

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar merupakan langkah awal yang dapat meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam suatu pendidikan di sekolah. Kinerja dari seorang guru merupakan kunci keberhasilan dari siswa yang berprestasi, karena hanya guru yang mampu membangun prestasi dan mewujudkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di kelas. Seorang guru merupakan tolak ukur berhasilnya suatu pembelajaran pada peserta didik. Di samping faktor dari guru, prestasi yang didapat siswa tidak lain dari cara belajar siswa itu sendiri.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk membelajarkan siswa didalam kelas. Diantara salah satu tujuan pembelajaran yang paling terlihat yaitu, prestasi belajar siswa yang di dapat dari proses pembelajaran.

Cara belajar siswa di sekolah dan di rumah mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Cara belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang sangat berpengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar yang diperoleh. Dalam pendidikan sering diketahui bahwa siswa yang mempunyai cara tersendiri untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan belajar seorang siswa untuk menguasai suatu pelajaran disekolah tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor tersebut bisa dari dalam diri siswa sendiri,

maupun dari luar diri siswa. Faktor dalam diri siswa dapat dilihat dari kemauan dan kebiasaan siswa tersebut belajar.

Pada dasarnya setiap siswa mempunyai karakteristik dalam cara belajarnya antara satu individu dengan individu yang lain. Kemampuan dan kecerdasan setiap siswa juga berbeda antara yang satu dengan yang lainnya, hal ini berpengaruh pada prestasi siswa yang didapat di sekolah. Diantara perbedaan tersebut seharusnya setiap siswa saling melengkapi bukan saling menunjukkan rasa perbedaan. Saling mendukung satu sama lain agar tidak ada siswa yang tertinggal. Dengan dukungan atau motivasi dari orang lain, setiap siswa akan berusaha untuk mencapai keberhasilan belajar.

Salah satu unsur yang paling utama dalam pendidikan adalah guru. Seorang guru yang profesional dituntut agar dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, efektif, dan efisien sehingga siswa dapat mengerti, memahami, dan dapat menyerap ilmu dengan mudah. Guru juga dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern dengan menciptakan inovasi media pembelajaran yang tentunya dapat menunjang kegiatan pembelajaran agar siswa lebih mudah menerima materi pelajaran, pembelajaran terasa lebih menyenangkan, dan siswa tidak mudah jenuh.

Seiring perkembangan zaman, teknologi merupakan salah satu hal yang menjadi kebutuhan manusia, terutama pada bidang pendidikan. Kemajuan dari teknologi bisa dikembangkan ke dalam bentuk media pembelajaran berbasis android. Penggunaan media pembelajaran berbasis android masih sangat jarang diterapkan di berbagai sekolah. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru akan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis android.

Guru sebaiknya mencari solusi agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara pada hari Rabu tgl 13 Januari 2021 dengan ibu Jayanti Alfiah, S.Pd. selaku guru kelas V SD Negeri Junganyar 3 dan diperkuat dengan hasil angket kebutuhan siswa bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran. Permasalahannya terdapat pada guru yang jarang sekali menggunakan media pembelajaran, terutama pada materi pelajaran yang membutuhkan praktik. Guru hanya meminta siswa untuk membaca dan menghafalkan materi yang ada pada buku siswa, sehingga masih banyak siswa yang belum memahami materi dengan sempurna. Tanpa menggunakan media pembelajaran, maka proses belajar mengajar menjadi abstrak dan siswa tidak dapat mendapatkan informasi secara maksimal. Siswa lebih mudah jenuh pada saat kegiatan pembelajaran, apalagi di tengah masa pandemi covid-19 tentunya guru tidak dapat memberikan penjelasan secara langsung mengenai materi konduktor isolator kepada siswa.

Salah satu solusi yang diberikan peneliti yakni membuat multimedia berbasis android. Penggunaan media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan di sekolah. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan fleksibel untuk membantu kegiatan belajar siswa. Salah satunya yaitu pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi yang sedang terjadi saat ini, baik pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran secara *daring*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis android untuk membantu siswa tidak hanya membayangkan suatu hal yang abstrak, karena di dalam media ini disertai dengan gambar-gambar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan untuk menarik minat siswa dalam belajar dan tidak membuat siswa merasa jenuh. Salah satu bentuk dari media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran multimedia berbasis android.

Tidak hanya berisi simulasi saja, namun di dalam media ini juga berisi materi dan latihan soal untuk siswa. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi sekolah saat ini. Peneliti mengaplikasikan media pembelajaran multimedia berbasis android pada Tema 6 Sub Tema 3 PB 1 kelas V SD Negeri Junganyar 3 dalam bentuk aplikasi. Media aplikasi dipilih karena lebih mudah di akses oleh siswa. Aplikasi ini disajikan dalam bentuk yang menarik karena berisikan materi penjelasan, simulasi, dan latihan soal yang dapat memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan tidak merasa jenuh pada saat belajar. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android pada Tema 6 Sub Tema 3 PB 1 Kelas V SD Negeri Junganyar 3”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan multimedia konduktor isolator berbasis android pada kelas V Semester 2 SD Negeri Junganyar 3?

