

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam prosesnya memiliki kontribusi yang krusial dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan adalah proses berkelanjutan yang tidak pernah berhenti (Never ending proses) sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang berkesinambungan (Sujana I Wayan Cong, 2019) . Dengan adanya diadakan proses pendidikan maka akan membantu manusia untuk mengembangkan berbagai pengetahuan serta potensi yang terdapat dalam setiap individu manusia. Namun Pendidikan termasuk salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sifatnya praktis karena ilmu tersebut ditujukan kepada paraktek dan perbuatan-perbuatan yang mempengaruhi peserta didik (Alpian & Anggraeni, 2019). Dalam hal ini Pendidikan yang dapat menggabungkan praktek dan perbuatan yang mempengaruhi anak adalah ilmu yang bisa diterapkan adalah ilmu pengetahuan alam dan social (IPAS).

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dalam prakteknya dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan cara berpikir dan menganalisa berbagai masalah (Alpian & Anggraeni, 2019). Dalam hal ini Ilmu pengetahuan alam dan sosial dapat mewujudkan kegiatan Pendidikan dengan aspek tersebut.

Hal penting yang dapat mewujudkan tujuan untuk membantu peserta didik dapat di lihat dalam Proses pembelajaran. Proses belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif (Windi Anisa., 2020). Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai kunci dalam belajar. Maka, untuk mewujudkan tujuan dalam

proses pembelajaran memerlukan pendidik yang dapat mendukung peserta didik sebagai fasilitator dan motivator dalam proses belajar dan pembelajaran. Selain itu pendidik harus mampu menumbuhkan serta meningkatkan minat belajar siswa itu sendiri sehingga kegiatan pembelajaran tersebut bisa terlaksana dengan baik (Hanun., 2023). Dengan tumbuhnya minat belajar maka peserta didik akan mudah tertarik dalam proses belajar.

Berbagai cara dapat dilakukan agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran, salah satu contoh dari cara tersebut yakni penggunaan media pembelajaran ketika pendidik melakukan proses pembelajaran. Untuk membantu siswa memahami materi yang kompleks, media diperlukan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa. Untuk membantu siswa memahami materi yang kompleks, media diperlukan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa. (Nur Isnaini, 2023) . Penggunaan media pendidik terbantu dalam penyampaian setiap materi yang akan di ajarkan. Dengan kemajuan teknologi , pendidik dituntut untuk mengikuti kemajuan tersebut dalam proses pembelajaran didalam kelas. (Winarni., 2021). Perkembangan di era teknologi akan lebih baik jika media pembelajaran tersebut menggunakan media digital.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan pendidik di kelas 4 di SD Negeri Tunjungsekar 3 Kota Malang, pendidik di kelas 4 menyatakan bahwa, dalam kegiatan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dengan materi gaya siswa masih merasa kebingungan untuk membedakan beragam gaya yang digunakan dalam kegiatan sehari hari. Pada saat pendidik menerangkan masih terdapat peserta didik belum bisa fokus mendengarkan penjelasan pendidik karena sibuk sendiri dengan aktifitas lain. Dalam proses

pembelajaran pendidik sudah menggunakan kurikulum terbaru, yakni kurikulum merdeka. Penggunaan media pembelajaran pendidik masih belum menggunakan media dapat membuat pemahaman dan ketertarikan pada peserta didik. Akibatnya pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terlihat membosankan dan tidak menarik bagi peserta didik di kelas 4 SD Negeri Tunjungsekar 3 Kota Malang.

Dalam proses pembelajaran pendidik membuat suasana kelas menjadi kondusif sebagai faktor pendukung dalam keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas. Sumber belajar juga merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas. Sumber belajar memiliki fungsi yang efektif apabila keberadaannya digunakan dengan semaksimal mungkin (Nyoman Nopiantari Sasmita dkk., 2023). Sumber belajar yang dapat digunakan tidak monoton dengan penggunaan buku materi dan latihan soal. Namun, dapat juga memanfaatkan media pembelajaran sebagai faktor dalam mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Maka dari permasalahan yang telah didapat tersebut maka, diperlukannya media yang dapat menunjang permasalahan yang dialami pendidik di SD Negeri Tunjungsekar 3 Kota Malang. Dengan adanya bantuan media tersebut akan memperlancar cara peserta didik dalam belajar materi yang diajarkan pendidik dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun ketika belajar sendiri. Dengan adanya media ini peserta didik dapat mempersiapkan kebutuhan pemahaman yang akan digunakan peserta didik pada tingkat yang lebih tinggi. Adapun media yang dimaksud adalah aplikasi YADURI (Gaya Dalam Kehidupan Sehari Hari) dimana akan dikembangkan oleh peneliti dengan harapan peserta didik mendapat kemudahan memahami materi gaya dalam mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Peneliti berharap kegunaan media tersebut dapat meringankan pendidik atau pengguna aplikasi dalam menyampaikan pesan dan tujuan dari materi tersebut.

