

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan oleh kehidupan manusia, selama peradaban manusia masih ada, maka teknologi akan terus menjadi hal terpenting dalam kehidupan. Hal ini tentu mempengaruhi berbagai aspek seperti sosial, budaya ekonomi, dan pendidikan. Di era millennial dan Gen Z yang selalu berdampingan dengan kemajuan teknologi memiliki kecenderungan menggunakan *handphone* dan internet. Dilansir dari dataindonesia.id jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 212,9 juta pada Januari 2023, lebih tinggi 3,85% dibanding setahun lalu. Lebih lanjut, rata-rata orang Indonesia menggunakan internet selama 7 jam 42 menit setiap harinya. Selain itu, 98,3% pengguna internet di Indonesia menggunakan telepon genggam. Dengan penggunaan internet yang semakin pesat juga dapat memicu penggunaan ponsel. Menurut data (Statistik, 2022), 40,25% penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki ponsel atau *handphone* pada 2022. Persentase tersebut meningkat dibanding 2021 yang masih 65,87%, sekaligus menjadi rekor tertinggi dalam sedekade terakhir, tentu di era digital tersebut aspek pendidikan diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan jaman.

Berdasarkan Ronggo Astungkoro (Mendikbud ungkap Pentingnya Teknologi di Dunia Pendidikan, 2021) dalam acara pertemuan Forum Indonesia dengan Amerika Latin dan Karibia, Rabu 20 Oktober 2021 Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Makarim, menyatakan, pengadaptasian teknologi dalam dunia pendidikan pada masa-masa penuh tantangan seperti saat ini penting untuk dilakukan. Proses pembelajaran yang masih terpaku pada buku teks juga mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk belajar wujud zat dan perubahannya. Sedangkan seiring dengan perkembangan teknologi informasi bidang pendidikan saat ini, proses pembelajaran membutuhkan media. Hal tersebut perlu dikembangkan dengan penerapan ICT (*Information and Communication Technology*) dalam dunia pendidikan.

*Information and Communication Technology* adalah teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi dan menciptakan, mengelola dan mendistribusikan informasi. Menurut (Tinggi & Islam Binamadani, 2022) perkembangan ICT yang sedemikian pesat tersebut menciptakan kultur baru bagi semua orang di seluruh dunia. Dunia pendidikan pun tak luput dari sentuhannya. Integrasi teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan. Siswa pada masa kini cukup kreatif sehingga penerapan pembelajaran berbasis ICT tidak sukar di Indonesia. Pembelajaran pada era saat ini diharapkan dapat menyiapkan generasi muda Indonesia dalam menyongsong kemajuan teknologi informasi. Sebagaimana diketahui bahwa generasi saat ini telah melewati perkembangan dari metode belajar manual ke arah teknologi.

Pada umumnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) masih menggunakan metode manual sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak menyenangkan. Namun kenyataannya pendidik di Indonesia masih terpaku pada buku teks akan kesulitan mencapai tujuan belajar, tidak berhenti disitu saja metode penyampaian secara ceramah dan media *power point* terkesan biasa saja dan kurang memotivasi siswa, hal ini membuat siswa menjadi malas belajar di sekolah akibat jenuh. Dengan metode seperti ini akan menghambat daya kreatif berpikir siswa dalam hal penalaran dan imajinasi. Untuk mengembangkan daya kreatif berpikir siswa diperlukan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran Zatify berbasis android sebagai salah satu sarana agar siswa Sekolah Dasar tertarik untuk mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kelebihan dari media pembelajaran tersebut ialah berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus media evaluasi, media pembelajaran ini juga merupakan variasi pembelajaran IPAS yang didukung dengan design visual yang tujuannya dapat merangsang minat dan perhatian siswa untuk belajar IPAS. Menurut Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B., & Nahak, L. (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses

belajar siswa, materi ataupun masalah yang membentuk keadaan yang membuat siswa sanggup mendapatkan pemahaman, keahlian, atau karakter. Siswa perlu diberikan stimulus menggunakan media pembelajaran berbasis game agar dapat memacu minat belajar siswa dikelas. Alat pembelajaran melingkupi bahan cetak, alat yang bisa dilihat (*media visual*), alat yang bisa didengar (*media audiovisual*), dan sumber-sumber masyarakat yang bisa dirasakan secara langsung. Dengan media pembelajaran ini diciptakan diharapkan dapat memberikan manfaat positif untuk menyampaikan pesan untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa. Media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses pembelajaran serta sebagai alat untuk memotivasi peserta didik dan menumbuhkan minat belajar, media pembelajaran ini merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalan yang dapat membantu proses belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran berupa game edukasi serta penting dilakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Zatify Berbasis Android”. Media pembelajaran ini guna memberikan inovasi pembelajaran dengan teknologi informasi kepada siswa Sekolah Dasar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran Zatify dalam proses pembelajaran wujud zat dan perubahannya oleh siswa kelas IV SDN 01 Wirolegi menjadi lebih baik?
2. Bagaimana pemahaman siswa dalam memahami wujud zat dan perubahannya menggunakan media pembelajaran Zatify?
3. Bagaimana hasil penerapan media pembelajaran Zatify terhadap kompetensi siswa?