

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Menurut Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan adalah suatu upaya sadar yang direncanakan untuk menjadikan peserta didik cerdas dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga dengan adanya pendidikan maka peserta didik dapat menjadikannya sebagai wadah untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Era pendidikan 5.0 merupakan kelanjutan dari era 4.0 yang membuat masyarakat difokuskan pada aspek manusia dan teknologi berdasarkan adat budaya (Sasikirana, dkk., 2020:2). Hasil pemikiran yang dicetuskan oleh Negara Jepang ini membuat tenaga pendidik memiliki tanggung jawab untuk menghadapi suatu perubahan dengan menjadi sosok yang lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Pada kurikulum pendidikan sekolah dasar, pelajaran dikemas ke dalam bentuk tematik terpadu yang terdiri dari lima mata pelajaran. Pada pembelajaran di kelas III tema 1 subtema 1 pembelajaran 5 ditemukannya materi yang masih sulit dipahami oleh peserta didik yaitu mengenai sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah. Hal ini disebabkan karena faktor perasaan jenuh dan bosan selama proses belajar. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat

(Nuryani, dkk., 2021:248) yang mengatakan bahwa pembelajaran yang kurang menarik sering membuat peserta didik bosan yang pada akhirnya mempengaruhi tingkat kefokusannya dalam belajar. Karena memang pada dasarnya disebabkan oleh faktor minimnya penggunaan media atau pun alat peraga penunjang yang tersedia. Mengingat bahwa tidak semua sekolah dasar di Indonesia memiliki sarana prasarana yang memadai. Sehingga hal tersebut membuat peserta didik terpaksa terpaut pada buku saja tanpa diiringi dengan objek pendukung yang lain. Berdasarkan peristiwa tersebut, aktivitas pembelajaran dinilai terkesan monoton dan kurang variatif. Berbanding terbalik dengan tahap kognitif anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) yang berada di tahap operasi kongkret (Marinda, 2020:124). Pembelajaran yang disajikan itu seharusnya dikemas ke dalam bentuk kongkret atau nyata. Dari pernyataan di atas bisa dikatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar terkhusus materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah yang masih bersifat abstrak.

Dalam menciptakan kegiatan belajar yang menarik bagi peserta didik, diperlukannya persiapan komponen pembelajaran yang matang. Salah satu contohnya yakni seperti pemilihan media yang sesuai dengan karakter anak. Pada dasarnya, anak-anak lebih tertarik dengan aktivitas digital (Iksan, dkk., 2017:1). Hal tersebut dapat dimanfaatkan menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Untuk menciptakan hal tersebut, penggunaan multimedia menjadi salah satu solusinya. Multimedia merupakan perkumpulan banyak media seperti teks, grafik, audio dan video

yang digunakan untuk memperjelas materi abstrak menjadi konkrit dengan bantuan tools (Deliany, dkk., 2019:92). Media pembelajaran menggunakan aplikasi termasuk ke salah satu contoh kategori dari multimedia. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi, pengguna diberi kebebasan dalam mendesain berbagai bentuk kreatifitas seperti teks, grafik, audio dan video yang diambil dari sumber data yang valid. Dengan begitu media pembelajaran harus memprioritaskan aspek efektif, efisien dan valid agar dapat tersampaikan kepada peserta didik.

Smart apps creator adalah aplikasi yang berfungsi untuk membuat media interaktif berbasis *android* (Suhartati, 2020:3). *Smart apps creator* yang sering disingkat dengan SAC ini memberikan kemudahan karena tidak membutuhkan kode pemrograman. Selain itu, hasil akhir dari aplikasi SAC bisa disimpan dalam bentuk HTML5 ataupun aplikasi. SAC ini memiliki kelebihan seperti banyaknya variasi fitur yang mudah digunakan sehingga bisa menambahkan berbagai animasi, gambar, simulasi dan kuis (Yuberti, dkk., 2021:91). Dengan aplikasi *smart apps creator* ini diharapkan bisa memberikan manfaat dalam proses pembelajaran kepada peserta didik yang belum tentu ditemukan pada buku ajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti jum'at 9 juni 2023 kepada guru kelas III SD Muhammadiyah Gendol V, ditemukan masih minimnya penggunaan media dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan dan kegiatan kerja kelompok saja. Selain itu, kegiatan belajar mengajar juga hanya

didominasi dengan penggunaan buku paket dan LKS tanpa diiringi dengan penggunaan media lain. Pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah guru biasanya hanya menjelaskan materi yang ada di buku paket dengan cara menjelaskan di papan tulis. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi lebih cepat bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga tingkat keaktifan peserta didik dalam belajar pun cenderung pasif. Menurut peneliti peserta didik akan lebih termotivasi jika guru menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melihat bahwa sekolah ini belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis *smart apps creator*. Hal tersebut membuat peneliti ingin melakukan pengembangan tersebut agar bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran secara langsung. Dengan harapan agar sekolah dan guru juga memiliki antusias yang sama untuk menggunakan media pembelajaran yang serupa. Sehingga dengan hadirnya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, dapat dijadikan salah satu cara agar peserta didik menjadi aktif dan termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penting untuk dilakukannya penelitian tentang pengembangan media pembelajaran pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah. Hal tersebut lah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* Materi Sifat-Sifat Operasi Hitung Bilangan Cacah Di Kelas III Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah tersebut, beberapa permasalahan yang bisa diidentifikasi antara lain.