Aplikasi YADURI (Gaya dalam kehidupan sehari-hari) merupakan media digital berupa aplikasi *android* yang dapat diakses oleh semua *handphone android*. Aplikasi ini berisi materi tentang gaya dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), terdapat berbagai animasi tentang peragaan berbagai macam gaya yang dapat dilakukan di dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu di dalam Aplikasi ini juga terdapat video penjelasan tentang materi gaya dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), dan terdapat quiz yang dapat membantu pendidik mengetahui pemahaman peserta didik tentang materi gaya tersebut. Karena media ini digital mempermudah pengoperasian oleh peserta didik maupun pendidik. *Interface* dari aplikasi tersebut juga sangat beragam dan berwarna yang membuat siswa menjadi tertarik dalam penggunaan aplikasi.

Kelebihan dari aplikasi YADURI (Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari) banyaknya fitur yang didapat ketika menggunakannya. Fitur tersebut juga fitur *interaktif* yang memiliki unsur *multimedia*. Media ini dapat membuat peserta didik semakin bersemangat dalam menerima pembelajaran serta pemahaman akan materi gaya semakin meningkat. Media ini dapat digunakan tanpa penggunaan koneksi internet dimana dapat mempermudah peserta didik dalam penggunaan media tersebut. Isi dari media ini sangat bervariasi membuat media ini tidak membuat bosan peserta didik dalam penggunaannya. Penggunaan media ini juga sangat mudah siapa saja bisa menggunakannya.

Terdapat beberapa penelitian yang sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Annisa dan Simbolon 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali”. Penelitian terdahulu di dalam isi media yang dikembangkan penekiti sebelumnya hanya terdapat materi dan contoh gaya yang mana belum terdapat quiz untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi di dalam media tersebut Dimana dimedia yang dikembangkan peneliti sudah mencakup semua itu. Media tersebut juga hanya menggunakan beberapa unsur unsur multimedia antara lain teks,gambar dan musik yang berarti belum menggunakan unsur animasi dan video yang mana pada penelitian ini menggunakan semua unsur multimedia. Media yang dikembangkan peneliti sebelumnya juga tidak menggunakan *handphone* sebagai *device* untuk penggunaan aplikasi tersebut, melainkan masih menggunakan komputer yang mana kurang praktis di era sekarang dimana penelitian ini sudah menggunakan *handphone*.

Penelitian yang dilakukan oleh Elfian & Sitohang yang dilakukan pada tahun 2021) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SDN 050745 Pangkalan Brandan” memiliki kekurangan dimana di penelitian tersebut masih menggunakan kurikulum lama yakni kurikulum 13 dimana dalam penelitian ini sudah menggunakan kurikulum merdeka. Isi Media Interaktif tersebut juga masih belum memiliki seluruh unsur multimedia dimana untuk media di penelitian ini belum dicantumkan unsur animasi Dimana media yang dikembangkan peneliti sudah terdapat semua unsur multimedia. tersebut susah untuk digunakan untuk membantu pendidik.

Penelitian yang sejenis yang dilakukan sebelumnya oleh Basori pada tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V” terdapat kekurangan dalam pengembangan media tersebut. Di dalam media yang dikembangkan peneliti sebelumnya masih menggunakan komputer dimana untuk saat ini kurang praktis dalam penggunaannya untuk peserta didik di sekolah dasar yang pada penelitian ini sudah menggunakan *handphone*. Isi media tersebut juga masih belum dilengkapi dengan evaluasi / quiz untuk peserta didik dimana di penelitian ini sudah ada. Evaluasi ini sangat membantu pendidik mengetahui tingkat pemahaman materi peserta didik.

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk digital dengan *platform android* yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik yang berjudul Aplikasi YADURI “Gaya Dalam Kehidupan Sehari-Hari pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kurikulum merdeka untuk siswa kelas IV sekolah dasar, dengan adanya media yang dikembangkan ini diharapkan akan membantu pendidik dalam penyampaian materi gaya .

