

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah bentuk ikhtiar manusia dalam menyemaikan serta mengelaborasi berbagai kecakapan diri sesuai apa yang sedang terjadi mengikuti perkembangan dalam masyarakat (Abdillah,2019). Dengan menempuh jalur pendidikan, manusia dapat mengeksplorasi pengetahuan sehingga memungkinkan menjadi pribadi yang memiliki kapabilitas, inovatif juga kreatif. Dengan pendidikan, manusia akan dapat mengembangkan berbagai keterampilan beserta potensi yang dianugerahi. Sehingga dengan adanya kualitas baik pendidikan, maka taraf sumber daya manusia akan berkembang dan tercermin bangsa yang lebih baik.

Pendidikan hadir melalui lembaga formal dan non formal. Pendidikan formal institusi seperti di sekolah, sedangkan pendidikan non formal kehadirannya dapat ditemui melalui keluarga bahkan lingkungan masyarakat seperti kursus dan organisasi . Pendidikan formal maupun non formal terjadi kegiatan pembelajaran. Pendidikan formal di sekolah terjadi proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Diantara mata pelajaran tersebut adalah IPS. Pelajaran IPS di SD diharapkan mampu menjadi penunjang peserta didik dalam mempelajari diri sendiri serta lingkungan sosial lalu setelahnya dapat mengaplikasikannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses dalam aktivitas pembelajaran IPS memfokuskan pada pemberian pengalaman untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu berpikir, bekerja, dan bertindak ilmiah serta menanamkannya sebagai aspek penting keterampilan hidup.

Dalam menyampaikan pembelajaran IPS agar peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari dengan baik yaitu merancang media yang jitu dan sesuai dengan materi ajar serta karakteristik anak. Mulyanta dalam (Jaiz, 2022: 2) mengungkapkan bahwa hendaknya media pembelajaran yang baik

khasnya terdiri dari: 1) Adanya unsur kesesuaian ataupun relevansi, dimana terdapat keselarasan diantara media pembelajaran dengan hal – hal yang diperlukan untuk pembelajaran, lalu tujuan yang ingin dicapai, juga dari karakteristik peserta didiknya. 2) Adanya unsur kemudahan, dimana isi media pembelajaran yang dipakai seyogyanya mampu memahami dan dipelajari untuk peserta didik. 3) Adanya unsur menarik, yaitu media pembelajaran yang dipakai bisa menarik minat peserta didik untuk belajar. 4) Adanya unsur kebermanfaatan, yaitu media yang dipakai memiliki nilai kegunaan yang bermanfaat dalam memajukan pemahaman peserta didik. Dengan adanya 4 kriteria tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang baik juga idealnya ialah harus terdapat mempunyai nilai kesesuaian, kemudahahan, kemenarikan, dan juga kebermanfaatan. Dengan menggunakan media secara tepat dapat mewujudkan pembelajaran yang inovatif serta menarik agar peserta didik dapat menerima materi pembelajaran secara holistik dan *meaningfull* sehingga peserta didik tak merasa sulit apabila dihadapkan pada persoalan yang berkaitan dengan IPS dalam kehidupannya sehari-hari.

Media pembelajaran telah berkembang, terkhusus media pembelajaran dengan dasar teknologi. Era ini beragam media pembelajaran mulai dikemas secara digital, modern, dan unik. Seperti beranjak dari perangkat keras yaitu buku juga lembar kerja dibuat secara elektronik, hingga perangkat lunak berbasis aplikasi yang dikemas secara interaktif. Dengan berkembangnya teknologi saat ini perlu ketersediaan media pembelajaran menunjang kemandirian dan menciptakan pembelajaran menarik. Salah satunya yaitu media pembelajaran *mobile learning* yaitu pembelajaran dalam teknologi seluler yang mana merupakan metode pembelajaran baru yang mengoptimalkan dalam penggunaan teknologi aplikasi seperti android (Apriyanto & Hilmi, 2019).

