

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat perlu dimanfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan. Salah satu fenomena yang terjadi saat ini adalah begitu dekatnya produk teknologi seperti perangkat *smartphone* atau android dengan kehidupan sehari-hari (Ferlianti dkk., 2022). Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut guru untuk mengambil andil dalam perubahan yang terjadi. Untuk itulah dibutuhkan pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai pembaharuan dalam mengajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu, pemanfaatan sumber daya teknologi merupakan salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan, salah satunya melalui media pembelajaran. Media pembelajaran terus mengalami perkembangan, salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu media berbasis teknologi. Fenomena seperti ini harus dimanfaatkan guru dalam menciptakan inovasi baru dengan memanfaatkan teknologi yang dekat dengan siswa (Syafira & Ahmad, 2023).

Inovasi dalam dunia pendidikan dapat berupa apa saja, baik produk atau sistem. Produk misalnya, seorang guru menciptakan media pembelajaran. Sedangkan sistem adalah, cara penyampaian di kelas dengan tanya jawab ataupun yang lainnya yang bersifat metode. Inovasi dapat dikreasikan sesuai dengan pemanfaatannya, yang menciptakan hal baru, memudahkan dalam dunia pendidikan, serta mengarah pada kemajuan (Rusdiana, 2014).

Inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil inversi (penemuan baru) atau *discovery* (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Faktor utama yang perlu diperhatikan dalam inovasi pendidikan adalah guru, siswa, kurikulum, fasilitas, dan program/tujuan. Peran guru pada inovasi di sekolah tidak terlepas dari tatanan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Guru harus tetap memerhatikan sejumlah kepentingan siswa, disamping itu harus memerhatikan suatu tindakan inovasinya. Peran siswa dalam inovasi pendidikan adalah sebagai penerima pelajaran dan pemberi materi pembelajaran pada sesama temannya. Guru menempati posisi kunci yang strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar mencapai tujuan secara optimal (Rusdiana, 2014).

Kondisi pembelajaran di sekolah dasar saat ini masih kurangnya pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Dimana media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan buku tema tanpa di tunjang dengan media menarik lainnya yang mampu menstimulasi siswa untuk belajar dengan optimal. Hal ini akan berdampak pada motivasi belajar siswa, dimana siswa akan cenderung merasa bosan sehingga kurang konsentrasi dalam belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran harus diutamakan oleh guru dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Namun kenyataannya, bagian ini sering tidak diutamakan oleh guru. Penyebab utamanya adalah ketersediaan sumber belajar dan juga kurangnya keterampilan guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran sendiri. Kompleksnya masalah pendidikan serta karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki, tindakan inovasi sangat diperlukan. Salah satu tugas seorang guru adalah memecahkan masalah-masalah yang dijumpai dalam pembelajaran dengan cara yang inovatif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nofitasari dkk, (2021) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Tema 9 Subtema 3 Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil validasi produk media pembelajaran memperoleh kategori sangat layak dengan nilai persentase rata-rata 98,75 % pada aspek bahasa, 97,66 % pada aspek media, dan 97,83 pada aspek materi.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Muhaimin & Zumrotun, (2023) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* pada Materi Satuan Ukuran Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil validasi produk media pembelajaran oleh ahli materi sebesar 97 %, ahli media sebesar 93 %, dan respon guru sebesar 92 % termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dilihat dari permasalahan yang sudah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya suatu pengembangan media, maka peneliti tertarik untuk

melakukan suatu penelitian dengan memanfaatkan teknologi sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Peneliti memilih mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi dengan berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC). *Smart Apps Creator* adalah perangkat lunak pengembangan aplikasi seluler yang dapat digunakan di komputer maupun android. Android adalah sistem operasi yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan tablet.

Media pembelajaran mengenal buah adalah alat bantu mengajar yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi tentang buah-buahan dalam proses belajar mengajar. Pembuatan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* bertujuan untuk memudahkan guru dan juga siswa dalam mempelajari materi pengenalan buah, warna dan huruf. Hal tersebut dilihat dari karakteristik siswa sekolah dasar yang tertarik dengan media audio visual yang disajikan melalui gambar, video, dan animasi yang menarik. Selain itu, *Smart Apps Creator* dapat dimanfaatkan oleh guru, karena dapat membuat media pembelajaran tanpa pengetahuan pemrograman.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Buah Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar”**.

B. Pembatas Masalah

Berdasarkan ruang lingkup masalah penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran mengenal buah berbasis android berbantuan *smart apps creator* untuk siswa kelas 1 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 mengenal buah berbasis android berbantuan *smart apps creator* untuk siswa kelas 1 sekolah dasar dapat memenuhi kriteria valid ?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran mengenal buah berbasis android berbantuan *smart apps creator* untuk siswa kelas 1 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 mengenal buah berbasis android berbantuan *smart apps creator* untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kriteria praktis pengembangan media pembelajaran mengenal buah berbasis android berbantuan *smart apps creator* untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi media pembelajaran mengenal buah berbasis android berbantuan *smart apps creator* untuk siswa kelas 1 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 1 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 mengenal buah berbasis android berbantuan *smart apps creator* untuk siswa kelas 1 sekolah dasar, adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan memuat materi mengenal buah dan huruf untuk siswa kelas 1 SD/MI.
2. Isi media meliputi :
 - a. *Start page*
 - b. Menu utama
 - c. Petunjuk penggunaan
 - d. KD dan Tujuan pembelajaran
 - e. Materi
 - f. Evaluasi
 - g. Profil pengembang
 - h. Referensi

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 *Smart Apps Creator* ini peneliti mengharapkan dengan penggunaan media tersebut dapat membantu guru dalam mengajarkan dan menjelaskan materi mengenal buah, warna, dan huruf di kelas 1 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 1 SD. Media pembelajaran ini dikembangkan hanya sebatas penjelasan materi mengenal buah 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 mengenal buah berbasis

android berbantuan *smart apps creator* untuk siswa kelas 1 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 mengenal buah adalah materi yang termuat dalam pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 dengan tujuan untuk memperkenalkan jenis-jenis buah dan huruf kepada siswa kelas 1 sekolah dasar.