

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran merupakan hal penting bagi peserta didik, baik yang terjadi di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar terjalin sebuah komunikasi yang terjadi secara dua arah yaitu, guru berperan sebagai pendidik yang menjalankan pengajaran dan peserta didik melakukan pembelajaran. Edukasi yang disampaikan oleh guru bisa dikatakan bagaikan sebuah sokongan untuk peserta didik, agar terbentuk sebuah jalan dalam memperoleh pemahaman, kapabilitas, karakter, serta mampu membangun sikap, perilaku, dan kepercayaan pada peserta didik. Menurut Piaget (Nuryati, 2021: 156) belajar dapat dikatakan berhasil jika tahap perkembangan kognitif disesuaikan dengan peserta didik. Guru memiliki peran penting dalam memainkan peran tersebut, guru dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif. Dapat disimpulkan juga bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah cara dalam membantu peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang baik.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Fathurrohman (2017: 37) pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu usaha yang mampu mempengaruhi intelektual, spiritual, dan emosi seseorang agar memiliki keinginan untuk belajar atas kehendaknya sendiri, melalui kegiatan pembelajaran nantinya akan tercipta sebuah proses perkembangan moral

keagamaan, kreativitas, dan aktivitas peserta didik melalui bermacam-macam interaksi dan pengalaman belajar.

Dari pengertian tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi yang hidup antara guru sebagai pemberi materi kepada peserta didik yang berperan sebagai objek. Kegiatan pembelajaran dibangun oleh guru sebagai proses pembelajaran, melalui ilmu yang diberikan tersebut nantinya akan bermanfaat bagi peserta didik dalam jangka panjang dan dapat dijadikan acuan pembelajaran yang berkesinambungan, serta nantinya akan tercipta perubahan yang lebih baik lagi. Sehingga peserta didik dapat perbaikan yang positif untuk dirinya. Proses pembelajaran dapat dikatakan baik jika telah menciptakan kecakapan dalam berpikir kritis, intelektual, dan munculnya daya cipta serta perubahan sikap atau perilaku seseorang dengan mengacu pada pengalaman maupun implementasi yang telah dilalui.

Guru berperan penting dalam penentuan keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan mampu membuka lebar-lebar kapasitas pada setiap peserta didik, dari segi akademik maupun non-akademik serta memberikan pengalaman belajar bermanfaat bagi anak didiknya. Guru berperan menjadi mediator sepatutnya mempunyai pemahaman dan persepsi yang cukup mengenai media pembelajaran. Tak hanya itu, peran fasilitator sebagai seorang guru sepatutnya mampu menyurihkan jalan untuk sumber belajar-mengajar. Oleh sebab itu, sebagai salah satu komponen yang memiliki pengaruh besar dalam proses belajar mengajar, seorang guru diharuskan mempunyai berbagai macam kemampuan dalam memajukan mutu pendidikan.

Ilmu pengetahuan, keahlian atau kapabilitas, dan sikap yang sesuai dengan norma yang berlaku bisa didapat oleh seorang individu melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Ketika di sekolah dasar, peserta didik memperoleh sebuah pemahaman melalui mata pelajaran yang diberikan oleh guru kepada mereka, salah satunya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan pendidikan IPS menurut Ridwan (2018)

yaitu untuk membuka lebar-lebar pengetahuan serta kapabilitas dasar yang dimiliki oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya IPS memiliki keterkaitan yang erat dengan persiapan peserta didik untuk memiliki peran atau berpartisipasi dalam memajukan negara serta memiliki keterlibatan dalam pergaulan masyarakat dunia (*global society*). Salah satu materi penting yang ada dalam pembelajaran IPS di SD khususnya di kelas V adalah kondisi geografis Indonesia. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia bukanlah suatu hal yang mudah bagi peserta didik. Pulau-pulau ini biasanya dapat dilihat melalui peta, tapi kerap kali anak sulit untuk mengidentifikasinya. Sayangnya penggunaan peta besar maupun peta khusus seperti peta tematik belum tersedia secara merata di setiap sekolah.