Alasan peneliti memilih materi gaya karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas IV SD Negeri Tunjungsekar 3 Kota Malang, peserta didik masih kebingungan akan membedakan beragam gaya yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Selain itu pendidik juga membutuhkan media untuk penunjang peserta didik akan pemahaman dan ketertarikan siswa dalam materi gaya. Hal tersebut yang melatar belakangi penulis untuk melakukan pengembangan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada IPAS YADURI (Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari) Kelas 4 SD .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android YADURI “Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari” untuk siswa kelas 4 sekolah dasar SD Negeri Tunjungsekar 3 Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti ajukan , maka peneliti dapat menentukan tujuan dari penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media digital aplikasi YADURI “Gaya dalam Kehidupan Sehari-hari” pada siswa kelas IV SD Negeri Tunjungsekar 3 Kota Malang.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Karakteristik produk yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini agar mendapat hasil media yang menarik dan bermanfaat bagi peserta didik maupun pendidik dalam proses pembelajaran, maka berikut rancangan media yang akan peneliti buat :

1. Konten (Isi)

Mata pelajaran	: IPAS
Kelas	: IV(Empat)
Semester	: Ganjil
Capaian Pembelajaran (CP)	:

Mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda

Tujuan Pembelajaran (TP) :

- a. Mengidentifikasi Ragam gaya dalam aktivitas sehari-hari

Peserta didik dapat menjelaskan ragam gaya dalam kegiatan sehari-hari .

2. Dilihat dari konstruk (Tampilan)

Media aplikasi YADURI “Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari ” adalah media yang menggunakan *device android* . Di dalam aplikasi tersebut terdapat menu capaian pembelajaran (CP), menu tujuan pembelajaran (TP), Menu Materi yang mana di dalamnya terdapat pembahasan, video pembelajaran dan permainan, evaluasi dan terakhir profil pengembang. Terdapat menu utama yang berisi judul, pengembang dan tanda untuk masuk ke dashboard. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *software Adobe Animation 2020* untuk pembuatannya. Di dalam materi terdapat berbagai unsur multimedia yang membuat aplikasi ini menarik yang terdiri dari teks, gambar, dekorasi background, musik, animasi bergerak, video dan interaktif. Selain itu aplikasi ini terdapat quiz untuk melihat pemahaman siswa tentang materi yang di dapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

E. Manfaat Penelitian & Pengembangan

Adapun Manfaat pengembangan produk ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Pengembangan Media Interaktif Aplikasi YADURI untuk kelas IV dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pada pembelajaran kurikulum

merdeka dan dapat membantu guru untuk menjelaskan materi gaya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Sekolah

Pengembangan Media Interaktif Aplikasi YADURI dapat membantu sekolah memiliki asset media pembelajaran yang dapat digunakan pada setiap pelajaran.

3. Bagi Siswa

Pengembangan Media Interaktif Aplikasi YADURI dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi peserta didik. dan media ini dapat menjadi pegangan siswa untuk belajar di rumah maupun sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Agar berfokus pada permasalahan yang akan diselesaikan peneliti melalui pengembangan media pembelajaran tersebut. Maka, perlu dirumuskan asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan tersebut. Adapun beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu :

a. Asumsi

1. Siswa kelas 4 SD Negeri Tunjungsekar 3 dapat terlaksana pembelajaran dengan efisien dan efektif sehingga muncul kegiatan yang menunjukkan siswa memahami akan gaya dalam kehidupan sehari hari.
2. Guru SD Negeri Tunjungsekar 3 dapat mengoperasikan media dengan mudah dan mengerti konsep media pembelajaran yang dikembangkan peneliti
3. Sarana dan prasarana mendukung setiap kegiatan proses pembelajaran.

b. Keterbatasan

1. Media ini hanya dapat digunakan di *handphone android*.

2. Media ini hanya di uji cobakan di kelas 4 SD Negeri Tunjungsekar 3 Kota Malang. Tetapi, media ini dapat digunakan pada materi yang sama dengan kelas yang berbeda dan karakteristik yang sama.

G. Definisi Oprasional

Untuk memudahkan agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran atau kesalah pahaman terhadap judul maka peneliti perlu menjelaskan kedalam definisi oprasional, sebagai berikut :

- a. Pengembangan media merupakan usaha untuk pengembangan suatu kreasi seperti media yang memiliki keefektifan dalam berlangsungnya proses pembelajaran.
- b. Media Interaktif adalah produk media digital yang dapat komunikasi dalam dua arah yakni antar pengguna dan media dimana pengguna dapat mempertunjukkan konten multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi dan video.
- c. Aplikasi YADURI adalah singkatan dari “Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari”. Aplikasi YADURI “Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari” merupakan media yang di kembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dan pendidik yang berjenis media digital interaktif untuk android dimana didalamnya terdapat materi gaya . Sehingga siswa dapat lebih memahami materi tersebut. Selain itu media ini dapat digunakan oleh semua siswa.
- d. Gaya adalah sebuah interaksi yang dapat membuat sesuatu yang bermassa akan mendapat perubahan gerak.