

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Istilah teknologi dalam pendidikan berkaitan erat dengan konsep proses dan produk. Sedangkan konsep produk ini berkaitan langsung dengan perangkat keras dan hasil-hasil produksi yang nantinya dapat dimanfaatkan dalam suatu pembelajaran menurut Lumsdaine dalam (Nurdyansyah & Widodo, 2015: 13) Pada tahapan sederhana jenis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran ialah berupa papan tulis, objek nyata, dan model-model yang sederhana.

Di era globalisasi ini media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sebuah kebutuhan dalam dunia pendidikan (Muhson, 2010: 7). Dalam pembelajaran abad ke-21 diperlukan basis teknologi untuk menyeimbangkan kebutuhan saat ini. Tujuannya agar siswa dapat terbiasa dengan kecakapan hidup di abad ke-21. Siswa diharapkan dapat beradaptasi dengan kemajuan pendidikan yang menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar menurut Yuniarto, Suyadi dan Suherman dalam (Belinda et al., 2023: 26). Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi pada abad ke-21 ini telah berjalan dengan pesat dan signifikan, dimana manusia memerlukan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sugiyarti dan Arif (Belinda et al., 2023: 26) Pendidikan pada abad ke-21 ini mengutamakan siswa untuk lebih berpikir kritis, kemampuan untuk menghubungkan semua informasi dalam kehidupan nyata dan mampu memahami teknologi untuk menciptakan terobosan-terobosan baru untuk mengimbangi dunia

pendidikan pada abad ke-21. Oleh karena itu, peran guru diharapkan lebih aktif, kreatif serta inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang semaksimal mungkin.

Berdasarkan (Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) yang berbunyi “Pendidikan merupakan 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 ”

Menurut Naquib Alatas dalam (Darmadi et al., 2018: 8) Pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting yaitu untuk mengembangkan potensi pada diri anak dan kecerdasan pada anak serta untuk meningkatkan kehidupan bangsa melalui pengajaran dan bimbingan dari tenaga pendidik.

National Education Association (NEA) dalam (Muhson, 2010: 2) mendefinisikan media sebagai suatu benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, dibuat instrument yang nantinya dapat digunakan dalam suatu kegiatan. Sedangkan menurut (Miftah, 2013: 97) media merupakan suatu perangkat, alat dan bahan atau keadaan yang memiliki fungsi sebagai perantara dalam menyampaikan suatu pesan antara antara komunikator (pemberi pesan) dan komunikan (penerima pesan).

Media pembelajaran salah satu dari aspek penting dalam mempengaruhi mutu pelaksanaan pada sebuah pendidikan, hal ini dikarenakan penggunaan media yang sesuai dengan materi atau bahan ajar serta pemilihan metode pengajaran yang tepat akan mengarah pada terselenggaranya pendidikan yang berkualitas (Yanto, 2019: 75).

Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum merdeka tujuannya ialah untuk memperbaiki tatanan pembelajaran usai pandemic covid 19 menurut Mustaghfiroh dalam (Wijayanti & Ekantini, 2023: 2101). Kurikulum merdeka ini memunculkan paradigma baru di mana siswa diberikan kemerdekaan, yang dalam arti diberikan keleluasaan kepada sekolah, guru, dan siswa untuk secara mandiri dalam berkreaitivitas.

Salah satu dampak dari penerapan kurikulum merdeka di sekolah dasar (SD)/MI adalah penggabungan mata pelajaran sains dan ilmu sosial menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuannya adalah agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih holistik tentang lingkungan mereka (Kemendikbud, 2022).

Sementara menurut (Sugih et al., 2023: 599) kurikulum merdeka ini memiliki pembaruan, yaitu pembelajaran IPA dan IPS yang awalnya di pisah sekarang digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran ini yaitu agar dapat mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungan serta dapat menumbuhkan keingintahuan terhadap fenomena yang terjadi di sekitar. Menurut (Septiana, 2023: 45) Pembelajaran

IPAS menjadi satu kesatuan yang diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dalam pengembangan kemampuan berpikir siswa.

Pembelajaran IPAS memiliki permasalahan tersendiri bagi guru dan siswa. Salah satunya buku guru yang diberikan oleh pemerintah belum mengintegrasikan IPA dan IPS. Jadi, IPA dan IPS ada dalam satu buku yang sama tetapi berbeda bab atau topik. Sejalan dengan pendapat Syarif dalam (Wijayanti & Ekantini, 2023: 2102) ada beberapa hambatan, termasuk kurangnya kesiapan guru, kurangnya pemahaman tentang kurikulum mandiri, penyusunan modul dan evaluasi, serta media pembelajaran. Singkatnya, peran guru sangat vital dalam proses pembelajaran, khususnya dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat PPL tahun 2023 bersama salah satu guru di SD Negeri 23 Palembang Kelas IV menyatakan bahwa sumber belajar siswa hanya menggunakan buku cetak yang dimiliki oleh setiap siswa, dan guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang di tempel pada *styrofoam* gabus atau kardus, jika materinya sedikit lebih sulit untuk menentukan media pembelajaran maka guru hanya menggunakan buku cetak saja, dan untuk penggunaan media pembelajaran teknologi seperti *powerpoint* jarang digunakan karena membutuhkan waktu dalam proses pembuatannya, sedangkan di sekolah memiliki *proyektor* dan *wifi* sebagai sarana dan prasarana untuk mendukung fasilitas dalam proses pembelajaran.