Media pembelajaran dengan teknologi aplikasi android ini menjadi harapan untuk bisa menjadi pembelajaran yang menarik dibandingkan media pembelajaran konvensional adalah yang dikembangkan dengan basis Smart

Apps Creator atau terkenal dengan singkatan SAC. Smart Apps Creator berfungsi dalam pembuatan aplikasi (Suhartati, 2021: 4). Alasan dikembangkannya media interaktif menggunakan Smart Apps Creator ini yaitu memberi kemudahan dalam proses pembuatan aplikasi untuk pembelajaran, karena tidak harus mempunyai keahlian mengenai coding / kode programing . Apabila telah tersedia laptop maka pengembangan aplikasi dapat mudah dilaksanakan. Smart Apps Creator ini juga telah menyediakan fitur *varian template* layaknya format ataupun pola sebagai kerangka yang dapat membentuk elemen yang serupa. Yang mana hal ini memudahkan pengembang ketika akan menambahkan materi pembelajaran, baik seperti teks, audio, gambar, video maupun kuis dan simulasi. Selain itu, *output* pembuatan pada Smart Apps Creator dapat menghasilkan dalam format apk,exe, ataupun HTML5 (Yuberti, dkk. 2021: 93). Perangkat ini sesuai dengan pendapat Mutianingsih dengan Astono (2023: 10) bahwa penggunaan media pembelajaran dengan berbasis Smart Apps Creator mampu membentuk proses pembelajaran jadi lebih baik sebab pembelajaran terbantu dengan teknologi yaitu aplikasi sebagai media alternatif penyampaian pelajaran.

Ketika pembelajaran, peranan teknologi menjadi semakin penting dimasa kini, sama dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Jaiz (2022: 3) yang memperoleh hasil bahwasanya media pembelajaran yang dibuat dengan Smart Apps Creator mampu memberikan pembelajaran yang inovatif dan prospek baik untuk pembelajaran di masa mendatang karena fleksibilitasnya. Hal ini senada dengan Ningrum (2023: 96) yang berpendapat bahwa aplikasi berbasis Smart Apps Creator adalah media pembelajaran yang dibutuhkan di era mobile digitalisasi seperti ini. Hal ini ditunjukkan peserta didik yang melakukan akses materi pembelajaran aplikasi yang terkait dengan materi pembelajaran kapan dan dimanapun. Selain itu, dengan media aplikasi pembelajaran dapat membuka fasilitas untuk kemandirian belajar. Kehadiran aplikasi pembelajaran ditujukan sebagai penunjang pembelajaran. Pembelajaran dengan aplikasi mampu membuka peluang pada peserta didik

untuk mereviu materi yang sekiranya kurang dipahami. Hal ini dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media yaitu aplikasi pembelajaran perlu dikembangkan.

Berlandaskan pada analisis kebutuhan melalui hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada guru kelas VI di SDN Citerep di bulan September 2023 yaitu dengan Ibu Nurjamilatul Wahdah, S.Pd mengungkapkan dimana proses pembelajaran IPS masih banyak berfokus pada metode secara lisan dengan berceramah, aktivitas tanya jawab, dilanjutkan penugasan yang mana peserta didik dapat mencari informasi berkenaan materi yang ada di buku tematik. Selama mengajar sendiri, Ibu Nurjamilatul Wahdah, S.Pd mengungkapkan bahwasanya pada materi ASEAN yang menjadi materi baru untuk peserta didik kelas VI dirasa materinya cukup banyak. Ia pun beranggapan terdapat hambatan dimana pembelajaran kurang realistik karena tidak ada media visual yaitu belum ada sarana di kelas yang menunjang pembelajaran seperti Peta ASEAN. Karena berdasarkan penuturan beliau di kelas hanya tersedia globe dan peta Provinsi Banten. Sehingga apabila hanya menggunakan globe maka pembelajaran terhambat karena belum adanya batasan-batasan negara ASEAN pada globe dan hanya satu globe untuk satu kelas. Disamping itu dibutuhkan media yang menunjang materi negara ASEAN agar pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam memahami materi ASEAN. Selama mengajar, Ibu Nurjamilatul Wahdah, S.Pd belum mengimplementasikan aplikasi berbasis teknologi digital terutama Smart Apps Creator dalam pembelajaran. Jika menilik pada zaman era ini socialty 5.0, dimana rata-rata peserta didik SD sudah mampu dan paham dalam menggunakan serta mengoperasikan teknologi *smartphone* dikehidupan sehari-hari. Pun pada realitanya peserta didik di SDN Citerep memiliki fasilitas dari segi teknologi yang memadai, dimana banyak dari siswa kelas VI telah mempunyai *smartphone* android.