1. Minat belajar matematika peserta didik kurang menyebabkan hasil belajar matematika yang terbilang rendah.
2. Proses kegiatan pembelajaran yang masih terpusat pada guru.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran terbilang monoton.
4. Penggunaan media pembelajaran yang sangat minim saat proses pembelajaran.
5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *smart apps creator*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi maka, peneliti perlu membatasi masalah yang akan dikaji lebih mendalam. Pembatasan masalah ini sangat penting dalam setiap penelitian dan pengembang, tujuannya supaya peneliti dapat fokus dalam melakukan penelitian serta pengembangan secara baik, efektif dan efisien, untuk itu penelitian ini berfokus pada masalah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *smart apps creator* di kelas III sekolah dasar materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *smart apps creator* pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah untuk kelas III SD ?
2. Bagaimana kualitas pengembangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *smart apps creator* pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah untuk kelas III SD ?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *smart apps creator* pada pembelajaran materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah sebagai sumber belajar untuk kelas III SD ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini ialah:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *smart apps creator* materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah di kelas III Sekolah dasar.
2. Mengetahui kualitas produk media pembelajaran berbasis aplikasi *smart apps creator* materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah di kelas III sekolah dasar.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *smart apps creator* materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah di kelas III sekolah dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *smart apps creator* materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah yang diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar kelas III sekolah dasar.

Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *smart apps creator* yang dirancang sesuai dengan kompetensi ini dan kompetensi dasar yang berisi sampul, teks, gambar, video, materi, serta kuis, sesuai materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah untuk kelas III sekolah dasar.
2. Perangkat yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *smart apps creator* materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah, adalah sebagai berikut:
 1. *Software smart apps creator 3.0*
 2. Laptop *Dell Inspiron 14-N4050* dengan spesifikasi *windows 10* RAM 4GB DDR3 tipe prosesor core i5
 3. Aplikasi yang dioperasikan menggunakan gawai dengan spesifikasi minimum RAM 2GB, OS v4 (*jelly beand*) ke atas, dan terhubung dengan jaringan internet.
 4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun pembelajaran mandiri saat di rumah.

Media pembelajaran yang dikembangkan memuat Komponen sebagai berikut :

1. Pendahuluan atau opening yang berisi judul media, nama dan nim pengembang.
2. Halaman menu, yang berisi beberapa menu pilihan yaitu menu petunjuk penggunaan, menu kompetensi, menu materi, menu pengembang, dan refrensi.
3. Menu pertama yakni menu petunjuk penggunaan, menu ini berisi mengenai petunjuk penggunaan media atau pengoprasian media.
4. Menu kedua yakni menu pemetaan kompetensi, menu ini berisi kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
5. Menu ketiga yakni, menu materi pembelajaran yang di dalamnya berisikan materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah.
6. Menu keempat yakni menu profil, berisikan tentang profil atau identitas pengembang media pembelajaran.
7. Menu kelima yakni menu refrensi, berisi daftar refresnis yang dipakai dalam penyusunan materi media.
8. Media pembelajaran ini tentu pula dilengkapi dengan tombol *home*, *exit*, *next*, *back* dan tombol untuk *on* dan *off* musik.
9. Media pembelajaran ini pula tentu akan menggunakan bahasa yang komunikatif dalam pengembangannya.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya. Sedangkan manfaat praktis penelitian ini adalah bermanfaat bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran bagi pembaharuan media agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Sehingga proses pembelajaran lebih bermakna sekaligus menarik agar peserta didik menjadi aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat:

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman materi sekaligus meningkatkan keaktifan dan motivasi dalam belajar.
- b. Bagi guru, peneliti berharap agar bisa membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di kelas. Dan diharapkan dapat mendorong inovasi guru dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan sistem pembelajaran yang lebih baik.
- d. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam pembuatan media pembelajran dan mengembangkan

kemampuan peneliti dalam menciptakan inovasi baru selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Proses belajar mengajar akan lebih menarik dengan adanya media pembelajaran interaktif.
 - b. Proses pembelajaran yang lebih menarik karena adanya media pembelajaran yang semakin memperjelas materi pembelajaran.
 - c. kualitas produk dari aplikasi berbasis *Smart Apps Creator* dinilai sangat layak oleh para ahli.
 - d. Produk yang dihasilkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah.
 - e. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif dalam pemecahan masalah pembelajaran.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Pengembangan media pembelajaran aplikasi *Smart Apps Creator* hanya dikembangkan pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah untuk kelas III SD.
 - b. Hasil produk dari aplikasi *Smart Apps Creator* hanya diuji cobakan secara terbatas pada guru dan peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Gendol V.