

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting yang harus dimiliki setiap individu. Setiap individu mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dengan adanya pendidikan. Pendidikan juga berperan penting dalam memajukan suatu bangsa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), dijelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”¹

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan adalah mengantarkan peserta didik kepada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu maupun makhluk sosial. Tujuan pendidikan akan tercapai, apabila kerjasama antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Pendidikan memiliki peranan penting bagi pembangunan suatu bangsa, oleh karena itu pemerintah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran yang berkualitas.

Saat ini, kita sudah memasuki era globalisasi atau abad 21, ketika perkembangan teknologi erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi dan informasi membawa perubahan terhadap tingkah laku, salah satunya cara orang dalam belajar. Contohnya, saat mencari materi pelajaran, orang-orang lebih memilih mencari materi pelajaran di internet, dibandingkan mencari di buku. Kecanggihan teknologi memiliki peranan penting dalam mencerdaskan anak bangsa. Oleh karena itu, teknologi harus

¹ Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bab I, Pasal 1, Ayat 1.

dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk menciptakan pendidikan yang lebih baik.

Salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah IPA. IPA merupakan muatan pembelajaran yang mempelajari tentang fenomena-fenomena alam ataupun gejala-gejala alam yang ada dilingkungan sekitar. IPA merupakan muatan pembelajaran yang menarik karena dekat dengan kehidupan siswa. Namun, pada kenyataannya muatan pembelajaran IPA masih memiliki nilai yang rendah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sarwik Utami dalam Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menjelaskan bahwa salah satu penyebab rendahnya nilai siswa dalam pembelajaran IPA adalah media pembelajaran yang digunakan kurang menarik sehingga siswa tidak semangat untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru.²

Media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah. Media pembelajaran merupakan perantara atau alat untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.³ Menurut Sudjana dan Rivai manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya hingga lebih mudah dipahami; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi; (4) siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.⁴

Namun pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar masih belum bervariasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Bunayya Islamic School, ditemukan bahwa selama proses pembelajaran, IPA, tidak semua peserta didik tampak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa dari mereka masih terlihat kurang peduli terhadap

² Sarwik Utami. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2018. Vol.7. No.1. h.138.

³ Umar. *Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah. 2014. Vol.11. No.1. h.133.

⁴ Tiara Kusnia Dewi, Rina Yuliana. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Kependidikan. 2018. Vol.9. No.1. h.20.

materi yang disampaikan oleh guru, hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Selain itu, guru masih terpaku dengan buku tema, tidak menggunakan media pembelajaran lain. Penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti ini, jika dilakukan terus menerus akan membuat siswa merasa jenuh. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif lain yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran adalah media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*. Menurut Sakat, pembelajaran yang menggunakan media teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Selain sebagai fungsi komunikasi, perangkat *android* juga sangat berpotensi dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi peserta didik.⁵ Saat ini hampir seluruh peserta didik sudah mengerti bagaimana cara menggunakan *smartphone*. Namun, selama ini pemanfaatan *smartphone* belum optimal dan masih sebatas untuk mengakses media sosial (*whatssap, Instagram, youtube, dan Tiktok*) serta bermain game. Padahal penggunaan *smartphone* bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih positif, seperti untuk belajar. Jadi, masih ada peluang untuk mengembangkan *smartphone* agar lebih optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Bunayya Islamic School, diketahui bahwa selama mengajar, guru hanya menggunakan buku tema, gambar, maupun video dari *youtube* sebagai media pembelajaran. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media pembelajaran yang menggunakan *smart apps creator*. Padahal penggunaan *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, diantaranya dapat digunakan secara dinamis, yakni

⁵ Isma Ramadhani Lubis, Jaslin Ikhsan. *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA. 2015. Vol.1. No.2. h.192.

bisa dijalankan di mana saja dan kapan saja, serta mampu menarik minat dan meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran.⁶

Media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* memiliki perbedaan dengan media pembelajaran tradisional yang biasa digunakan guru, seperti buku dan video dari *YouTube*. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dibawa ke mana saja karena berbentuk aplikasi dan website, serta dapat digunakan di mana saja, tidak harus di dalam kelas. Selain itu, media pembelajaran yang berbentuk aplikasi dapat digunakan secara *offline*, tanpa memerlukan koneksi internet.

