

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan tingkat pendidikan selalu menjadi sorotan terpenting yang diperhatikan sampai saat ini oleh pemerintahan atau pun masyarakat. Pendidikan menjadi tonggak utama yang harus dimiliki dan dikuasai oleh setiap manusia serta dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi lainnya (Rahman, et al., 2022). Pendidikan berperan untuk membentuk karakter seseorang dan mewujudkan pendidikan yang berkualitas serta mampu terciptanya manusia cerdas dan memiliki intelektual yang baik. Suatu pendidikan dilakukan secara sadar dan terstruktur sehingga mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang terarah dan mampu mengembangkan potensi siswa.

Pendidikan dapat diartikan sebagai rangkaian pembelajaran untuk siswa sehingga mampu memahami dan menciptakan pemikiran yang lebih kritis (Dwianti, et al., 2021). Tujuan umum dari pendidikan nasional yaitu mampu mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, keterampilan serta tanggung jawab terhadap masyarakat (Masang, 2021). Berdasarkan Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pada bab VI pasal 16 menyatakan bahwa jenjang pendidikan formal di Indonesia meliputi tiga jenjang yaitu, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi (Rokania, 2020). Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang dilakukan sebelum

memasuki pendidikan menengah dan dilakukan di tingkat sekolah dasar selama 6 tahun dan sekolah menengah pertama (Nadziroh, et al., 2018). Pendidikan dasar merupakan suatu proses yang tidak hanya memberikan bekal kemampuan intelektual dasar seperti membaca, menulis dan berhitung melainkan proses mengembangkan kemampuan secara optimal dalam aspek intelektual, sosial dan personal (Agus, 2020).

Pendidikan tidak terlepas dari kurikulum yang berlaku. Kurikulum merupakan suatu perencanaan pada proses pembelajaran dengan menyusun berbagai hal yang mampu melancarkan proses pembelajaran, sekolah dan lembaga pendidikan yang bertanggung jawab penuh terhadap semua *stakeholder* yang terdapat di lembaga pendidikan (Asy'ari & Hamami, 2020). Kurikulum menjadi salah satu komponen dan pedoman yang dapat mempermudah pelaksanaan pendidikan mencapai suatu tujuannya (Fajri, 2019). Sekolah Dasar (SD) menerapkan Kurikulum Merdeka yang merupakan program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Kabinet Indonesia.

Sistem pengajaran pada kurikulum merdeka berubah dari yang awalnya bernuansa di dalam kelas menjadi di luar kelas. Nuansa pembelajaran akan lebih nyaman, karena siswa dapat lebih berdiskusi dengan guru, belajar dengan *outing class*, dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi lebih membentuk karakter peserta didik yang berani, mandiri, cerdas dalam bergaul, beradab, sopan, dan berkompotensi (Evi, 2020). Pada dasarnya kurikulum yang diterapkan tidak terlepas dari media dan model pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dapat menjadi faktor untuk

memotivasi siswa dalam proses pembelajaran serta mampu mendorong siswa mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Media pembelajaran menjadi alat secara fisik digunakan pada kegiatan pembelajaran sehingga terbentuknya sebuah interaksi sosial yang mampu menimbulkan rasa keingintahuan siswa yang besar dan mampu menambah wawasan siswa serta prestasi siswa (Rofiatun, n.d, 2019).

Penerapan media pembelajaran akan berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung maksimalnya proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan suatu bentuk konseptual dan oprasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan, pengaturan serta vasilitas yang relevan. Pada dasarnya media dan model pembelajaran selalu dikolaborasikan sehingga mencapai hasil belajar siswa yang maksimal. Kedua hal ini menjadi bagian terpenting yang harus diperhatikan oleh tenaga pendidik dalam melakukan proses pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan dan hasil pembelajaran yang maksimal. Meningkatkan suasana belajar merupakan salah satu hal terpenting yang harus diperhatikan oleh tanaga pendidik.

