

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi pun semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh diberbagai bidang. Bidang pendidikan menjadi salah satunya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Yuanta, 2019:92) perkembangan teknologi memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Hafidz, 2020:127) media adalah perantara komunikasi yang datang dalam berbagai bentuk. Media pembelajaran dimaksudkan untuk memperkaya pengalaman belajar menggunakan berbagai benda untuk memudahkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat disebut sebagai alat untuk memperluas kemampuan guru dan memperluas kemampuan siswa. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk memperkuat poin-poin penting dalam materi pelajaran sehingga perolehan hasil belajar meningkat. Memperkuat informasi pelajaran dengan media yang berbeda menawarkan peluang untuk memperkuat pembelajaran tanpa terlihat berulang-ulang bagi pelajar.

Penggunaan alat atau pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, serta membangkitkan motivasi siswa belajar siswa bahkan dapat membawa pengaruh terhadap psikologis pada siswa. Selain itu

media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar sehingga siswa lebih mudah dalam proses pembelajaran dan pembelajaran akan menjadi efektif dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran tersebut Hamalik dalam (Dewi, 2021: 34).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di kelas V SD Pertiwi 2 Kota Ternate permasalahan yang ditemukan yaitu guru masih menggunakan media sederhana, seperti buku, papan tulis infokus, *power point* dan gambar-gambar yang tertempel di dinding, sehingga siswa merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran seperti, siswa tidak memahami materi, siswa mengantuk, siswa kurang aktif dan kurang bergairah mengikuti pembelajaran. Keaktifan belajar dan minat siswa dalam proses pembelajaran sangatlah dibutuhkan siswa saat mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan mudah. Permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran, tersebut diatas menarik perhatian peneliti untuk mengadakan suatu penelitian dengan tujuan menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan memberikan solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator*. Media pembelajaran android dengan bebantuan aplikasi *Smart Apps Creator* dapat menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi siklus air kelas V Penelitian memilih aplikasi media pembelajaran berbasis android karena mudah digunakan. Media pembelajaran ini diakses melalui *handphone* dan komputer, sehingga memudahkan peserta didik untuk

mengaksesnya baik ketika pembelajaran daring dilakukan atau pembelajaran tatap muka. Peranan media pembelajaran tidak bisa terlepas dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari satu orang ke orang lainnya, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar.

Siswa yang menggunakan aplikasi ini siswa diharapkan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini juga mudah dioperasikan sehingga diharapkan siswa tertarik dalam penggunaannya dan siswa lebih mudah memahami materi dari aplikasi ini. Berdasarkan permasalahan di SD Pertiwi 2 Kota Ternate, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat membantu siswa belajar. Sesuai dengan permasalahan yang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan *Software Smart Apps Creator* Materi Siklus Air Untuk Siswa Kelas V SD Pertiwi 2.”**

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup masalah penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis android berbantuan *software smart apps creator* untuk siswa kelas V sekolah dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah pengembangan media pembelajaran siklus air berbasis android berbantuan *software smart apps creator* untuk siswa kelas V sekolah dasar dapat memenuhi kriteria valid ?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran siklus air berbasis android berbantuan *software smart apps creator* untuk siswa kelas V sekolah dasar dapat memenuhi kriteria praktis ?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kriteria valid pengembangan media pembelajaran siklus air berbasis android berbantuan *software smart apps creator* untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kriteria praktis pengembangan media pembelajaran siklus air berbasis android berbantuan *software smart apps creator* untuk siswa kelas V sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi media pembelajaran siklus air berbasis android berbantuan *software smart apps creator* untuk siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Produk ini dibuat tanpa kode pemrograman yang dapat memberikan kesempatan kepada siapa saja untuk membuat aplikasi dengan mudah, termasuk pendidik yang ingin mengembangkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran dan media ini dapat diakses secara *offline* serta dapat digunakan kapan dan dimanapun.
2. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi dengan format apk yang dibuat menggunakan *Smart Apps Creator* dan sesuai dengan materi pembelajaran di kelas V SD/MI.
3. Media pembelajaran berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* dirancang sedemikian rupa dengan menambahkan *background* yang menarik, gambar pendukung materi, gambar yang ada di beberapa menu lainnya, dan berbagai animasi yang menarik.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun pelajaran mandiri di rumah.

Rancangan pembuatan media pembelajaran siklus air berbasis *android* berbantuan *software smart apps creator* untuk siswa kelas V sekolah dasar, adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan memuat materi siklus air dan huruf untuk siswa kelas V SD/MI.
2. Isi media meliputi :
 - a. *Start page*
 - b. Menu utama
 - c. KI, KD dan Tujuan pembelajaran

- d. Materi
- e. Video
- f. quiz

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Media yang dihasilkan dapat memberikan motivasi kepada guru-guru untuk meningkatkan kreativitas dan inovatif dalam melaksanakan tugas sebagai seorang tenaga kependidikan yang bertanggung jawab terhadap perkembangan intelektual siswa.

2. Bagi Mahasiswa

Pemikiran atau ide tentang media pembelajaran berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan berupa media yang kreatif dan inovatif untuk pembelajaran. Adanya pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi dapat menambah referensi media yang kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar bagi mahasiswa.

3. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat memberikan ide atau pemikiran, gagasan, dan sumbangsih terhadap pendidikan dan bagi peneliti lain tentang media pembelajaran berupa aplikasi yang dikembangkan menjadi media yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran dan penelitian ini dijadikan sebagai referensi atau rujukan pada penelitian lainnya.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android berbantuan *software Smart Apps Creator* ini peneliti mengharapkan dengan penggunaan media tersebut dapat membantu guru dalam mengajarkan dan menjelaskan materi siklus air kelas V SD menjadi lebih mudah dipahami. Diharapkan juga bagi siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran ini dengan baik agar bisa memahami materi dengan mudah dan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas V SD. Media pembelajaran ini dikembangkan hanya sebatas penjelasan materi siklus air dan huruf dan tidak membahas materi lainnya.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul penelitian pengembangan media pembelajaran siklus air berbasis android berbantuan *software smart apps creator* untuk siswa kelas V sekolah dasar. Maka definisi istilah yang perlu dijelaskan yaitu :

1. Media pembelajaran adalah suatu alat peraga atau sarana yang memiliki fungsi untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar dan membantu menyampaikan isi materi menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.
2. Android adalah sistem operasi yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan tablet.

3. *Smart Apps Creator* adalah perangkat lunak yang digunakan dalam membuat aplikasi android dan IOS tanpa memerlukan kode pemrograman. Produk yang dihasilkan dapat disimpan dalam bentuk html, exe, dan apk yang dapat diakses tanpa internet.
4. Materi siklus air adalah materi yang termuat dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 dengan tujuan untuk memperkenalkan materi siklus air kepada siswa kelas V sekolah dasar.