

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Keterampilan abad 21 yang sudah dimiliki siswa sejak kecil dalam pemanfaatan media digital, banyak konten yang menarik sebagai hiburan dalam setiap saat beraktifitas. Siswa senang dengan hadirnya media digital dalam kehidupan sehari-hari begitu pula jika media digital dapat hadir sepenuhnya dalam pembelajaran. Akan tetapi realita dalam pembelajaran siswa jarang mendapatkan pembelajaran berbasis teknologi. Guru menghadirkan teknologi sebatas penyampaian materi dalam bentuk paparan LCD di depan kelas. Hal tersebut membuat penyampaian materi terasa monoton, karakteristik kemampuan siswa dalam menangkap materi juga sangat berpengaruh. Kelayakan sebuah media digital dalam pembelajaran tidak diperhatikan guru dalam pembelajaran. Siswa mengharapkan media digital dalam proses pembelajaran yang akan membuat siswa termotivasi dan tertarik dengan materi yang disampaikan. Perlu adanya sebuah inovasi serta transformasi dalam pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang berkualitas dengan mengedepankan kemampuan skill dan kreatifitas siswa.

Konten media android yang diharapkan adalah berupa animasi bermuatan materi pelajaran dengan harapan dapat membantu dalam memberikan pemahaman terhadap suatu objek materi tertentu. Media android yang disukai adalah yang bermuatan game sehingga dapat meningkatkan adrenalin saat ingin menyelesaikan game tersebut. Evaluasi diharapkan juga dapat mengukur tingkat kompetensi yang sudah dicapai selama pembelajaran.

Hasil observasi di SDN 1 Nambuhan. Peneliti mendapatkan data hasil ulangan siswa kelas V materi sistem pencernaan dengan rata-rata 68. Siswa yang berada di bawah KKM sebanyak 53% yaitu 9 dari 17 siswa. (Sumber, data evaluasi kelas V SDN 1 Nambuhan tahun 2022). Selama ini materi sistem

pencernaan disampaikan dalam bentuk LKS berupa gambar 2 dimensi saja dan membuat pembelajaran monoton.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat harus bisa dimanfaatkan guru dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Perangkat digital dapat dimanfaatkan dalam menunjang pembelajaran. Model pembelajaran serta media pembelajaran yang akan membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran inkuiri (Inquiry) dalam pembelajaran mampu membangun dan mengembangkan pengetahuannya serta menyampaikan hasil temuannya. Inkuiri yang digunakan dalam pembelajaran materi sistem pencernaan adalah Guided Inquiry Based Learning / Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk memberikan pembelajaran yang aktif. Maka guru harus memberikan media pembelajaran digital yang erat kaitannya dengan karakteristik kemampuan siswa. Dalam proses pembelajaran perlu pengembangan video pembelajaran digital yaitu dengan media pembelajaran Android. Sukiman (2012:187) menjelaskan media digital yang memiliki konten gambar dan suara bisa berupa video pembelajaran. Pemanfaatan video dalam kegiatan pembelajaran telah berpengaruh kepada semua aspek pemikiran manusia (Kamaruzzaman, 2012:1351). Selama ini pemanfaatan video pembelajaran menjadi asa dalam pembelajaran karena kemampuan dalam menangkap kompleksitas materi yang sulit untuk dipahami (Zhang, 2011:454). Video Pembelajaran akan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dikelas (Arif, 2019;333).

Berdasarkan fakta diatas maka perlu diadakan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Pembelajaran Berbasis Android Dalam Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran hanya berupa LKS dengan gambar 2 dimensi
2. Media pembelajaran belum memotivasi siswa
3. Hasil belajar sangat rendah

4. Model pembelajaran yang tidak sesuai kebutuhan pembelajaran

### **1.3 Cakupan Masalah**

Cakupan masalah penelitian adalah:

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa materi sistem pencernaan Siswa kelas V Sekolah Dasar
2. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan pada materi sistem pencernaan Siswa kelas V Sekolah Dasar Semester I Tahun pelajaran 2022/2023
3. Penelitian dan pengembangan ini dibatasi oleh media pembelajaran Pembelajaran Berbasis Android untuk meningkatkan rendahnya hasil belajar materi sistem pencernaan siswa kelas V

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kebutuhan media Pembelajaran Berbasis Android pada materi sistem pencernaan?
2. Bagaimana desain media Pembelajaran Berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem pencernaan siswa kelas V?
3. Bagaimana kelayakan media Pembelajaran Berbasis Android pada materi sistem pencernaan pada siswa kelas V?
4. Bagaimana efektivitas media Pembelajaran Berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem pencernaan pada siswa kelas V?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kebutuhan media Pembelajaran Berbasis Android pada materi sistem pencernaan.
2. Mendesain media Pembelajaran Berbasis Android pada siswa kelas V.
3. Menganalisa kelayakan media Pembelajaran Berbasis Android pada materi sistem pencernaan pada siswa kelas V
4. Menganalisa keefektifan media Pembelajaran Berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem pencernaan siswa kelas V.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian terdiri dari dua, sebagai berikut :

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat bermanfaat dalam inovasi pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian diharapkan akan dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah. Adapun manfaat tersebut antara lain:

### 1. Bagi Siswa

Siswa akan dapat termotivasi dan meningkatkan hasil belajar.

### 2. Bagi Guru

Guru dapat berinovasi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memperbaharui media pembelajaran digital dalam satuan pendidikan agar memberi hasil positif bagi sekolah

## 1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan produk berupa Pembelajaran Berbasis Android yang dioperasikan dengan smartphone, tablet dan laptop secara online atau offline.

Spesifikasi produk adalah sebagai berikut :

Produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran berbasis *Quiz* yang dapat dioperasionalkan dengan menggunakan komputer, android dan gadget secara *offline* maupun *online*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran Berbasis Android dikembangkan dalam materi sistem pencernaan pada siswa kelas V
2. Pembelajaran Berbasis Android terdapat menu materi video, game, latihan soal, kuis dan profil
3. Pembelajaran Berbasis Android mencakup beberapa konten tulisan, gambar, animasi, video dan backsound
4. Pembelajaran Berbasis Android dikembangkan dengan beberapa software yaitu Powerpoint 2019, Adobe Photoshop, Cool Edit Pro, Web2Apk, Ispring suit 8 pro