

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pertumbuhan teknologi tidak dapat dihindari pada zaman sekarang, karena pertumbuhan teknologi selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi memberikan kontribusi yang besar dalam mencerdaskan generasi muda. Kemajuan teknologi memberikan tantangan pada dunia pendidikan terkhususnya dalam proses belajar mengajar. Seorang pendidik dituntut untuk melakukan pembaharuan terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan (Safitri et al., 2021, p. 921). Maka dari itu teknologi harus digunakan semaksimal mungkin untuk meningkatkan pendidikan.

Pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia dengan berusaha mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar mereka dapat menciptakan kepribadian yang positif (Elviana & Julianto, 2022, p. 747). Pada bidang teknologi pendidikan berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat dipahami peserta didik (Kesumawati et al., 2021, p. 340). Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan seefektif mungkin agar tercipta pendidikan yang unggul dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang baik didukung oleh beberapa faktor yang membantu dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain, interaksi peserta didik dengan sumber belajar, buku dan teman sejawat di dalam kelas.

Bahan ajar merupakan isi dari materi pelajaran berdasarkan pada kompetensi dasar yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik agar dapat dimengerti dengan mudah (Fauzan dan Lubis, 2020, p. 100). Peran bahan ajar sangat penting dalam proses belajar mengajar agar pendidik dan peserta didik dapat memahami apa yang mereka sampaikan. Pada proses pembelajaran ditemukan masih minimnya penggunaan bahan ajar. Guru sudah menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran tematik terpadu dalam bentuk bahan ajar cetak. Namun, guru belum melakukan pengembangan pada bahan ajar menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Guru juga hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Maka dilakukan pengembangan bahan ajar interaktif untuk mendorong keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Pemanfaatan bahan ajar yang kurang maksimal memang membuat peserta didik menjadi kurang interaktif pada proses pembelajaran. Saat ini, ada banyak perangkat lunak berbentuk *software* yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis android yang mudah dan menarik bagi peserta didik. Salah satunya adalah *Smart Apps Creator*, perangkat lunak pengembangan aplikasi seluler untuk sistem berbasis Windows (Hussein et al., 2022, p. 597). Sering disingkat sebagai SAC, *Smart Apps Creator* merupakan platform yang dapat memberikan kemudahan kepada pengguna tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman. Selain itu, aplikasi yang dibuat menggunakan SAC dapat disimpan dalam bentuk HTML5 atau aplikasi. Keunggulan lainnya adalah aplikasi ini dapat memberikan

*feedback* kepada peserta didik yang mungkin tidak ditemukan dalam buku ajar. Peneliti juga melihat bahwa sekolah ini belum pernah mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *Smart Apps Creator*.

*Smart Apps Creator* memiliki kelebihan mulai dari tampilan yang mudah untuk dimengerti, dan ringan saat dijalankan pada komputer dikarenakan aplikasi ini tidak terlalu banyak memakan ram. Menurut (Azizah, 2020, p. 78) kelebihan menggunakan *Smart Apps Creator* yaitu aplikasi tidak memerlukan keahlian dalam pemrograman untuk berfungsi sebagai bahan ajar. Tampilan mudah dipahami, memungkinkan guru dan peserta didik berkomunikasi secara efektif (komunikasi visual). Menjadi aplikasi pedoman dalam proses pembelajaran dengan akses sederhana melalui *smartphone*, komputer, atau laptop.

Berdasarkan hasil observasi pada salah satu SD di Kota Palembang, ditemukan masih minimnya penggunaan bahan ajar. Guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya-jawab, dan penugasan. Guru sudah menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran tematik terpadu dalam bentuk bahan ajar cetak. Namun, guru tidak melakukan pengembangan pada bahan ajar menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran

