

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berada dalam usia wajib belajar sekolah menjadikan siswa mau tidak mau berangkat ke sekolah dengan berbagai tujuan. Banyak diantara mereka memiliki tujuan hanya untuk menggugurkan kewajiban yang didorong oleh orang tua mereka. Bahkan ada beberapa dari mereka juga belum memiliki niat besar untuk belajar selama di sekolah.

Keadaan dimana minimnya niat belajar, nantinya juga akan berpengaruh terhadap minat belajar anak selama di sekolah, dan memungkinkan juga membuat hasil belajar siswa yang kurang memuaskan baik bagi siswa maupun orang tua mereka. Para siswa belum bisa memandang bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan (Syatra 2013:113). Dalam pelaksanaan kegiatan di kelas yang monoton itulah, menjadi salah satu faktor dimana siswa enggan memiliki niat belajar.

Keengganan siswa utamanya dalam ikut berpartisipasi aktif dikelas menjadi kendala tersendiri bagi guru. Hal tersebut menjadi penghambat tercapainya tujuan belajar yang telah ditentukan pihak sekolah. Melihat pembelajaran di kelas yang hanya bersifat sentral terhadap guru yang mengajar, dimana siswa hanya menunggu penjelasan guru sehingga tidak aktif mencari hal-hal yang baru dari materi yang belum dipelajari misalnya.

Perlunya memiliki konsep pembelajaran dimana mengkondisikan guru tidak lagi menjadi pemain utama dan siswa hanya menjadi penonton seperti yang selama ini berjalan. Guru perlu mengubah cara belajar yang dikemas dengan apik sehingga tidak membosankan bagi siswa.

Dalam dunia pendidikan, guru merupakan ujung tombak keberhasilan pendidikan. Seiring perjalanan waktu, saat ini guru telah mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah. Keinginan untuk mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu didasari sebuah tujuan agar sistem pendidikan nasional kita dapat memenuhi salah satu tujuan

bangsa Indonesia yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Bahkan posisi dan kedudukan guru disejajarkan dengan sistem pendidikan nasional itu sendiri.

Hakikat pembelajaran yang tidak membosankan itu perlu skenario pembelajaran yang matang. Hal ini dimaksudkan menjadi persiapan sebelum guru menyampaikan materi, haruslah disesuaikan dengan pemikiran siswa dan tingkat pemahamannya. Perlunya pemilihan media pembelajaran sebagai penyampai pesan sederhana dari sebuah materi atau sekadar sarana penghidup suasana.

Pemilihan media pembelajaran sendiri membuat siswa nantinya akan timbul rasa penasaran, hingga keingintahuan terhadap materi yang nanti akan disampaikan oleh gurunya. Menjadi tujuan utama media pembelajaran adalah menyampaikan materi dan lebih menyederhanakan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Astuti & Bhakti 2018:2). Pemanfaatan media belajar sendiri sangat berguna untuk guru dan siswa terlebih melihat kondisi saat ini yang terbilang rawan jika melakukan pembelajaran secara tatap muka. Banyak sekolah-sekolah pada tahun ini yang menerapkan kebijakan pembelajaran jarak jauh atau seringnya disebut *DARING* (Dalam Jaringan), walaupun tak sedikit pula yang masih saja ada sekolah yang memanfaatkan pembelajaran secara tatap muka yang disebut *LURING* (Luar Jaringan) dengan sistem shift setiap kelasnya.

Kondisi pandemi yang tiba-tiba melanda negara Indonesia menjadikan guru latah teknologi, banyak guru yang hanya ikut-ikutan media yang dipakai oleh guru lain tanpa tahu apakah itu sesuai dengan materi yang nantinya disampaikan kepada siswa atau tidak. Kemudian permasalahan antara guru dan siswa yang masih kurangnya komunikasi ketika dikelas, inipun menjadi kendala tersendiri ketika guru melakukan *daring*.

Ketidak jelasan yang dirasa murid dikelas justru menjadi bertambah ketika jarak antara guru dan siswa tercipta karena adanya kebijakan pembelajaran jarak jauh (*DARING*). Komunikasi yang hanya terpantau melalui jaringan internet juga menjadi penghalang bagi guru yang akan menyampaikan materi kepada siswa.

Perlu adanya bekal kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan melalui media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang optimal (Yulistiyana 2016:4).

Melihat perkembangan pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini menyebabkan hampir semua aktivitas manusia dapat dikendalikan oleh aplikasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka diperlukan suatu usaha yang dapat mempermudah mengetahui ilmu-ilmu tersebut (Wiyono dkk 2012:81).

Efek pandemi yang dirasakan juga di lingkungan sekolah, menjadikan guru dan siswa dipaksa untuk tetap terhubung melalui teknologi. Teknologi yang dimaksud disini berbasis internet yang menjadi sumber keterbatasan baik bagi guru maupun siswa. Melihat kondisi lingkungan belajar pada siswa di rumah, dengan keterbatasan dalam memiliki *smartphone*, kemudian bagi yang memiliki *smartphone* juga tidak serta merta memiliki kecukupan kuota internet untuk selalu mengikuti pembelajaran secara online, dan kebanyakan siswa memiliki latar belakang sosial ekonomi rendah.

