

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi mempengaruhi sistem pengelolaan dan bahkan sampai pada sistem pembelajaran di kelas.

Kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien akan tercipta dengan menggunakan media pembelajaran dengan kebutuhan kegiatan, sehingga siswa dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal. Namun yang sering terjadi adalah, guru belum mampu menentukan media pembelajaran yang sesuai pada kegiatan pembelajaran. Penentuan suatu media pembelajaran yang dianggap sesuai dalam suatu kegiatan pembelajaran tidak bisa hanya berdasarkan kesenangan guru terhadap suatu media tersebut. Terlebih lagi jika penentuan suatu media pembelajaran digunakan hanya karena yang ada di sekolah hanya itu saja dan guru tidak berusaha mencari yang sesuai. Jika kondisinya demikian, maka yang terjadi adalah terdapat hambatan pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berlangsung optimal. Hal itu terjadi karena media merupakan sarana komunikasi yang menjadi jembatan komunikasi antara guru dengan peserta didik.

Media pembelajaran berbantuan informasi teknologi (IT) dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik. Perkembangan teknologi yang begitu pesat perlu di manfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan. Sesuai dengan fenomena saat ini telah banyak peserta didik yang menggunakan *android* maka semakin besar pula peluang penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan. Sehubungan dengan itu, perlu dilakukannya pengembangan terhadap media pembelajaran yang berbantuan *android*. Salah satunya dengan menggunakan *smart apps creator* (SAC). SAC merupakan aplikasi untuk membuat aplikasi *android* tanpa kode pemograman.

Desain media pembelajaran yang sangat cocok untuk digunakan pada masa pembelajaran saat ini ialah media yang berbantuan informasi teknologi (IT) salah satunya seperti media pembelajaran berbasis *smart apps creator*. Yang dimana dalam menggunakan media ini nantinya peserta didik dapat mengakses melalui *android* maupun komputer yang dimiliki oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di sekolah SDN 105297 Helvetia diketahui bahwa dalam proses pembelajaran kurang memanfaatkan teknologi untuk menggunakan media yang menarik dan bervariasi. Adapun media pembelajaran yang digunakan yaitu media konvensional berupa gambar yang ditempel pada kertas karton dan jarang digunakan. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih rendah. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari ulangan harian peserta didik kelas V SDN 105297 Helvetia, dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Nilai ulangan harian kelas V B SDN 105297 Helvetia**

Kelas	Nilai kkm= 65	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
V B	$\geq 65$	Tuntas	8	34,8%
	$\leq 65$	Tidak Tuntas	15	65,2%
<b>Jumlah</b>			23	100%

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik dalam belajar. Media tersebut hendaknya dapat membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran. peneliti berniatif dalam memberikan alternatif solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* dikarenakan *software smart apps creator* mudah digunakan, file dapat diperbaiki jika ada kesalahan, serta aplikasi yang dihasilkan dapat digunakan secara offline sehingga tidak memerlukan paket data. Media ini dirancang sedemikian rupa yang dimana disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta dapat menarik perhatian peserta didik agar peserta didik tidak merasa bosan. Yang dimana didalam media pembelajaran ini terdiri dari beberapa slide yang dimana di dalam slide tersebut nantinya terdapat materi yang relevan, video pendukung, serta penugasan atau latihan soal.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* untuk mempermudah pemahaman peserta didik terkait dengan materi pembelajaran tersebut, dengan demikian peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Kelas V Tema 9 “Benda-Benda disekitar Kita” di SDN 105297 Helvetia”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik karena masih memakai media sederhana seperti gambar dan kertas karton
2. Media pembelajaran jarang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar rendah
3. Media pembelajaran yang digunakan tidak memanfaatkan teknologi dengan maksimal
4. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak memacu peserta didik yang aktif.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka peneliti perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart apps creator* Pada Tema 9 Benda-Benda disekitar Kita di Kelas V SDN 105297 Helvetia”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas kelayakan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* pada tema 9 “Benda-Benda disekitar Kita” di Kelas V SDN 105297 Helvetia menurut validator?

2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *smart apps creator* dalam pembelajaran pada tema 9 “Benda-Benda disekitar Kita” di Kelas V SDN 105297 Helvetia?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media media pembelajaran berbasis *smart apps creator* dalam pembelajaran pada tema 9 “Benda-Benda disekitar Kita” di Kelas V SDN 105297 Helvetia?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran *smart apps creator* pada tema 9 “Benda-Benda disekitar Kita” di Kelas V SDN 105297 Helvetia.
2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *smart apps creator* pada tema 9 “Benda-Benda disekitar Kita” di Kelas V SDN 105297 Helvetia.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *smart apps creator* pada tema 9 “Benda-Benda disekitar Kita” di Kelas V SDN 105297 Helvetia.

### 1.6 Manfaat Peneitian

Melalui penelitian mengenai “pengembangan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* pada tema 9 benda-benda di sekitar kita di SDN 105297 Helvetia” maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat di petik baik secara teoritis dan secara praktis.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Harapan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini mampu menjadi kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan teknologi di dunia pendidikan dan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri saat berada di manapun dan kapanpun sehingga kegiatan belajar menjadi efektif dan bermakna.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi pada sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *smart apps creator*.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi guru dalam penggunaan dan pengembangan media berbasis *smart apps creator*.

c. Bagi Peserta didik

Diharapkan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian serta bervariasi sehingga dapat membuat proses pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman baru dalam memanfaatkan media yang sesuai saat menjadi guru.