

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Tanpa adanya Pendidikan yang baik, maka perkembangan bangsa kedepan tidak akan terwujud. Maju tidaknya suatu bangsa dapat diukur melalui pendidikan (Nugraha, 2022). Karena, dengan pendidikanlah nantinya akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu generasi muda yang siap secara fisik, mental, dan sosial sebagai penggerak dan pelaksana pembangunan.

Keberhasilan pembangunan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia dan kualitas kehidupan bangsa (Deno dkk, 2020). Manusia yang berkualitas merupakan manusia yang mampu memanfaatkan peluang untuk menjadi manusia yang lebih baik seperti yang termuat dalam visi pendidikan nasional yakni terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia untuk menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah (Ine, 2015). Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa bertanggung jawab.

Menurut buku Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional hingga Masa Digital) oleh Dr. Syarifuddin M. Pd dan Eka Dewi Utari (2022), secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. alat atau segala sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik dengan kata lain. pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan berkembang.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dibuat menggunakan software Adobe Animate. Pemilihan Adobe Animate karena aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai macam item pendukung dalam aplikasi. Alasan itu diperkuat dari pendapat yang diungkapkan oleh Chen, Wang, & Wu (2009) bahwa penggunaan Adobe Animate sebagai perangkat lunak utama dalam mengembangkan aplikasi, dikarenakan format output media streaming kecil, yang memiliki keuntungan yang signifikan selama penyampaian informasi. Adobe Animate juga sangat interaktif. Itu bisa terintegrasi dengan banyak perangkat lunak, platform, dan sistem operasi yang berbeda seperti android maupun IOS. Android menjadi platform yang

banyak digemari dan digunakan, tidak hanya bagi pengguna melainkan juga bagi para programmer atau pembuat aplikasi karena android bersifat terbuka dan gratis (Said et al., 2018). Android menjadi sistem operasi yang menguasai pasar berdasarkan survey yang dilakukan oleh Jubilee (2013:13) dengan total penjualan hingga 37,19% kemudian IOS 27,18%, Symbian 7,98%.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) sangat penting dipelajari, karena segala aktivitas manusia yang selalu berhubungan erat dengan alam. IPA dijadikan mata pelajaran mulai dari jenjang SD hingga SMA, karena IPA juga merupakan ilmu yang bersifat empirik serta membahas tentang fakta dan gejala alam. Fakta dan gejala-gejala alam tersebut bisa menjadikan pembelajaran IPA tidak hanya berbentuk verbal namun juga faktual. Hakikat IPA sebagai proses diharapkan mampu membentuk pembelajaran IPA yang empirik dan faktual (Kusumaningrum, 2018; Wedyawati & Lisa, 2018; Urbafani & Rozie, 2022; Nurbaeti & Sunarsih, 2020).

Dalam rangka meningkatkan minat belajar IPA, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan bagi peserta didik. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan minat belajar IPA adalah dengan membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik yakni dengan merancang model pembelajaran (Amalia et al., 2022). Model ini dirancang dengan tujuan utama untuk membantu peserta didik memperkuat pengetahuan dan mempertahankannya dalam jangka waktu yang lebih lama (Karsini, 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada

Januari 2024 di SMP Negeri 39 Padang, permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya minat peserta didik dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena media belajar yang digunakan masih kurang maksimal, metode ceramah yang digunakan guru menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar. Misal hanya memberi materi modul, buku, mencatat dipapan tulis dan ceramah saja, belum adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *smartphone*, pada proses pembelajaran siswa lebih sering bermain *smartphone* dengan jangka waktu yang lama dan terdapat banyak siswa yang lebih cenderung meninggalkan kelas karena pembelajaran yang membosankan. Siswa merasa bosan dikarenakan metode yang digunakan guru sangat monoton atau hanya menjelaskan materi saja, dengan metode tersebut kurangnya minat belajar siswa. Maka dari itu penulis berinisiatif untuk meningkat minat peserta didik dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan merancang sebuah media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *adobe animate*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 39 Padang umumnya telah mempunyai *Smartphone Android* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.Data Siswa yang memiliki *Smartphone*