2. Bagaimana kemenarikan pengembangan multimedia konduktor isolator berbasis android pada kelas V Semester 2 SD Negeri Junganyar 3?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia konduktor isolator berbasis android pada kelas V Semester 2 SD Negeri Junganyar 3?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengetahui kelayakan dari produk multimedia konduktor isolator berbasis android pada kelas V semester 2 SD Negeri Junganyar 3.
2. Mengetahui kemenarikan dari produk multimedia konduktor isolator berbasis android pada kelas V semester 2 SD Negeri Junganyar 3.
3. Mengetahui keefektifan dari produk multimedia konduktor isolator berbasis android pada kelas V semester 2 SD Negeri Junganyar 3.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk media pembelajaran yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Nama produk media pembelajaran *Toris*.
2. Media pembelajaran tematik pengaruh kalor terhadap perpindahannya menggunakan aplikasi *Unity*.
3. Produk dapat di akses melalui HP android.
4. Isi dari produk media pembelajaran meliputi :
 - a. Materi Pembelajaran
 - b. Simulasi
 - c. Latihan soal
 - d. Permainan

- e. Profil pengembang
5. Produk media pembelajaran berbasis android memuat beberapa menu :
- a. Tampilan pembukaan
 - 1) Terdapat tulisan “Media Pembelajaran *TORIS* Konduktor dan Isolator”
 - 2) Terdapat isi dari media
 - b. Tampilan isi
 - 1) Materi Pembelajaran : Pada bagian materi pembelajaran berisikan uraian materi singkat seputar konduktor isolator.
 - 2) Simulasi : Pada bagian simulasi berisi simulasi dari kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa. Siswa mensimulasikan media seolah-olah sedang mempraktikkan materi konduktor isolator. Di dalam bagian simulasi terdapat alat-alat seperti lilin, besi, kain, plastik, kayu, gelas, dan termometer pengukur suhu panas. Suhu termometer dapat meningkat drastis jika benda yang diletakkan bersifat konduktor. Sebaliknya, suhu termometer akan naik perlahan-lahan jika benda bersifat isolator.
 - 3) Latihan Soal : Pada bagian latihan soal berisi soal-soal pilihan ganda yang harus dikerjakan oleh siswa. Setelah siswa mengerjakan soal, akan muncul nilai untuk siswa.
 - 4) Permainan : Permainan disini berisi kotak-kotak teka-teki silang, siswa harus mengisi kotak-kotak tersebut berdasarkan petunjuk tebakan yang diberikan.
 - 5) Profil pengembang : Profil pengembang berisi identitas dari pengembang media pembelajaran.

- 6) Media pembelajaran berbasis Android tampilannya didesain semenarik mungkin menggunakan tema anak-anak agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat menggunakan media tersebut.
- 7) Media pembelajaran berbasis Android di dalamnya terdapat musik pengiring agar siswa merasa rileks saat menggunakan media tersebut.
- 8) Media pembelajaran berbasis Android menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya secara empiris berdasarkan pada penemuan, pengamatan, dan percobaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya. Asumsi penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Android Tema 6 Sub Tema 3 PB 1 Kelas V SD Negeri Junganyar 3 dapat digunakan sebagai media yang layak dari segi kelayakan, kemenarikan, serta keefektifan dalam pembelajaran tematik kelas V SD Negeri Junganyar 3. Adapun keterbatasan penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media pembelajaran tematik multimedia berbasis Android dapat digunakan pada Tema 6 Sub Tema 3 PB 1 “Valid” dapat digunakan untuk proses pembelajaran khususnya kelas V.
2. Media pembelajaran tematik multimedia berbasis Android pada Tema 6 Sub Tema 3 PB 1 “Menarik” dalam perhatian siswa serta membuat siswa lebih aktif saat proses pembelajaran khususnya di kelas V.
3. Media pembelajaran tematik multimedia berbasis Android pada Tema 6 Sub Tema 3 PB 1 “Efektif” dapat membantu guru dalam menyampaikan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Android pada Tema 6 Sub Tema 3 PB 1 memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dalam pengembangan ini hanya terbatas pada siswa khususnya kelas V.
2. Multimedia pembelajaran berbasis android ini hanya digunakan pada kelas V Tema 6 Sub Tema 3 PB 1.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini sangat penting dilakukan agar dapat mengatasi berbagai persoalan yang ada di Sekolah Dasar, terutama SD Negeri Junganyar 3. Dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis android diharapkan dapat membantu siswa belajar dan memahami materi pelajaran dengan mudah. Siswa juga dapat menambah pengalaman belajar menggunakan multimedia pembelajaran berbasis android.

Dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis android, guru juga dapat mengikuti perkembangan zaman dan mengerti bagaimana cara mengoperasikan multimedia pembelajaran berbasis android. Guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran baik secara *daring* maupun secara tatap muka di dalam kelas. Multimedia pembelajaran berbasis android membuat sekolah akan terasa lebih modern, karena lebih praktis dan mudah digunakan dimana saja.

G. Definisi Istilah

Secara istilah definisi istilah dalam pengembangan multimedia pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dengan siswa dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.
2. Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan suatu presentasi yang menarik.
3. Android adalah sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.
4. Media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload di *smartphone* berbasis android.