Smart apps creator dipilih sebagai *software* untuk mengembangkan media pembelajaran karena memiliki beberapa keunggulan yaitu, tidak memerlukan keahlian pemrograman dalam pengoperasiannya, fitur-fitur yang tersedia mudah dipelajari karena mirip dengan fitur-fitur yang ada pada *microsoft power point*, dan *output* yang dihasilkan memiliki berbagai jenis format seperti .apk, .exe, dan HTML5.⁷

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rangga Hasian Prakoso dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi menggunakan Smart App Creator pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar”.⁸ Hasil dari penelitian tersebut ditemukan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi materi jenis-jenis pekerjaan dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini, yaitu *software* yang digunakan untuk mengembangkan media adalah *Smart Apps Creator*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada model pengembangan, model pengembangan yang digunakan pada penelitian tersebut

⁶ Wahyu Rizal Saputra, Raharjo, & Ibnu Hadjar. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Smarts Apps Creator (SAC) pada Materi Haji dan Umrah. Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan (JIMPIAN). 2023. Vol.3. No.2. h.98.

⁷ Natasya Putri Rahmanda. *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan*. Doctoral dissertation Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. 2023. h.23.

⁸ Rangga Hasian Prakoso, Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi menggunakan Smart App Creator pada Subtema Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar” (Jambi: Universitas Jambi, 2020), h. 68-69.

menggunakan model ADDIE, sedangkan model pengembangan yang dipakai peneliti adalah model pengembangan Hannafin & Peck. Perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian, dimana penelitian tersebut menggunakan subjek penelitian peserta didik kelas IV SD, sedangkan pada penelitian ini subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas V SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Fachrul Hidayat dan Ima Mulyawati dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas IV SD”⁹. Penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis, layak untuk digunakan, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pecahan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini, yaitu *software* yang digunakan untuk mengembangkan media adalah *Smart Apps Creator*, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada materi yang difokuskan, penelitian tersebut memfokuskan pada materi Matematika, sedangkan materi pada penelitian ini difokuskan pada materi IPA. Selain itu, pada penelitian tersebut model pengembangan yang digunakan adalah 4D, sedangkan pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah Hannafin & Peck.

Penelitian yang dilakukan oleh Allinda hamidah dan Choirun Nisa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran TEMATIK Berbasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Sekolah Dasar”¹⁰. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *smart apps creator* cocok dan layak diterapkan sebagai media pembelajaran, serta dapat membantu proses pembelajaran agar lebih praktis dan efektif pada pembelajaran tematik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini, yaitu *software* yang digunakan untuk mengembangkan media adalah *Smart Apps Creator*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada materi penelitian, materi yang digunakan pada penelitian tersebut berupa

⁹ Fachrul Hidayat dan Ima Mulyawati. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas IV SD. Jurnal Pendidikan Dasar. 2022. Vol.13 No.1. h. 112-120.

¹⁰ Allinda Hamidah dan Choirun Nisa, Pengembangan Media Pembelajaran TEMATIK Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Pada Sekolah Dasar. Jurnal Cendekia. Tahun 2022. Vol. 14. No. 01. h. 177.

tematik, sedangkan pada penelitian ini materi hanya difokuskan pada materi IPA.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* sudah banyak dilakukan, namun kebanyakan media yang dibuat penggunaannya hanya terbatas pada satu perangkat saja, yaitu *smartphone*. Hal ini yang menjadi landasan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses diberbagai perangkat. Media pembelajaran ini akan dibuat dalam bentuk aplikasi dan website, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya secara mudah melalui *smartphone*, tablet, maupun laptop sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Namun, media pembelajaran yang akan dibuat memiliki kelemahan, yaitu membutuhkan koneksi internet yang cepat saat membuka media pembelajaran yang berbentuk website dan membutuhkan ruang penyimpanan *smartphone* yang cukup saat mengunduh media pembelajaran yang berbentuk aplikasi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan (*research & development*) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* pada Muatan IPA untuk Kelas V Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik agar terbiasa dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi.
3. Pembelajaran IPA masih monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.
4. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti hanya memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* pada muatan IPA untuk kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* pada muatan IPA untuk kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* pada muatan IPA untuk kelas V Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dibidang Pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat secara optimal baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pengembangan teori dan ilmu pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*, serta memberikan kontribusi media pembelajaran pada muatan IPA kelas V Sekolah Dasar.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*, siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar serta dapat lebih memahami materi yang diajarkan.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran pada muatan IPA materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar.

c. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman baru bagi peneliti dalam mengembangkan media, serta dapat menambah pengetahuan dan juga wawasan