Karena pernyataan diatas dapat menimbulkan sebuah permasalahan dalam kelas, ada sebagian siswa yang kurang memperhatikan gurunya dalam menjelaskan sebuah materi, tetapi ada juga beberapa siswa yang memperhatikan guru saat menjelaskan, tidak hanya itu ada pula sebagian siswa yang merasa jenuh dan juga kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar, sehingga menimbulkan beberapa siswa yang paham akan materi dan juga beberapa siswa yang kurang paham dengan materi.

Melihat tantangan tersebut, maka diperlukan terobosan-terobosan teknologi dalam dunia pendidikan, contohnya dengan membuat media interaktif yang benar-benar memikat perhatian siswa yang dapat mencairkan suasana dan tidak monoton karena siswa khususnya anak SD ialah anak yang sangat senang dengan hal-hal yang menarik, warna-warna yang mencolok, animasi-animasi serta lain sebagainya. Salah satu media interaktif yang mencakup aspek teks, animasi, video, gambar dan narasi adalah aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*.

Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang melibatkan semua media seperti teks, gambar, animasi, video, dan narasi yang penggunaannya berbasis teknologi seperti komputer serta jaringan web yang dapat di jangkau oleh siswa menurut Warsita dalam (Tarigan & Siagian, 2015: 190).

Smart Apps Creator (SAC) merupakan media interaktif digital terbaru pada pembelajaran abad 21 yang dapat menciptakan konten multimedia yang penggunaannya dapat diinstal melalui *smartphone* atau *handphone* berbasis android menurut pendapat Suhartati (Mahuda et al., 2021: 1746). SAC juga tidak

menggunakan kode pemrograman sehingga siapapun dapat mengoperasikannya dan juga di dalam SAC dapat membuat animasi sesuai dengan kebutuhan untuk proses pembelajaran. SAC juga bisa digunakan tanpa koneksi internet serta dapat digunakan berulang-ulang kali dalam pembelajaran (Arnandi et al., 2022: 346).

Sedangkan menurut (Syadida, 2022: 19) *Smart Apps Creator* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, dan bisa digunakan dengan komputer ataupun android yang didalamnya terdapat tambahan gambar, video, animasi serta musik yang dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat (Mahuda et al., 2021) aplikasi android yang disertai dengan teks, video, animasi, gambar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, menambah pengalaman, mempermudah siswa dalam memahami materi, dan mencuri perhatian siswa dalam belajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Qoulan Syadida (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar”, Kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 87,3% dengan kategori sangat valid, hasil observasi ahli media memperoleh nilai sebesar 84% dengan kategori sangat valid.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Dela Elviana (2022) yang berjudul "Pengembangan Media *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar", kelayakan media pembelajaran materi suhu dan kalor mata pelajaran IPA kelas V menunjukkan hasil validasi ahli materi 86,7% dan validasi media diperoleh presentase sebesar 87,7% yang berarti keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas maka mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS. Dengan adanya media tersebut dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi, dan meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian "**Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti menemukan beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum adanya penggunaan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) di SD Negeri 23 Palembang.
2. Pembelajaran masih bersifat monoton karena masih menggunakan media gambar yang hanya di tempel.
3. Proses pembelajaran kurang menarik sehingga siswa cenderung merasa bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka pembatasan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD.
2. Pengembangan media Interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS (bab 6 topik B) materi Kekayaan Budaya Indonesia.
3. Subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 23 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang praktis ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk menghasilkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian di harapkan dapat menjadi bahan untuk referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media interaktif berbasis Smart Apps Creator (SAC) yang unik dan menarik sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

2. Manfaat Praktis

Hasil Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat praktis:

1. Bagi Siswa

Media *Smart Apps Creator* (SAC) ini mampu mendukung minat belajar siswa dalam memahami materi Kekayaan Budaya Indonesia.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan pengalaman tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran IPAS.

3. Bagi Sekolah

Memberikan tambahan informasi bagi pihak sekolah tentang pentingnya penggunaan media teknolgi berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) sehingga pembelajaran lebih maksimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam kemampuan pembuatan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan materi kekayaan budaya indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
2. Media pembelajaran interaktif ini dapat di download secara gratis oleh guru maupun siswa melalui file apk di android.
3. Media pembelajaran interaktif ini tidak memerlukan koneksi internet dalam penggunaannya.
4. Media ini dibuat melalui software aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
5. Pembuatan media ini tidak memerlukan kode memprograman sehingga siapapun dapat menggunakan media *Smart Apps Creator* ini.
6. Dalam media pembelajaran ini berisi tentang komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran kekayaan budaya di Indonesia dan *quiz*.
7. Siswa dan guru dapat menggunakan media pembelajaran ini melalui *smartphone* atau *android*.
8. Media ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun karena bisa digunakan melalui *smartphone* atau *android*.