adanya pembelajaran daring tentunya penggunaan media pembelajaran juga berbasis internet. Hal tersebut dikarenakan pada pembelajaran tatap muka atau konvensional, media pembelajaran yang digunakan guru secara nyata atau dapat dilihat oleh siswa kini harus berubah menjadi visual karena adanya keterbatasan jarak. Media pembelajaran yang berbasis internet seperti aplikasi berbasis android dapat dijadikan solusi yang dapat dilakukan untuk menunjang pembelajaran daring.

Perkembangan media pembelajaran sering kali dihubungkan dengan adanya perkembangan teknologi. Saat ini Indonesia memasuki era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan adanya meningkatnya perkembangan sistem digital. Hal tersebut sangat mempengaruhi sistem pendidikan, dimana pendidikan dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Pernyataan tersebut yang membuat sekolah memiliki tantangan sendiri untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menerapkan perkembangan teknologi pada pembelajaran.

Penggunaan multimedia interaktif berupa aplikasi merupakan salah satu teknologi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan penelitian oleh (Wardani et al., 2019) yang telah mengembangkan multimedia interaktif. Penelitian yang menghasilkan penilaian media sebesar 92% dengan kualitas sangat baik dan hasil responden terhadap media sebesar 86%. Adanya penelitian tersebut dapat dijadikan referensi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan inovasi baru yaitu penggunaan cerita fabel.

Cerita fabel memiliki fungsi yang dapat membuat siswa merasakan kesenangan, mengasah imajinasi, meningkatkan kemampuan bahasa, dan mengembangkan kecerdasan otak (Astawa, 2019). Sesuai dengan penelitian (Parida et al., 2019) yang menggunakan cerita fabel untuk menyampaikan materi. Hasil dari penelitian yang menggunakan 32 siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Tambusai Utara Rokan Hulu Riau, yaitu media ini mampu melatih siswa untuk belajar mandiri. Penelitian tersebut dapat dikembangkan dengan adanya inovasi yang lebih maju seperti mendambah unsur teknologi. Penggunaan fabel pada aplikasi cocok diterapkan pada pembelajaran, serta aplikasi akan terkesan menarik perhatian siswa. Cerita fabel merupakan sebuah teks narasi tentang kehidupan binatang yang memiliki sifat menyerupai manusia.

Keunggulan lain dari cerita fabel, yaitu cerita ini sangat berkaitan dengan moral. Pada cerita ini terdapat amanat dari penulis yang biasanya berada di akhir cerita fabel (Rahmawati et al, 2016). Pernyataan tersebut dapat dijadikan guru untuk menanamkan moral untuk siswa melalui cerita fabel yang dikaitkan dengan

mata pelajaran yang sesuai, seperti materi pemanasan global. Materi pemanasan global berisikan tentang fenomena alam yang terjadi akibat alam dan sebagian besar diakibatkan oleh aktivitas manusia. Guru dapat mengajarkan peraturan atau kebiasaan yang dapat mencegah terjadinya pemanasan global melalui cerita fabel. Pengembangan tersebut mengacu pada penelitian (Zuhrowati et al., 2018) yang mengembangkan media berupa cerita, yaitu komik pada mata pelajaran pemanasan global.

B. Identifikasi Masalah

1. Minimnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran *online*.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran *online*.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kelayakan isi media pembelajaran interaktif cerita fabel berbasis android ?
2. Bagaimana respon siswa setelah diberikan media pembelajaran interaktif cerita fabel berbasis android pada materi “Pemanasan Global” kelas VII?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan isi media pembelajaran interaktif cerita fabel berbasis android.

2. Mengetahui respon siswa setelah diberikan aplikasi cerita fabel berbasis android pada materi Pemanasan Global kelas VII.

E. Manfaat Penelitian

1. Sebagai informasi yang dapat digunakan untuk solusi alternatif untuk memilih atau mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran *online*.
2. Sebagai informasi untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti multimedia interaktif cerita fabel berbasis android.

F. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi android yang berisikan materi “Pemanasan Global”, yang disajikan melalui cerita fabel.
2. Pengembangan multimedia interaktif cerita fabel ini dibuat menggunakan *software Unity*.
3. Model pengembangan yang digunakan yaitu *Multimedia Development Life Cycle* yang terdiri dari 6 (enam) langkah yaitu: (1) konsep (*Concept*), (2) perancangan (*Desain*), (3) pengumpulan bahan (*Material Collecting*), (4) pembuatan (*Assembly*), (5) pengujian (*Testing*), (6) distribusi (*Distribution*).
4. Media pembelajaran akan diuji cobakan kepada 15 siswa MTs Nurul Iman.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah digunakan sebagai bantuan guru untuk menyalurkan pesan kepada siswa, sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan minat belajar siswa (Tafonao, 2018).
2. Multimedia interaktif merupakan solusi yang digunakan sebagai pengganti buku/*e-book* yang bertujuan untuk mempermudah siswa untuk memahami materi (Armansyah et al., 2019).
3. Fabel merupakan sebuah teks narasi tentang kehidupan binatang yang memiliki sifat menyerupai manusia seperti bisa berbicara, dan memiliki perasaan (Rahmawati et al., 2016).
4. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) adalah metodologi yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak (Cahyadi et al., 2020).