

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan diartikan sebagai bagian penting dalam hidup yang mampu menumbuhkan sumber daya manusia berkualitas (Abduh dkk, 2023). Peraturan Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 memaparkan terkait pendidikan yang bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan siswa supaya melahirkan manusia yang beriman dan bertakwa, berkepribadian baik, terpelajar, kreatif, bertanggung jawab dan *independent* melalui proses pembelajaran. Pembelajaran diartikan sebagai siklus korespondensi antara guru, siswa dan perangkat ajar untuk mengembangkan keterampilan siswa kearah yang lebih baik (Kambey dkk, 2021). Proses pembelajaran yang efektif mampu mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan (Adawiyah dkk, 2023).

Pembelajaran dikatakan efektif jika informasi pembelajaran yang diberikan mampu diterima baik oleh siswa (Suci, 2020). Untuk itu seorang guru perlu melakukan pembaharuan dalam menciptakan metodologi pembelajaran yang dapat membuat minat belajar siswa meningkat (Kambey dkk, 2021). Minat belajar didefinisikan sebagai ketertarikan siswa pada suatu aktivitas pembelajaran dikarenakan dorongan dalam diri siswa untuk mengingat dan memperhatikan (Mauboy dan Siagian, 2022). Dua faktor yang mendasari minat belajar siswa yaitu faktor internal yang mencakup kemampuan siswa, perhatian siswa dan bakat yang dimiliki siswa. Faktor eksternal yang meliputi fasilitas

pembelajaran, bahan belajar, cara mengajar dan media pembelajaran yang digunakan (Zebua dan Harefa, 2022).

Minat belajar siswa mempunyai kontribusi besar dalam pembelajaran, lantaran akan mempengaruhi keaktifan siswa (Putri dkk, 2021). Contoh pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung yaitu pembelajaran IPA (Sukarini dan Manuaba, 2021). IPA adalah ilmu yang mengulas tentang makhluk hidup dan tempat tinggalnya. Peserta didik penting untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, agar mendapat interpretasi yang lengkap mengenai alam (Ardhani dkk, 2021). Namun faktanya minat belajar IPA masih berada di tingkat yang rendah. Hal tersebut berdasarkan laporan dari WAEC pada tahun 2018 yang menunjukkan bahwa terjadi penurunan prestasi siswa di negara maju dan berkembang pada bidang sains sebagai akibat buruknya kinerja atau minat dalam belajar sains (Yahaya, *et al*, 2021).

Berdasarkan hasil analisis siswa, minat belajar menjadi masalah utama pembelajaran IPA. Minat belajar siswa di sekolah tersebut terlihat kurang. Hal itu terlihat dari berbagai kejadian saat berjalannya proses belajar IPA, siswa bersikap malas dan mengantuk, tidak aktif, sering keluar masuk kelas dengan berbagai alasan seperti merasa bosan. Guru IPA masih mengaplikasikan model konvensional teknik ceramah dalam mengajar, utamanya di kelas VII. Media pembelajarannya masih berupa media sederhana, yaitu papan tulis sehingga terlihat monoton dan membuat siswa bosan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang atraktif adalah satu diantara inovasi yang dapat dirancang untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar (Nurfadhillah dkk, 2021). Media pembelajaran yaitu suatu perangkat dalam

pendidikan yang diperlukan dalam mempermudah penyajian materi ajar (Fauzi, 2022). Media pembelajaran membantu siswa dalam mengingat materi yang disampaikan guru. Media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa yaitu media yang menyenangkan, inovatif, efektif dan kekinian (Muttaqin, 2021). Media pembelajaran diciptakan dengan memperhatikan kemajuan zaman, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis teknologi android (Nurmala dkk, 2019).

Mengkombinasikan teknologi pada pembelajaran adalah suatu upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, dimana sekarang ini android sebagai rekan sehari-hari siswa (Muttaqin, 2021). Android merupakan sistem operasi yang bersifat umum atau bebas yang didesain untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone* (Setiawan dkk, 2021). Sifatnya yang bebas, membuat android dapat digunakan untuk membuat atau mengembangkan aplikasi sesuai keinginan (Adila, 2021). Dalam hal ini android akan digunakan sebagai media pembelajaran. Kehadiran *smartphone* android sebagai media ajar membantu meningkatkan minat belajar siswa dan menumbuhkan kemandirian belajar (Benedeto dkk, 2023). Berlandaskan hal tersebut, akhirnya peneliti melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Terhadap Minat Belajar Siswa”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dilihat dari deskripsi landasan penelitian, permasalahan yang timbul adalah sebagai berikut.

1. Guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional dengan teknik ceramah sehingga terlihat monoton dan membosankan.
2. Minimnya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada proses pembelajaran.
3. Kurangnya minat belajar siswa ditunjukkan dengan rasa malas dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran IPA

### **C. Rumusan Masalah**

Dilihat dari deskripsi landasan penelitian diatas, dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup berdasarkan analisis kebutuhan?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup?
3. Bagaimana keterbacaan media pembelajaran berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup?
4. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup?

### **D. Tujuan Penelitian**

Dilihat dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup.
2. Untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup.
3. Untuk mengetahui keterbacaan media pembelajaran berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup.
4. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup.

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

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai acuan atau referensi peneliti lain dalam melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis android.
2. Memberi inovasi kepada guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang meningkatkan minat belajar siswa.
3. Mempermudah siswa dalam mencerna materi klasifikasi makhluk hidup.
4. Sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
5. Memberikan pengalaman pada peneliti dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android materi klasifikasi makhluk hidup terhadap minat belajar siswa.

## **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII.
2. Media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi digital.
3. Media pembelajaran dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.
4. Media dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*.
5. Media pembelajaran berbasis android memuat tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, materi, video, kuis
6. Media pembelajaran berbasis android hanya bisa terpasang pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android seperti *Vivo*, *Xiaomi*, *OPPO*, *Realme* (bukan menggunakan sistem IOS/OS seperti *Apple*)
7. Media pembelajaran berbasis android membutuhkan memori android kurang lebih 88 MB.

## **G. Definisi Istilah**

Penelitian ini memakai daftar istilah didalamnya, diantaranya sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penyampai informasi pembelajaran yang meliputi fakta, konsep, ataupun prinsip kepada siswa. Media dapat mendorong semangat siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran akan

menjadi sangat menarik apabila menggunakan media yang tepat (Dewi dkk, 2020).

## 2. Android

Android adalah sistem operasi ponsel atau tablet. Android bersifat *open source* yang artinya sebuah *software* dengan kode program yang dapat dikunjungi secara bebas atau umum. Sifat android yang umum memungkinkan pengembang lain untuk mengakses dan mengembangkan perangkat lunak lain dengan mudah (Tabrani dkk, 2021).

## 3. Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup merupakan ilmu yang mempelajari cara pengelompokan makhluk hidup dengan mengamati persamaan karakteristiknya. Tujuannya yaitu untuk mengelompokkan, membedakan, mengetahui tingkat kekerabatan dan memberi nama pada makhluk hidup. Mengklasifikasikan makhluk hidup dimulai dari tahap mengamati, mengelompokkan, dan memberi nama (Rifa'i, 2020).

## 4. Minat belajar

Minat belajar adalah aspek psikologi siswa yang mempengaruhi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan minat belajar akan menimbulkan rasa ketertarikan siswa terhadap suatu aktivitas pembelajaran tanpa adanya paksaan. Sehingga minat belajar mempunyai peran penting terhadap keefektifan proses pembelajaran (Dalimunthe dkk, 2021).