

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Mendidik berarti menciptakan lingkungan di mana siswa ingin dan dapat belajar dari dorongan mereka sendiri untuk mengembangkan diri mereka sendiri, kepribadian mereka, dan semua potensi lain. Tujuan pendidikan nasional, menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah untuk membentuk individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, tangkas, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Seorang pendidik diharapkan dapat merancang pembelajaran yang menarik dan komunikatif untuk mewujudkan harapan pemerintah untuk mencerdaskan anak-anak di negara ini.

Sistem pembelajaran saat ini masih konvensional, di mana guru masih menggunakan buku teks untuk menjelaskan topik, LKS masih digunakan untuk mengerjakan tugas, dan guru menggunakan media pembelajaran secara minimal. Menurut Sodikin (2022, hlm. 126) sistem pembelajaran konvensional-juga dikenal sebagai pembelajaran di kelas-dibiasakan dengan lingkungan belajar yang dianggap tidak sesuai dengan dinamika kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat. Sistem pendidikan tradisional kurang dapat beradaptasi dengan penciptaan konten berbasis kompetensi. Kemajuan teknologi terkini harus diintegrasikan secara besar-besaran ke dalam kurikulum oleh para guru (Baharun, 2016; Darmadi, 2017). Metode pendidikan tradisional menghasilkan pembelajaran yang tidak produktif. Siswa mengantuk atau berbicara di kelas, kehilangan fokus

saat guru menjelaskan, tidak memiliki rasa ingin tahu, tidak memiliki keberanian untuk berbicara di kelas, atau bersikap pasif, dan akibatnya banyak siswa yang tidak mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, pembelajaran harus disusun sedemikian rupa. Guru dituntut untuk menciptakan berbagai media untuk membantu interaksi siswa selama proses pembelajaran. Komunikasi yang efektif dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi berdampak pada pembelajaran siswa.

Dunia pendidikan dapat mengambil manfaat dari kemajuan teknologi yang cepat. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah bagi siswa, guru harus berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran adalah salah satu cara guru dapat membantu menyampaikan pelajaran kepada siswa mereka sehingga lebih mudah bagi mereka untuk memahaminya. Teknologi multimedia interaktif sangat membantu guru. Adanya teknologi ini memungkinkan guru dan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja (Daryanto, 2016, h. 98). Media pembelajaran interaktif adalah salah satu jenis multimedia yang memiliki penyampai informasi dan materi yang dapat diatur dan digunakan oleh pengguna. Ini memungkinkan pengguna untuk memilih apa yang akan dilakukan terlebih dahulu sesuai dengan pilihan dan instruksi mereka saat ini.

Ketika digunakan bersama dengan materi pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa, multimedia interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas. Hal ini memungkinkan lingkungan belajar yang fleksibel dan adaptif di mana siswa dapat memilih urutan materi pembelajaran sesuai dengan preferensi mereka. Pembelajaran melalui multimedia interaktif

dapat menghasilkan instruksi yang efisien yang memungkinkan siswa untuk berkembang sesuai dengan bakat mereka. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan komputer atau laptop dan mengintegrasikan berbagai komponen (teks, gambar, audio, video, dan animasi) untuk menunjukkan ide menggunakan animasi, suara, dan demonstrasi yang menarik (Bintas & Gelibolu, 2010; Kustandi & Sutjipto, 2011, pp. 68-77). Media interaktif telah digunakan di masa lalu. Penelitian sebelumnya melihat pembuatan media interaktif yang ceria dengan topik peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 1 Ulakan Karangasem (Ni Komang Ari Aprilia Dewi & Maria Goreti Rini Kristiasntari, 2022, hlm. 72-80). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif yang lucu selama pembelajaran merupakan hal yang praktis dan dapat diterima.

Di SD Methodist 9, peneliti menemukan beberapa masalah. Misalnya, kegiatan pembelajaran matematik tidak memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dan guru tetap bergantung pada buku paket yang ada. Siswa menjadi tidak tertarik dan bosan saat pelajaran karena tidak menggunakan media pembelajaran. Kondisi tersebut yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Guru harus menggunakan media pembelajaran untuk mendorong minat belajar siswa agar siswa menjadi lebih fokus dalam belajar. Dengan demikian, fokus belajar siswa akan lebih terarah pada materi yang diajarkan oleh guru. Jika minat belajar siswa rendah, itu dapat disebabkan oleh faktor eksternal. Ketidakmampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan mereka hanya memberikan tugas-tugas pada lembar kerja siswa. Namun, saat guru menggunakan aplikasi digital, mereka harus kreatif untuk membuat inovasi dalam pengajaran.

**Tabel 1.1 Persentase Rata-Rata Hasil Ulangan Semester**

No	Kelas	Ujian	Lulus KKM		Tidak Lulus KKM	
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1	IV	PTS	11 Orang	40%	16 Orang	57,14%

Namun, masih ada beberapa pengajar sekolah dasar yang tidak memanfaatkan sumber daya yang mereka miliki untuk mengajar di kelas. Peneliti mencoba membuat materi pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak berbasis *Smart Apps Creator*. Program ini memiliki banyak fitur menarik yang membuatnya mudah digunakan dan mirip dengan menyiapkan presentasi PowerPoint. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru adalah SAC, yang biasa disebut dengan *Smart Apps Creator*.

SAC, singkatan dari *Smart Apps Creator*, adalah aplikasi multimedia yang memiliki kemampuan untuk merancang dan membuat media pembelajaran interaktif dengan mudah dan tanpa kode berbasis Android dan iOS. Karena aplikasi ini dapat diakses secara offline dan tidak memerlukan kuota internet selama proses pembelajaran, SAC ini dapat digunakan sebagai metode alternatif selama pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan kapan saja karena dapat digunakan di tempat yang sulit atau tidak ada sinyal internet. Proses pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran dapat dimulai dengan ide-ide inovatif yang akan menarik siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 DI KELAS IV SD METHODIST 9 MEDAN PERJUANGAN T.A 2023/2024". Diharapkan tujuan

pembelajaran dan sasaran penelitian dapat dicapai sesuai dengan harapan dengan adanya penelitian ini.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas, identifikasi masalah yang dapat ditemukan adalah:

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif
2. Guru cenderung masih menerapkan metode ceramah
3. Masih ditemukan guru yang kurang memahami perkembangan teknologi
4. Kurangnya konsentrasi siswa saat pembelajaran
5. Hasil belajar siswa rendah

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti melakukan pembatasan masalah pada penelitian ini pada “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas IV SD Methodist 9 Medan Perjuangan T.A. 2023/2024”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ialah:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Methodist 9?

2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Methodist 9?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Methodist 9?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui:

1. Validalitas pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Smart Apps Creator* di kelas IV SD Methodist 9 pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1.
2. Praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Smart Apps Creator* di kelas IV SD Methodist 9 pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1.
3. Efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Smart Apps Creator* di kelas IV SD Methodist 9 pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan bahwa penelitian ini akan menghasilkan manfaat teoritis dan praktis:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar lanjutan dan digunakan sebagai relevansi baru untuk pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Smart Apps Creator*.
2. Secara praktis manfaat dari penelitian ini adalah:
  - a. **Bagi Peneliti**, sebagai dasar pengembangan keilmuan dan sebagai alat bagi siswa sebagai calon guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
  - b. **Untuk Peserta Didik**, membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.
  - c. **Bagi guru**, membuat belajar lebih mudah dan merupakan inovasi baru dalam pendidikan.
  - d. **Untuk Sekolah**, sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan petunjuk tentang cara membuat bahan ajar.