No	Kelas	Smartphone		Jumlah siswa
		Tidak Memiliki	Memiliki	
1.	VIII 1	0	32	32
2.	VIII 2	0	32	32
3.	VIII 3	0	32	32
4.	VIII 4	0	32	32
JUMLAH		128		128

Sumber : Hasil Lapangan Observasi kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang

Berdasarkan tabel 1 di atas menjelaskan data peserta didik yang memiliki smartphone pada kelas XI di SMP Negeri 39 Padang, yang terdiri dari 4 kelas. Semua memiliki smartpone. Melihat potensi ini, peneliti ingin merancang dan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan ponsel yaitu dengan merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran yang berbasis android yang ditujukan untuk semua ponsel berplatform android dan ios. Alasannya karena belum adanya media pembelajaran berbasis android yang diterapkan disekolah, Juga karena operating system android menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada smartphone Selain lebih praktis dan simpel, sudah banyak smartphone android yang harganya terjangkau. Adapun data nilai peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 39 Padang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.Data Nilai Siswa Kelas VIII SMP

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa	
			Nilai ≥ 75	Nilai < 75
1.	VIII. 1	32	15	17
2.	VIII. 2	32	13	19
3.	VIII. 3	32	11	21
4.	VIII. 4	32	12	20
Total		128	51	77
Persentase		100%	40%	60%

Sumber : Guru Mata Pelajaran IPA SMPN 39 Padang

Berdasarkan tabel 2 di atas menjelaskan bahwa masih banyak peserta didik kelas VIII mata pelajaran IPA SMP Negeri 39 Padang yang memiliki nilai dibawah KKM. Maka dari itu penting dirancang dan

pembuatan media pembelajaran berbasis android menggunakan Adobe Animate CC. Dengan adanya media pembelajaran ini penulis berharap multimedia ini bisa dipakai atau diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang menarik dan menantang.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan diatas, maka penting untuk melakukan perancangan dan penelitian dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V III SMP Negeri 39 Padang”**,

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi belajar karena proses pengajaran paling banyak digunakan dengan metode yang berpusat pada ceramah dan tanya jawab.
2. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam kegiatan pembelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran menjadi lebih memosankan.
3. Kurang maksimalnya pemanfaatan smartphone untuk hal yang mendukung proses pembelajaran.
4. Hasil Belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 39 Padang

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar lebih maksimal maka penelitian ini difokuskan pada “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Di SMP Negeri 39 Padang “.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Seperti apa media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Adobe Animate CC* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang.?
2. Bagaimana validitas, efektifitas, praktilitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang.?

E. Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini secara umum bertujuan untuk membuat sebuah sistem aplikasi android untuk media pembelajaran pada SMP Negeri 39 Padang yaitu :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Adobe Animate CC* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang.?
2. Untuk menguji validitas, efektifitas, praktilitas media pembelajaran

berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang.?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa, dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan menimbulkan motivasi belajar siswa secara mandiri karena bahan ajar menggunakan animasi yang menarik dan sesuai dengan tujuan yang dicapai pembelajaran.
2. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
3. Bagi Sekolah, sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.
4. Bagi peneliti, Sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang sebagai media untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dari proses perkuliahan.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang di harapkan dalam penelitian perancangan ini adalah :

1. Media pembelajaran ilmu pengetahuan alam ini dapat dibuka pada *system* operasi *android* dengan spesifikasi minimal *versi 2.3 (Android*

Gingerbread) dan maksimal android versi dan Pie (9.0)

2. Extension file pada media pembelajaran ini dalam bentuk format APK
3. Menggunakan RAM Minimal 512 MB
4. Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ini dibuat dengan menggunakan Adobe Animate, serta aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti Adobe Photoshop dan Coreldraw yang digunakan untuk pengolahan dan tata letak layout gambar.
5. Media pembelajaran berbasis android Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ini disajikan dengan alat control seperti tombol home, tombol lanjut, tombol kembali, serta tombol-tombol yang terdapat pada menu utama. Tombol ini dapat membantu memudahkan pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.
6. Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikemas dengan menarik dan interaktif.
7. Media pembelajaran berbasis android Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ini dilengkapi dengan teks, suara, gambar dan animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan menggunakan media pembelajaran.