

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini jenis media pembelajaran sangat banyak jenisnya. Hal ini disebabkan oleh perkembangan pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, memungkinkan adanya media komputer atau internet dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Adanya pemanfaatan media pembelajaran digital efektif dan efisien dalam pendidikan Sekolah Dasar, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, motivasi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini didukung oleh pendapat (Wulandari dan Siagian, 2018, h. 196) yang mengatakan bahwa teknologi komputer membawa pengaruh besar bagi dunia pendidikan.

Sistem pembelajaran saat ini memang sudah banyak memanfaatkan alat bantu teknologi, handphone, laptop, proyektor sudah tidak asing lagi di berbagai tingkat pendidikan. Oleh sebab itu, perlu adanya pengawasan yang ketat agar teknologi tetap membawa dampak positif. Berdasarkan pendapat yang disampaikan tersebut dapat diartikan bahwa teknologi yang diterapkan dalam dunia pendidikan harus perlu dikelola dengan baik. Membentuk manusia yang berkualitas harus melalui pendidikan, dimana pendidikan memerlukan proses pembelajaran yang tepat sehingga membawa perubahan terhadap peserta didik, baik dalam aspek kognitif dan keterampilan menuju ke arah yang lebih baik. Berdasarkan hal di atas pula, dapat kita artikan bahwa pendidikan diperlukan untuk membawa perubahan yang lebih baik.

Pendidik yang profesional adalah pendidik yang mampu mengikuti

perkembangan zaman saat ini, dimana harus bisa memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran baik pada saat tatap muka secara langsung ataupun belajar online. Proses pembelajaran dapat menjadi sarana menyampaikan pesan, informasi, pengetahuan kepada siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran. Pada zaman teknologi sekarang ini juga, media pembelajaran juga dapat bergeser mengikuti perubahan sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan presentasi, televisi, radio, bahkan android. Seiring dengan berjalannya waktu, media pembelajaran mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut tentunya menimbulkan berbagai macam tantangan, termasuk tantangan bagi perkembangan pendidikan.

Kemajuan di bidang pendidikan, khususnya ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran berpusat pada guru yaitu sebagai sumber belajar atau fasilitator yang menyediakan dan memberikan informasi kepada peserta didik. Pada zaman dengan teknologi serba canggih seperti sekarang ini juga seharusnya guru dapat lebih mudah dalam mengakses teknologi dan media belajar untuk mendukung hasil belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami penjelasan (Soleh et al., 2019), tetapi pada kenyataannya, banyak guru SD mengalami kendala dalam pemberian inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 19 oktober 2022 dengan melakukan wawancara peneliti di kelas V SDN 101765 Bandar Setia kepada salah satu Guru wali kelas, diperoleh hasil bahwa salah satu masalah yang dihadapi terkhusus pada dunia pendidikan adalah kurangnya pemanfaatan perkembangan teknologi didalam proses pembelajaran, serta belum terealisasinya

penggunaan media pembelajaran media digital yang menjadi pendukung aktivitas belajar peserta didik terkhususnya dalam pembelajaran tematik. Sehingga belum adanya inovasi baru yang dikembangkan guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan tujuan daripada pembelajaran.

Pada proses pembelajaran masih berpusat dengan metode ceramah, sehingga cenderung monoton dan membosankan karena pembelajaran berpusat satu arah, serta penggunaan media yang sangat terbatas. Inilah yang menunjukkan bahwa peserta didik kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, yang menyebabkan kurangnya hasil belajar yang diperoleh. Fakta yang ditemukan dari hasil wawancara didapati bahwa hasil presentase belajar peserta didik sangat kurang, terkhusus pada pembelajaran tematik. Hasil presentase ketuntasannya pada mata pelajaran adalah 23% dimana hanya ada 6 siswa dari 23 siswa yang lulus diatas KKM, sehingga dilihat dari fakta tersebut hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, hal ini akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik yang tergolong rendah dan bisa dilihat pada tabel harian peserta didik kelas V SDN 101765 Bandar Setia dibawah ini.

Table 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas V SDN 101765 Bandar Setia

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1.	< 75	Belum Tuntas	17 Peserta Didik	73%
2.	≥75	Tuntas	6 Peserta Didik	27%
Jumlah			23 Pesera Didik	100%