Melalui realita yang didapatkan perlu hadirnya inovasi untuk menyikapi keterbatasan yang ada dalam aktivitas belajar mengajar, salah satu contohnya ialah dengan pemilihan media pembelajaran teknologi digital yang tidak rumit dalam implemetasinya, mudah dimengerti, mudah diakses. Penelitian yang dilakukan oleh Jediut (2021 : 4) dan Firmadani (2020 : 94) menerangkan yang mana penggunaan media pembelajaran dengan basis teknologi digital dalam bentuk aplikasi mampu menunjukkan hasil baik untuk peserta didik atau pada keberlangsungan proses kegiatan pembelajaran. Pengaplikasian media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran memberikan kebermanfaatan dalam menstimulus peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mawati (2023: 89) menunjukkan bahwa penggunaan Smart Apps Creator memberikan pengalaman belajar yang berbeda, aplikasi ini sangat layak dan praktis digunakan dalam penyampaian pembelajaran bermanfaat sehingga mudah menstimulus peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang ditemui, peneliti mengambil langkah mengadakan pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi Karakteristik Negara Asean berbasis Smart Apps Creator yang memanfaatkan teknologi *smartphone* android dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Materi Karakteristik Negara ASEAN Kelas VI di SDN Citerep” .

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang di atas, berikut rumusan masalah yang mendasari fokus utama dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator pada materi karakteristik negara ASEAN kelas VI di SDN Citerep?
2. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran Smart Apps Creator pada materi karakteristik negara ASEAN kelas VI di SDN Citerep?

3. Bagaimana respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator pada materi karakteristik negara ASEAN kelas VI di SDN Citerep?

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator pada materi karakteristik negara ASEAN kelas VI di SDN Citerep.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator pada materi karakteristik negara ASEAN kelas VI di SDN Citerep.
3. Untuk mengetahui respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator pada materi karakteristik negara ASEAN kelas VI di SDN Citerep.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang menjadi harapan peneliti yaitu:

1. Manfaat Teoritis
Mengembangkan cakrawala keilmuan, juga teknologi yang berkaitan pada penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Peneliti
Menambah pengetahuan, pengalaman, dan kemahiran dalam mengembangkan media karakteristik negara ASEAN basis Smart Apps Creator.
 - b) Bagi Guru
Peneliti berharap mampu membantu pendidik dalam menjelaskan materi

c) Bagi Sekolah

Peneliti berharap adanya pengembangan pembelajaran berbasis Smart Apps Creator menjadi langkah penggerak peningkatkan mutu kualitas tata pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap supaya media pembelajaran ini dapat memberikan membantu dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik pada pembelajaran materi negara ASEAN.

e) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini mampu menjadi pandangan dan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya terhadap materi negara ASEAN.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Penelitian ini membuahkan produk berupa media pembelajaran dengan hasil sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan berbasis Smart Apps Creator ini ini *outputnya* dalam format apk untuk android.
2. Aplikasi memiliki nama KARNEAN “Karakteristik Negara ASEAN”
3. Media pembelajaran KARNEAN bisa diunduh peserta didik, melalui tautan *google drive* atau melalui *whatsapp*. Aplikasi ini berkapasitas 23 mb.
4. Media pembelajaran KARNEAN dilengkapi dengan teks, gambar, audio, serta animasi, yang menarik.
5. Isi program pada produk aplikasi, yaitu: halaman KI&KD, halaman tentang aplikasi, halaman profil pengembang, halaman materi, dan juga halaman latihan.