Adapun penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muttaqin (Muttaqin et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD”, menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis

android seperti *Smart Apps Creator* dalam mata pelajaran IPA dengan fokus pada materi perkembangbiakan hewan, dinilai sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis Android tersebut pantas digunakan dan dianggap praktis. Menurut Suriani (Suriani & Amini, 2022) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas V Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* sudah layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Jaiz (Jaiz et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik SD/MI” menyimpulkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan menggunakan *Smart Apps Creator* dapat digunakan dan diimplementasikan secara efektif dalam proses belajar mengajar dengan materi jelajah angkasa luar. Produk ini mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik, memfasilitasi pemahaman konsep dan pengetahuan mengenai angkasa luar kepada peserta didik. Dengan demikian, penggunaan produk multimedia berbasis *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran ini. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* sangat cocok digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penting untuk dilakukannya penelitian tentang pengembangan bahan ajar pada materi benda-benda di sekitar kita. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan

judul “**Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Benda-Benda Di Sekitar Kita Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* Di Kelas V SD**”

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul sebagai berikut:

- a. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang sudah tersedia disekolah sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar dilingkup sekolah.
- b. Sumber pembelajaran yang digunakan hanya berpatokan pada buku paket atau lembar kerja siswa.
- c. Belum adanya pengembangan bahan ajar berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai salah satu sumber belajar.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti membatasi penelitian pada:

- a. Siswa yang menjadi subjek yaitu siswa kelas V SD Negeri 222 Palembang tahun ajaran 2022/2023.
- b. Materi benda-benda di sekitar kita subtema 1 benda tunggal dan benda campur.
- c. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan standar kompetensi 3.9 dan 4.9 yaitu memahami zat tunggal dan zat campuran serta sifat-sifat

penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari sebagai bahasan materi pokok pada penelitian yang dilakukan.

- d. Bahan ajar berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana kevalidan bahan ajar pada materi benda-benda di sekitar kita berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* di kelas V SD ?
- b. Bagaimana kepraktisan bahan ajar pada materi benda-benda di sekitar kita berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* di kelas V SD ?
- c. Bagaimana keefektifan bahan ajar pada materi benda-benda di sekitar kita berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* di kelas V SD ?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dalam pengembangan ini adalah:

- a. Untuk mengetahui kevalidan bahan ajar pada materi benda-benda di sekitar kita berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* di kelas V SD ?
- b. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar pada materi benda-benda di sekitar kita berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* di kelas V SD ?
- c. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar pada materi benda-benda di sekitar kita berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* di kelas V SD ?

## 1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritisnya adalah menyediakan informasi dan referensi yang berharga bagi penelitian selanjutnya di bidang yang sama. Sementara manfaat praktis penelitian ini adalah bermanfaat bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti.

### 1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran yang baik dalam memperbarui bahan ajar, membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi, membuat proses pembelajaran lebih relevan dan menghibur, serta melibatkan dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses tersebut.

### 2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat:

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman materi sekaligus meningkatkan keaktifan dan motivasi dalam belajar.
- b. Bagi guru, peneliti berharap agar bisa membantu guru menciptakan bahan ajar bervariasi terkhusus berbasis aplikasi *Smart Apps Creator*.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan sistem pembelajaran yang baik.
- d. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini mampu menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bentuk upaya peningkatan kemampuan pembuatan bahan ajar.

## 1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang berbasis *Smart Apps Creator* berbentuk aplikasi pada materi benda-benda di sekitar kita yang akan diuji cobakan pada peserta didik kelas V dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan antara lain sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan yaitu aplikasi bahan ajar untuk peserta didik kelas V SD tema 9 subtema 1.
- b. Pembuatan aplikasi menggunakan *software Smart Apps Creator*.
- c. Produk bahan ajar berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan oleh peneliti ini terdiri atas materi dan video pembelajaran, petunjuk pembelajaran, identitas pelajaran, kumpulan soal dan kesimpulan.
- d. Produk bahan ajar berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan oleh peneliti ini memuat halaman awal dan halaman menu. Pada halaman awal terdapat judul, kemudian pada halaman menu terdapat beberapa menu pilihan, seperti petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, video, latihan soal dan kesimpulan, serta identitas pengembang. Apabila ingin keluar dari aplikasi maka tinggal klik back pada *smartphone* atau klik tombol tengah pada *smartphone*, maka aplikasi secara otomatis akan menutup
- e. Produk bahan ajar berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran oleh peserta didik dengan bantuan *smartphone* android.