Jika dibiarkan terus menerus maka pengetahuan peserta didik akan minim, peserta didik akan meerasa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran

dikelas, padahal ketertarikan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan memahami pembelajaran (meningkatnya pengetahuan peserta didik) dan tentu saja bukan hanya pengetahuan saja yang rendah, tetapi sikap mereka terhadap belajar akan berubah. Karena itu, guru perlu melakukan gebrakan baru untuk membuat peserta didik kembali memiliki minat belajar yang tinggi, pengetahuan dan hasil belajar yang tinggi pula dengan cara menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, diperlukan adanya solusi untuk memungkinkan peningkatan proses belajar dan hasil belajar siswa di kelas V SDN 101765 Bandar Setia, Guru perlu menggunakan sumber belajar tambahan yang menarik perhatian dan mendorong peserta didik untuk belajar sehingga ketika pembelajaran berlangsung perhatian atau fokus belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dijelaskan guru. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan guru untuk menanggapi hal tersebut adalah melakukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan media *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis audio-visual yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi tematik, sehingga pembelajaran menjadi jelas sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Smart Apps Creator (SAC) adalah sebuah software untuk membuat multimedia interaktif yang menarik, juga menyenangkan. Memiliki tampilan yang mirip dengan Microsoft power point membuat pengguna pemula dapat mengoperasikan dengan mudah. Kelebihan lain dari software ini adalah tidak perlu melakukan coding dan menggunakan bahasa pemrograman karena *Smart Apps Creator* ini dirancang untuk dapat digunakan secara instan.

Pengguna *Smart Apps Creator* dapat memanfaatkan template- template yang tersedia atau bahkan template yang dibuat sendiri untuk menyajikan multimedia interaktif yang menarik. Menurut penelitian terdahulu Dela Elviana (2021) tentang pengembangan media pembelajaran tematik berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* media ini dapat dikatakan sebagai media yang sangat valid, tinggi pula dengan cara menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, diperlukan adanya solusi untuk memungkinkan peningkatan proses belajar dan hasil belajar siswa di kelas V SDN 101765 Bandar Setia, Guru perlu menggunakan sumber belajar tambahan yang menarik perhatian dan mendorong peserta didik untuk belajar sehingga ketika pembelajaran berlangsung perhatian atau fokus belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dijelaskan guru. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan guru untuk menanggapi hal tersebut adalah melakukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)* berbasis audio-visual yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi tematik, sehingga pembelajaran menjadi jelas sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Smart Apps Creator (SAC) adalah sebuah software untuk membuat multimedia interaktif yang menarik, juga menyenangkan. Memiliki tampilan yang mirip dengan Microsoft power point membuat pengguna pemula dapat mengoperasikan dengan mudah. Kelebihan lain dari software ini adalah tidak perlu melakukan coding dan menggunakan bahasa pemrograman karena *Smart Apps Creator* ini dirancang untuk dapat digunakan secara instan. *Smart Apps Creator*

dapat memanfaatkan template- template yang tersedia atau bahkan template yang dibuat sendiri untuk menyajikan multimedia interaktif yang menarik. Menurut penelitian terdahulu Dela Elviana (2021) tentang pengembangan media pembelajaran tematik berbasis android menggunakan SmartApps Creator (SAC) media ini dapat dikatakan sebagai media yang sangat valid, sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA materi suhu dan kalor kelas V Sekolah Dasar. Sedangkan hasil penelitian Qoulan Syadida (2021) pengembangan media Smart Apps Creator (SAC) valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka *Smart Apps Creator (SAC)* perlu dikembangkan pada Kelas V Tema 8 Subtema 2 sebagai solusi dalam menarik perhatian siswa agar tidak monoton dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi, pembelajaran di kelas V SDN 101765 Bandar Setia belum ada menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media *Audio Visual* berbasis *Smart Apps Creator* pada Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas, sehingga pengetahuan yang didapat peserta didik tidak maksimal.
2. Proses belajar berlangsung dengan metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal pada saat proses pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, maka peneliti perlu membatasi masalah dalam penelitian agar hasil dari penelitian dapat lebih fokus dan terarah. Oleh sebab itu, batasan masalah penelitian ini adalah peneliti ini difokuskan pada pengembangan produk multimedia interaktif pada pembelajaran tematik khususnya pada kelas V Tema 8 Subtema 2 PB 1 Bandar Setia T.A 2023/2024 yang dikembangkan menggunakan *software Smart Apss Creator*.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas produk media audio visual berbasis *Smart Apss Creator* pada Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia 2023/2024?
2. Bagaimana praktikalitas produk media audio visual berbasis *Smart Apss Creator* pada Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas produk media audio visual berbasis *Smart Apss Creator* pada Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk melihat validitas produk media audio visual berbasis *Smart Apss Creator* pada Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia 2023/2024.

2. Untuk menilai praktilitas penggunaan produk media audio visual berbasis *Smart Apss Creator* pada Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia 2023/2024.
3. Untuk membuktikan efektivitas produk media audio visual berbasis *Smart Apss Creator* pada Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan refrensi untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Smart Apss Creator*.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan sarana dan prasarana sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang diharapkan sekolah.

b. Bagi Pendidik

Pendidik mendapatkan masukan dalam mengembangkan multimedia interaktif padaproses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik terbantu dengan multimedia interaktif tersebut, sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi aktif dan kreatif.

d. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain memperoleh refrensi dalam mengembangkan media yang akan diteliti.