Kualitas dari sebuah pembelajaran mampu menuntut guru untuk berfikir lebih kreatif dan inovatif. Seiring berjalannya waktu bentuk sebuah pembelajaran akan semakin berkembang, khususnya pada media yang digunakan dan model yang diterapkan. Adapun fungsi dari media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan atau alat komunikasi belajar agar tidak terlalu bersifat verbalistik (Ahmad, 2020). Adapun fungsi utama media yaitu sebagai alat bantu yang dapat memberikan pengaruh pada kondisi, iklim dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh tenaga pendidik (Tarbiyah, 2019). Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu visual misalnya, gambar, objek, model dan alat-alat lainnya yang memberikan

pengalaman konkret sehingga mampu memotivasi belajar dan menguatkan daya serap pada siswa dengan harapan siswa mampu mengingat materi dalam jangka panjang (Junaidi, 2019). Media sangat diperlukan oleh tenaga pendidik dan siswa untuk meningkatkan hasil belajar atau prestasi siswa. Pada dasarnya, media pembelajaran menjadi salah satu sarana belajar untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pendidikan. Maksimalnya suatu penerapan media pembelajaran dipengaruhi oleh model pembelajaran.

Pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang mampu membawa siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan. Sedangkan, pembelajaran efisien merupakan aktivitas pembelajaran berlangsung dalam waktu dan sumber daya yang diperlukan relatif sedikit (Safitri & Ayu Ningsih, 2020). Media dan model pembelajaran mampu menghantarkan siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran mampu mengajak siswa untuk mengenal materi lebih dekat secara jelas dan model pembelajaran dapat memberikan pengaruh proses aktivitas mengajar. Semakin berkembangnya pengaruh pendidikan, maka media dan model selalu menjadi pusat perhatian tenaga pendidik dalam melaksanakan proses mengajar.

Seiring perkembangan zaman saat ini, media pembelajaran lebih mengarah ke bidang teknologi. Tenaga pendidik atau guru diharapkan untuk mampu berfikir kreatif dalam penggunaan teknologi yang dituangkan dalam bentuk media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk perkembangan pendidikan siswa atau pemahaman siswa semakin luas dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka terdapat muatan pelajaran salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang meliputi

gabungan muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi IPAS sudah disediakan buku ajar, meskipun buku ajar yang ada saat ini sudah dilengkapi dengan gambar, namun masih belum dapat membangkitkan minat baca peserta didik sehingga menyebabkan penurunan efek belajar (Suparman, et al., 2020).

Berdasarkan kuesioner yang ditunjukkan kepada siswa di SD Negeri 4 Tamblang, yaitu 73% siswa menyatakan bahwa mereka kurang tertarik dengan pembelajaran IPA, 59% siswa menyatakan pelajaran IPA membuat mereka bosan, 59% siswa menyatakan bahwa mereka sulit mengerti dengan pelajaran IPA, 69% siswa menyatakan kurang aktif dalam proses pembelajaran IPA. Berbagai kondisi yang sudah dipaparkan maka akan mengakibatkan dampak bagi siswa yaitu kurang adanya ketertarikan atau motivasi siswa dalam pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru SD Negeri 4 Tamblang belum bervariasi, sehingga akan berdampak pada pemahaman siswa pada setiap materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas V di SD Negeri 4 Tamblang mengajak untuk bersama-sama mengatasi permasalahan yang di alami dalam pembelajaran IPA di kelas V, sehingga penelitian ini difokuskan pada kegiatan pembelajaran IPA di kelas V.

Proses pembelajaran IPA yang masih terpusat pada guru seperti menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang menimbulkan semangat dalam belajar, seperti siswa cenderung bosan, tidak memperhatikan guru, serta kurang merangsang partisipasi siswa (Niki, et al., 2019). Salah satu materinya yaitu Bumi dan Alam Semesta. Pada materi ini penggunaan model pembelajaran yang baik diterapkan yaitu *Problem*

Based Learning (PBL) dengan tujuan mampu mengajak siswa untuk berfikir lebih kritis dalam menganalisa suatu permasalahan. Pendekatan ini berfokus pada suatu masalah yang merupakan proses dinamis yang menuntut siswa untuk secara aktif dalam merumuskan dan memecahkan masalah yang berdasarkan konten dan konteks pengetahuan. Pada model ini siswa tidak lagi menjadi pembelajar yang pasif karena model tersebut dapat membangun lingkungan belajar percakapan dan aktif (Sternberg, 2019).

