

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu tuntutan bagi setiap warga negara, baik yang tua maupun yang muda. Sekolah sebagai penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat membekali siswa dengan pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan agar menjadi manusia yang berguna di kemudian hari. Menurut Danim (2011:2) “Pendidikan adalah proses membimbing, melatih, dan memandu manusia terhindar atau keluar dari kebodohan dan pembedahan”. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan cara melaksanakan pendidikan dalam bentuk kegiatan pembelajaran di sekolah yang berpedoman pada kurikulum.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hamalik (2010:57) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran, guru harus bisa membantu untuk memahami materi pelajaran yang diberikan. Pada saat menyampaikan materi pelajaran, untuk mempermudah siswa memahami materi guru bisa juga menggunakan alat bantu atau media pembelajaran.

Media Pembelajaran menurut Asyhar (2011:8) adalah “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana

penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif". Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan membantu siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan serta minatnya.

Sejak diberlakukannya pembelajaran *daring* pada masa pandemi *covid 19* sampai diberlakukannya sekolah dengan sistem tatap muka terbatas (PTS) pada tanggal 01 september 2021 mengharuskan guru untuk membiasakan diri menggunakan media pembelajaran berbasis TIK pada saat kegiatan pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran berbasis TIK yang sering dimanfaatkan guru pada saat mengajar mulai dari Perangkat Komputer, *LCD Proyektor*, internet, sampai pada penggunaan *smartphone* yang dilengkapi dengan berbagai sistem operasi seperti *Android*.

Satyaputra dan Aritonang (2016:16) menyatakan bahwa *andorid* adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai 'jembatan' antara peranti (*device*) dan penggunaanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *devicenya* dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Saat PTS dan pembelajaran *daring* seperti sekarang ini penggunaan *android* sangat berpengaruh besar untuk berlangsungnya pembelajaran, karena *android* adalah sistem operasi yang bisa dibawa kemana saja dan kapan saja, sehingga siswa bisa mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun yang mereka mau.

Pada saat memanfaatkan *android* dalam kegiatan pembelajaran ada banyak aplikasi yang bisa kita gunakan untuk mendesain materi yang akan kita ajarkan. *Smart Apps Creator (SAC)* menurut artikel A.R. Azizah (2020:72) adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi dan *iOS* tanpa kode pemrograman. Aplikasi ini dapat digunakan secara *offline* sehingga tidak memerlukan kuota internet selama pembelajaran berlangsung. Aplikasi yang dibuat oleh Rhenish Church Grace School, merupakan aplikasi yang dapat menyimpan file dengan format HTML5, exe dan apk.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 02 OKU pada hari sabtu, tanggal 12 Juni 2021 dengan Ibu Meri Hertati, S.Pd. selaku guru yang mengajar pada Kelas V Tahun Akademik 2021/2022. Didapat informasi bahwa sarana dan prasarana yang tersedia di SD Negeri 02 OKU sudah memadai seperti ruang kelas, perpustakaan, ruang guru, ruang kepala sekolah, komputer, *LCD Proyektor*, Papan tulis dan internet.

Dalam wawancara juga ibu Meri memberi sedikit gambaran kegiatan mengajar selama *daring* ini kegiatan pembelajaran sudah cukup kondusif, walaupun masih ada beberapa siswa yang masih kurang pemahamannya dengan materi yang diajarkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran juga masih menggunakan pendekatan *konvensional* seperti ceramah, tanya jawab dan lain-lain.

Bahan ajar yang sering guru gunakan saat kegiatan pembelajaran yaitu buku cetak. Kesulitan yang sering dijumpai guru di kelas saat mengajar

adalah minimnya kontribusi siswa selama pembelajaran berlangsung apa lagi sekarang kegiatan mengajar tatap muka masih terbatas, dengan mata pelajaran yang sudah tergabung menjadi buku cetak atau lebih dikenal dengan buku tema, dimana di dalam buku tema tersebut terdapat lima mata pelajaran seperti IPA, IPS, PPKn, SBdP dan Bahasa Indonesia.

Di rapor siswa sistem penilaiannya masih sendiri-sendiri dan menurut peneliti jika mata pelajaran tersebut tergabung menjadi satu maka materi yang akan diajar semakin terbatas. Seperti mata pelajaran IPS, materi tentang pelajaran IPS terbilang cukup sedikit di buku tema tersebut sehingga kebanyakan siswa masih belum terlalu paham dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan solusi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* di SD Negeri 02 OKU pada mata pelajaran IPS kelas V. Dari media tersebut dapat memberikan kemudahan bagi siswa serta mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di kelas V di SD Negeri 02 OKU.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti berusaha memberikan sebuah solusi atau pemecahan masalah yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *Smart Apps Creator* dalam sistem pembelajaran dengan cara mengembangkan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 02 OKU. Pengembangan media pembelajaran ini sendiri termasuk salah satu aplikasi kawasan teknologi pendidikan (TP), yaitu dalam kawasan desain dan kawasan pengembangan. Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori

yang mendorong baik dari segi desain, pesan maupun strategi pembelajaran, yang bertujuan untuk merancang sebuah sistem pembelajaran dan pengembangannya ke dalam sistem pembelajaran, harapannya nanti hasil dari desain dan pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan atau dipergunakan dalam sistem pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *Android* dengan Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri 02 OKU?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan “Media Pembelajaran berbasis *Android* dengan Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri 02 OKU”.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan reverensi guru mata pelajaran dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu contoh media pembelajaran yang efektif khususnya pada penelitian dan pengembangan (R&D) di program studi Teknologi Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, diharapkan dapat berguna dalam proses pembelajaran kelas V di SD Negeri 02 OKU sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.
- b. Bagi Guru, dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif pemilihan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi siswa.
- c. Bagi Siswa, dapat memberikan alternatif media pembelajaran IPS sehingga siswa dapat mengakses dan mengulangi materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja.
- d. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan dalam mengembangkan sebuah bahan ajar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *Smart Apps Creator* yaitu suatu program aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat aplikasi dan *iOS* tanpa kode pemrograman.
2. Materi pelajaran yang dijadikan uji coba adalah Mata Pelajaran IPS Kelas V Semester II di SD Negeri 02 OKU.
3. Bentuk produk yang dibuat adalah media pembelajaran yang berisikan materi, animasi, teks, suara, gambar, video, dan tombol navigasi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya sehingga memudahkan pengguna.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi penelitian pengembangan media pembelajaran ini, dengan dikembangkannya media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*, dapat mengatasi masalah keterbatasan bahan ajar pada saat melaksanakan proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* yang dihasilkan memiliki keterbatasan pengembangan, yaitu:

- a. Fokus pengembangan hanya tertuju pada mata pelajaran IPS Kelas V Semester II berupa pengembangan media pembelajaran.

b. Produk ini mencakup KI dan KD pada Kelas V Semester II Mata

Pelajaran IPS dibatasi pada pengembangan:

- 1) Desain
- 2) Isi Materi
- 3) Animasi