

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan zaman saat ini beriringan dengan adanya perkembangan teknologi. Hal tersebut mendukung adanya perkembangan dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang pesat membawa perkembangan bagi ilmu pengetahuan (Zulfiani et al., 2017). Kwangmuang et al. (2021) menyatakan bahwa pembelajaran harus menyesuaikan dengan zaman masyarakat pada era pesatnya teknologi seperti saat ini. Hal tersebut menunjukkan teknologi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Reflianto & Syamsuar (2018) juga menyatakan bahwa teknologi dimanfaatkan dalam inovasi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sebuah proses guru memberikan ilmu pada siswa. Pane & Dasopang (2017) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa, guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dalam hal ini lembaga pendidikan. Proses interaksi siswa dan guru yang aktif dapat memunculkan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan dapat mendorong motivasi belajar siswa (Mahmudah, 2018). Menurut Kuswanto (2019), interaktif berarti proses menimbulkan dialog dua arah antara dua atau lebih pengguna.

Pembelajaran interaktif dan menyenangkan akan membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki (Khairunnisa & Jiwandono, 2020).

Akan tetapi, sebagian guru masih menerapkan metode pembelajaran yang monoton akibatnya siswa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran (Sa'odah et al., 2020). Khairunnisa & Jiwandono (2020) juga menyatakan bahwa masih banyak guru yang hanya menerapkan beberapa metode pembelajaran saja dan terasa membosankan sehingga motivasi belajar menurun. Kebanyakan guru menerapkan metode ceramah dalam penyampaian materi, hal tersebut mengakibatkan siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran (Wijanarko, 2017). Penggunaan metode ceramah kurang merangsang keaktifan siswa, hal itu menyebabkan siswa merasa bosan dan menjadi kurang bersemangat dalam proses pembelajaran (Jariyah, 2019). Guru harus memiliki inovasi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif terutama dalam pembelajaran IPA (Shalikhah et al., 2017).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari terkait gejala atau fenomena alam yang diperoleh dengan sikap ilmiah dan metode ilmiah (Nurmala et al., 2021). Materi sistem ekskresi termasuk bagian dari materi IPA yang ada di tingkat SMP/MTs. Materi sistem ekskresi mempelajari sistem kerja pada tubuh manusia yang berkaitan dengan struktur dan fungsi organ, proses yang terjadi dalam organ, kandungan zat yang dikeluarkan, serta gangguan pada organ sistem ekskresi pada manusia (Ristina et al., 2020).

().Berdasarkan pernyataan Situmorang et al. (2021) bahwa siswa mengalami kesulitan saat mempelajari materi sistem ekskresi seperti kurang memahami organ – organ ekskresi dan kurang mampu menjelaskan bagaimana terjadinya proses dalam di dalam organ ekskresi. Hasil penelitian

Rahmayani et al. (2017) menunjukkan terdapat kesulitan belajar siswa yang menghambat dalam belajar sistem ekskresi, hal ini disebabkan kurangnya motivasi belajar siswa dalam belajar. Hal itu didukung oleh Afifah & Karno (2018) yang menyatakan bahwa siswa menganggap materi sistem ekskresi bersifat abstrak dan sulit dipahami, sehingga motivasi untuk belajar materi ini menurun. Selain itu, dalam penelitian Hisbullah & Firman (2019) juga menyatakan bahwa siswa merasa bosan dan motivasi belajar menurun dengan penggunaan metode ceramah pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu, guru memerlukan media pembelajaran agar siswa termotivasi untuk belajar materi IPA khususnya materi sistem ekskresi (Fitriani et al., 2019).

Selama ini, media yang digunakan selama proses pembelajaran IPA kurang bervariasi serta kurang memvisualisasikan materi yang abstrak sehingga mengakibatkan motivasi belajar siswa menurun (Deliany et al., 2019). Menurut Nurmala et al. (2021) bahwa dalam pembelajaran IPA media pembelajaran masih kurang variasi. Fadillah (2018) mengatakan bahwa motivasi belajar siswa masih kurang maksimal karena pembelajaran yang digunakan guru monoton dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Selain itu, Widiyasanti & Ayriza (2018) juga menyatakan bahwa guru masih kurang memanfaatkan teknologi secara optimal dalam penggunaan media pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mendorong motivasi belajar siswa. Qosyim & Priyonggo (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran diperlukan guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang tepat. Guru juga

berperan dalam menciptakan inovasi – inovasi pembelajaran termasuk dalam pengembangan media pembelajaran (Nurmala et al., 2021).