Berdasarkan data yang didapatkan di SD Negeri 4 Tamblang mengenai hasil belajar siswa khususnya pada pemahaman konsep IPA materi Bumi dan Alam Semesta mengalami penurunan jika dilihat dari rata-rata nilai siswa yang berjumlah 22 orang. Penurunan hasil belajar pada pemahaman konsep IPA dilihat dari rata-rata nilai tengah sumatif pada semester sebelumnya yaitu sebesar 79,63 dibandingkan dengan rata-rata nilai siswa ini dapat dilihat pada rata-rata nilai 66,09. Dalam kurikulum merdeka penilaian pencapaian hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan pencapaian hasil belajar peserta didik dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Jika dibandingkan rata-rata nilai yang diperoleh dengan KKTP menggunakan Interval nilai, rata-rata dari nilai tersebut tergolong pada interval 66-85% yang artinya kriteria sudah mencapai ketuntasan, namun kurang maksimal. Salah satu indikator keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari pemahaman dan hasil belajar siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) (Adnyana & Suyanto, 2013) yang saat ini dalam kurikulum merdeka dikenal dengan nama Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Hasil pengamatan yang dilaksanakan di SD Negeri 4 Tamblang pada siswa kelas V, guru selalu berupaya menggunakan media dalam proses belajar bersama siswa. Tetapi media pembelajaran yang diterapkan belum bervariasi, guru kelas V menerapkan media pembelajaran menggunakan papan tulis, buku pelajaran, *LCD proyektor*, laptop dan *chromebook*. Media pembelajaran di SD Negeri 4 Tamblang berupa teknologi juga masih tergolong rendah diterapkan karena adanya suatu keterbatasan. Adapun keterbatasan yang dimiliki yaitu berupa sarana dan prasarana yang persediaanya terbatas, keterbatasan *skill*, pengaruh lingkungan masyarakat, keterbatasan guru dalam berkreasi dan inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, permasalahan yang terjadi di SD Negeri 4 Tamblang adalah dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang belum dapat dituangkan dalam aktivitasnya secara maksimal. Siswa dalam kelompok kecil umumnya bekerja berdasarkan rumusan masalah untuk mengambil informasi dan memilih keterampilan diri yang tepat untuk menyelidiki masalah dan menawarkan solusi terbaik (Kurnia, et al., 2021). Model pembelajaran yang mengarah pada sebuah permasalahan dapat mengajak siswa untuk berfikir lebih kritis serta mendorong siswa untuk bisa belajar dalam menemukan solusi pada sebuah permasalahan yang ditemukan.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi memiliki peran yang penting. Tidak menutup kemungkinan banyak sekolah yang sangat minim menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi. Pada dasarnya, kendala dari pihak sekolah yaitu kurangnya fasilitas yang memadai dalam penerapannya di dalam kelas, mengingat tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang sama. Namun, seiring berkembangnya zaman saat ini sebagian besar