Menurut Mukaromah (2020: 180) dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas tugas guru dapat terbantu dengan adanya pemanfaatan teknologi, kegiatan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi hingga tindak lanjut dalam proses pembelajaran dapat dengan mudah dikerjakan, sehingga guru akan memiliki motivasi dalam meningkatkan kinerjanya. Dengan berkembangnya ilmu dan teknologi, nantinya dapat mewujudkan pendidikan yang lebih maju serta berkembang. Saat ini, pembelajaran dan teknologi sudah mempunyai korelasi yang amat dekat seolah teknologi merupakan kunci yang tidak bisa diabaikan begitu saja dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penerapan pembelajaran di kelas perlu adanya sebuah media untuk menyampaikan materi keadaan geografis Indonesia dengan tujuan nantinya peserta didik memiliki motivasi tinggi dan berperan aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hingga saat ini teknologi digital yang berkembang dalam kegiatan pembelajaran dapat digunakan dalam meningkatkan berbagai macam media pembelajaran yang menarik. Pemakaian teknologi digital di dunia pendidikan salah satunya dalam pengembangan media pembelajaran memiliki tujuan untuk memberikan keringanan pada guru ketika mengembangkan suatu media pembelajaran

serta dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran agar lebih sejalan dengan yang diperlukan oleh peserta didik di zaman yang serba canggih. Melalui media pembelajaran digital ini, peserta didik diharapkan akan lebih termotivasi dalam belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Tak hanya itu, harapan penggunaan media pembelajaran ini nantinya dapat mengurangi rasa bosan peserta didik yang selama ini proses pembelajarannya masih sering dilakukan oleh kebanyakan sekolah adalah metode tatap muka (ceramah).

Namun, mayoritas kegiatan belajar mengajar saat ini yang terjadi di kelas sering dijumpai bersifat konvensional. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara tradisional, diantaranya dengan berdiskusi, ceramah, tanya jawab, dan penugasan semata. Peserta didik sering kali diarahkan untuk menghafal daripada memahami materi dengan baik, yang akhirnya menyebabkan peserta didik kerap kali lupa dengan apa yang sudah mereka hafalkan. Pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan guru untuk kegiatan pembelajaran masih terbatas memakai teks buku guru dengan peserta didik yang menjadi sumber ajar. Hal tersebut masih terjadi karena guru belum mendapatkan media pembelajaran apa yang tepat, sehingga hanya mengacu pada buku saja.

Di SDN Kebon Kelapa 02, kegiatan pembelajaran di kelas masih berfokus pada metode ceramah, penugasan, serta tanya jawab semata yang dilakukan dalam waktu singkat membuat materi keadaan geografis Indonesia dalam kegiatan pembelajaran tidak dapat tersampaikan secara maksimal. Guru masih pada sekolah tersebut mayoritas masih bergantung pada buku panduan dan metode ceramah yang disertai tanya jawab dan pemberian teori yang menyebabkan peserta didik menjadi bosan ketika belajar dan menurunnya motivasi dalam belajar. Perlu adanya sebuah inovasi dalam menangani keterbatasan dalam kegiatan belajar mengajar yang ada, salah satu contohnya dengan pemilihan media pembelajaran digital yang mudah dalam penerapannya, mudah dimengerti, dan tidak bersifat rumit

bagi peserta didik dan guru, khususnya pada materi keadaan geografis Indonesia di kelas V SD.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, Nurrita (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi-materi baru yang akan disampaikan oleh guru, sehingga peserta lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vivi dan Elvia (2020) bahwa peran media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak positif pada peserta didik seperti berkembangnya imajinasi peserta didik secara positif, memberikan kemudahan dalam memahami suatu materi, tidak menimbulkan rasa jenuh saat mengikuti pembelajaran, dan menambah semangat maupun antusiasme peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Aliyya (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga memberikan dampak baik kepada peserta didik maupun pada keberlangsungan proses pembelajaran yang bermanfaat bagi sekolah, guru, dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran bermanfaat untuk menstimulus peserta didik. Guru diharapkan dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran serta cocok bagi peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah maupun yang ada dalam kurikulum dapat tercapai dengan baik.