Berangkat dari keterbatasan-keterbatasan yang tercipta antara guru dan siswa di masa pandemi ini, perlu bagi peneliti untuk membuat sebuah aplikasi yang berguna dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa. Aplikasi yang digunakan ini harus sesuai dengan materi yang nantinya akan disampaikan kepada siswa.

Peneliti mengusulkan pengembangan ASIPA (Aplikasi Saku IPA), dimana aplikasi ini nantinya akan dimanfaatkan para siswa untuk membantu dalam memahami istilah-istilah yang ada dalam pelajaran IPA terutama di kelas 5. Aplikasi ini nantinya akan berisi istilah-istilah IPA yang nantinya akan mudah digunakan, karena dibuat semacam kamus. Jadi para siswa bisa mencari dengan mengetikkan kata yang diperlukan, hingga tidak perlu mencari satu demi satu kata yang diperlukan dengan android mereka masing-masing.

Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang diperuntukkan untuk *mobile device*. Android merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat *open source* yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi (Anggraeni & Kustijono 2013:11). Android secara sederhana bisa diartikan sebagai sebuah *software* yang digunakan pada perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google (Tim EMS 2015:2).

Aplikasi ASIPA kepanjangan dari Aplikasi Saku IPA, nantinya akan bisa dicari dalam *playstore*, jadi berupa kamus *mobile* dimana siswa hanya perlu menginstall aplikasi ini sekali untuk android mereka masing-masing. Aplikasi ini akan lebih mudah digunakan, karena sistemnya yang *offline* dan cukup mudah dalam penggunaannya. Aplikasi ini juga memiliki tampilan yang menyegarkan, sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Hal ini agar mereka lebih tertarik belajar IPA melalui ASIPA.

Liu menyatakan bahwa kesiapan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan sistem aplikasi sebagai berikut:

Digital devices can be used by students to facilitate learning and increase productivity inside and outside of school. Students more often use cellular technology and they usually prefer to use it to access information (Sari, 2019:2).

Goksu dalam (Sari, 2019:2) menyatakan bahwa siswa setiap hari mengakses internet lewat smartphone mereka sebagai berikut:

The results of this study also indicate that students are ready to use their mobile devices for academic purposes. Internet access activities from this smartphone are part of their daily lives.

Berdasarkan alasan-alasan di atas yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka peneliti tertarik untuk membuat pengembangan media belajar melalui penelitian berjudul “Pengembangan Media Belajar *Daring* Aplikasi Saku IPA (ASIPA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 5 SDN Kecamatan Donorojo Jepara”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mengklasifikasikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan media belajar *daring* Aplikasi Saku IPA (ASIPA) untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN Kecamatan Donorojo Jepara?
2. Bagaimana desain Aplikasi Saku IPA (ASIPA)?
3. Bagaimana kelayakan media belajar *daring* Aplikasi Saku IPA (ASIPA) untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN Kecamatan Donorojo Jepara?
4. Bagaimana efektivitas media belajar *daring* Aplikasi Saku IPA (ASIPA) untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN Kecamatan Donorojo Jepara?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis kebutuhan media belajar *daring* Aplikasi Saku IPA (ASIPA) untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN Kecamatan Donorojo Jepara.
2. Menganalisis desain Aplikasi Saku IPA (ASIPA).

3. Menganalisis kelayakan media belajar *daring* Aplikasi Saku IPA (ASIPA) untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN Kecamatan Donorojo Jepara.
4. Menganalisis efektivitas media belajar *daring* Aplikasi Saku IPA (ASIPA) untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN Kecamatan Donorojo Jepara.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini sangat diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah dan memperluas pengetahuan bagi peneliti tentang pemanfaatan media belajar *daring* Aplikasi Saku IPA (ASIPA) untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi sekolah, penelitian ini dapat bermanfaat diantaranya:

- a. Sebagai kontribusi penyusunan rancangan pembelajaran IPA dengan media belajar *daring* Aplikasi Saku IPA (ASIPA).
- b. Sebagai referensi pembuatan media pembelajaran IPA yang lebih inovatif.
- c. Sebagai pembanding dengan media pembelajaran IPA lainnya.
- d. Sebagai penambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran IPA dengan Aplikasi Saku IPA (ASIPA).

3. Bagi guru, penelitian ini dapat bermanfaat diantaranya:

- a. Sebagai referensi dalam menggunakan media pembelajaran IPA secara *daring* yang lebih kreatif dan inovatif.
- b. Sebagai acuan dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran IPA.
- c. Menjadi inspirasi pembuatan media pembelajaran IPA yang lain.

4. Bagi siswa, penelitian ini dapat bermanfaat diantaranya:

- a. Untuk membantu menguasai pembelajaran IPA dengan menggunakan media belajar *daring* ASIPA.

- b. Meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa.
- c. Melahirkan minat dan merangsang para siswa untuk tertarik mempelajari IPA lebih dalam.
- d. Untuk memudahkan siswa dalam menguasai istilah-istilah IPA yang ada di kelas 5.

1.5 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media belajar *daring* ASIPA ini adalah:

1. Media pembelajaran *daring* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sarana dan pendamping materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa kelas 5 SDN Kecamatan Donorojo Jepara.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi prinsip efektivitas dan efisiensi, dan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA untuk kelas 5 SD.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria praktis, luwes, keadaan siswa, ketersediaan, serta mudahnya dalam penggunaan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.