Perkembangan teknologi mengakibatkan adanya inovasi pengembangan media pembelajaran (Yunianto et al., 2019). Hal itu didukung dengan meningkatnya pengguna *smartphone*. Saat ini, *smartphone* sudah menjadi barang yang mudah didapatkan dan digunakan terutama oleh siswa (Cahyana et al., 2017). *Android* menjadi salah satu sistem operasi yang banyak digunakan untuk *smartphone* dan telah diperkirakan oleh lembaga riset digital pada tahun 2018 bahwa jumlah pengguna aktif *smartphone* di Negara Indonesia lebih dari 100.000.000 jiwa (Solikin, 2018).

Jumlah pengguna *android* di Indonesia yang pesat sebanyak 94% mengakibatkan pengembangan aplikasi berbasis *android* terus dilakukan, termasuk dalam bidang pendidikan (Mulyati et al., 2018). Banyaknya penggunaan *smartphone* dan *android* memberikan dampak besar seperti membantu dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu dampak dalam kegiatan pembelajaran yaitu media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan teknologi. Penggunaan *android* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna memotivasi siswa untuk belajar (Ramdani et al., 2020).

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dengan *Smart Apps Creator* dalam mempelajari materi sistem ekskresi. *Smart Apps Creator* merupakan aplikasi yang mudah untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dikarenakan *tools* di dalamnya mudah dipahami dan pengguna tidak perlu menggunakan *coding* (Yuberti et

al., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* diharapkan dapat mendorong motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian Yuberti et al., (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* layak digunakan dan dapat mendorong motivasi belajar siswa. Hasil penelitian Fitriah & Irawan (2021) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan bahan ajar elektronik dengan *Smart Apps Creator* meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Oleh karena itu, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan *Smart Apps Creator* terhadap Motivasi Belajar Siswa”** dengan tujuan dapat diterapkan pada siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan observasi saat kegiatan Asistensi Mengajar di tempat penelitian, maka diidentifikasi masalah yang digunakan sebagai bahan penelitian sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPA masih berpusat pada guru serta kurang melibatkan siswa.
2. Siswa kurang termotivasi untuk belajar materi sistem ekskresi karena bersifat abstrak dan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan dan interaktif.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi sistem ekskresi?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi sistem ekskresi?
3. Bagaimana respons siswa terhadap Media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi sistem ekskresi?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang digunakan, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi sistem ekskresi.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi sistem ekskresi.
3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi sistem ekskresi.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi sistem ekskresi yang menarik dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator*.
2. Diharapkan bagi siswa dapat menjadi dorongan motivasi belajar dalam memahami materi pembelajaran IPA khususnya materi sistem ekskresi dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator*.
3. Diharapkan dapat dijadikan bahan acuan dan pertimbangan bagi peneliti berikutnya yang sejenis khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator*.

### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator*.
2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran yaitu materi kelas VIII KD 3.10 Menganalisis sistem ekskresi pada manusia dan memahami gangguan pada sistem ekskresi serta upaya menjaga kesehatan sistem ekskresi.
3. Model pengembangan yang akan digunakan adalah model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate)*.

## G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang berisi teks, suara, gambar, dan video serta bertujuan memudahkan dalam proses proses interaksi antara guru dan siswa (Qosyim & Priyonggo, 2017).
2. *Android* adalah sistem operasi *mobile* yang berbasis linux untuk *smartphone* dan kemudian diakuisisi oleh Google (Ibrahim & Ishartiwi, 2017).
3. *Smart Apps Creator* adalah sebuah aplikasi desktop dalam membuat aplikasi mobile *android* tanpa kode pemrograman (Zulbadri et al., 2021).
4. Motivasi belajar adalah sebuah keadaan yang terdapat pada individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan pembelajaran (Emda, 2017).