Pada SDN Kebon Kelapa 02 guru belum memanfaatkan salah satu aplikasi berbasis digital yaitu Smart Apps Creator dalam kegiatan pembelajaran, terkhusus pada materi keadaan geografis Indonesia. Dalam hal ini, penulis ingin mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator. Smart Apps Creator merupakan aplikasi pada laptop yang mampu menciptakan aplikasi berbasis *Android/Ios* tanpa menggunakan *coding*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusril et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan smart apps creator memberikan metode pembelajaran yang

berbeda dari sebelumnya karena tampilannya yang menarik dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran bermanfaat untuk menstimulus peserta didik. Menurut Budyastomo (dalam 2022: 19) Smart Apps Creator memiliki banyak keunggulan dari kemudahan penggunaannya karena tidak menggunakan bahasa pemrograman hingga pengaplikasiannya yang tidak membutuhkan *internet*. Maka dari itu, peneliti perlu melakukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan fungsi *android*. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Keadaan Geografis Indonesia Menggunakan Smart Apps Creator Di Kelas V SDN Kebon Kelapa 02”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran keadaan geografis Indonesia menggunakan Smart Apps Creator?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator ditinjau dari aspek isi materi, pembelajaran dan tampilan?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran keadaan geografis Indonesia menggunakan Smart Apps Creator?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media keadaan geografis Indonesia menggunakan Smart Apps Creator.
2. Mendeskripsikan kualitas pengembangan media keadaan geografis Indonesia menggunakan Smart Apps Creator yang ditinjau dari segi isi materi, pembelajaran, dan tampilan.

3. Memahami tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media keadaan geografis Indonesia menggunakan Smart Apps Creator.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penulisan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan media pembelajaran IPS materi keadaan geografis Indonesia yang menyenangkan, menarik, inovatif, dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan pembaharuan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran Smart Apps Creator berbasis *android* yang sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan peserta didik dan zaman.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman baru dalam merancang media keadaan geografis Indonesia menggunakan Smart Apps Creator.

- b. Bagi Guru

Peneliti berharap guru dapat menambah keterampilan dan profesionalisme guru dalam penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar.

- c. Bagi Sekolah

Peneliti berharap media pembelajaran ini bisa menjadi upaya untuk meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap agar media pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi keadaan geografis Indonesia.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai sebuah referensi, masukan dan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya terhadap materi keadaan geografis Indonesia.

E. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *software* Smart Apps Creator yang dipilih peneliti untuk mengembangkan dan menyajikan media pembelajaran mata pelajaran IPS berbasis digital khususnya pada materi keadaan geografis Indonesia.
2. Desain media pembelajaran memanfaatkan ilustrasi berupa gambar, tulisan, dan soal latihan yang dapat menarik minat belajar peserta didik dengan menyesuaikan pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik sekolah dasar supaya lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan mampu mengoptimalkan semangat serta motivasi peserta didik ketika belajar hingga pada akhirnya peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Materi pelajaran dalam media yang akan dikembangkan hanya berfokus pada keadaan geografis Indonesia. Adapun kompetensi dasarnya yaitu mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya.
4. Media pembelajaran ini merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital, yang diberi nama “DAGESA” atau singkatan dari

keadaan geografis Indonesia, sehingga dalam kegiatan belajar peserta didik dapat menerapkannya secara mandiri.

5. Media pembelajaran DAGESA dapat diunduh oleh peserta didik melalui *link google drive* secara gratis pada *platform android*. Hal ini bertujuan agar materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini tidak dapat diubah, menjaga kevalidan data pada saat media digunakan, serta memudahkan peserta didik untuk menggunakan media dimanapun dan kapanpun.