masyarakat sudah memiliki *handphone* bahkan laptop yang digunakan sehari-hari dalam membantu proses pembelajaran. Namun, kendala saat ini yaitu kurangnya pengembangan penggunaan media pembelajaran berupa teknologi yang dapat menghasilkan sebuah alat komunikasi belajar antara guru dan siswa dengan model PBL yang mampu mengajak siswa berfikir lebih kritis terhadap suatu permasalahan.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner di kelas V SD Negeri 4 Tamblang, menyatakan bahwa 100% siswa tertarik jika pembelajaran banyak memanfaatkan teknologi seperti halnya laptop, *chromebook*, dan *LCD proyektor*. 87% siswa lebih menyukai pembelajaran dengan melibatkan media dengan penggabungan audio dan visual. 100% siswa tertarik dengan adanya pengembangan aplikasi pembelajaran *Appsmart* untuk membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mewujudkan suasana baru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil kuesioner siswa tersebut, pihak sekolah khususnya guru wali kelas V di SD Negeri 4 Tamblang menginginkan adanya pengembangan sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat membantu mengatasi permasalahan belajar siswa. Hal ini disepakati oleh Kepala Sekolah SD Negeri 4 Tamblang yang menginginkan serta mendukung penuh pelaksanaan pengembangan aplikasi pembelajaran yang diberi nama *Appsmart* dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, mengingat terjadinya penurunan nilai siswa yang memiliki arti bahwa pemahaman konsep siswa terhadap suatu materi juga menurun, sehingga model PBL baik diterapkan untuk pembelajaran. Media dan model selalu beriringan, di dalam model pembelajaran

yang digunakan terdapat media pendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan belajar siswa, dikembangkanlah sebuah aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbantuan *Articulate Storyline 3*. Aplikasi *Articulate Storyline 3* dapat digunakan untuk membuat suatu tampilan atau media pembelajaran yang lebih menarik (Salwani & Ariani, 2021) yang terfokus pada materi IPAS yaitu Bumi dan Alam Semesta kelas V di SD Negeri 4 Tamblang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan. Adapun permasalahan tersebut sebagai berikut.

- 1) Siswa cenderung jenuh ketika belajar menggunakan buku siswa saja.
- 2) Proses pembelajaran lebih dominan menggunakan metode ceramah.
- 3) Pada proses pembelajaran, siswa kurang mampu berfikir lebih kritis terhadap permasalahan yang dihadapinya.
- 4) Proses belajar yang kurang bervariasi.
- 5) Keterampilan berpikir yang kreatif dan inovatif siswa cenderung rendah.
- 6) Belum mengetahui aplikasi pembelajaran berupa *Appsmart*.
- 7) Pengembangan berupa aplikasi pembelajaran cenderung rendah digunakan.
- 8) Kurang maksimalnya pengalaman siswa belajar menggunakan aplikasi pembelajaran.
- 9) Tidak tersedia aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL mengenai materi Bumi dan Alam Semesta kelas V SD Negeri 4 Tamblang.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dapat terlaksana dengan lancar, tidak meluas dan sistematis, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini terfokus pada identifikasi masalah poin 9 yaitu tidak tersedianya aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL mengenai materi Bumi dan Alam Semesta kelas V SD Negeri 4 Tamblang. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini difokuskan mengembangkan berupa aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* materi Bumi dan Alam Semesta kelas V di SD Negeri 4 Tamblang.

1.4 Rumusan Masalah

Mengarah berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi Bumi dan Alam Semesta kelas V SD?
- 2) Bagaimanakah kelayakan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi Bumi dan Alam Semesta kelas V SD?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi Bumi dan Alam Semesta kelas V SD?

- 4) Bagaimanakah aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL berbantuan *Articulate Storyline 3* efektif terhadap pemahaman konsep IPA materi Bumi dan Alam Semesta kelas V SD Negeri 4 Tamblang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada uraian di atas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi Bumi dan Alam Semesta kelas V SD.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi Bumi dan Alam Semesta kelas V SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi Bumi dan Alam Semesta kelas V SD.
- 4) Untuk mengetahui aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL berbantuan *Articulate Storyline 3* efektif terhadap pemahaman konsep IPA materi Bumi dan Alam Semesta di kelas V SD Negeri 4 Tamblang.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi Bumi dan Alam Semesta kelas V

Sekolah Dasar dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat teoretis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan teori atau sumber bacaan dalam melakukan inovasi pada penelitian yang sejenis. Manfaat penelitian ini juga untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, dan menimbulkan gairah belajar.

2). Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa kelas V pada materi Bumi dan Alam Semesta dengan bantuan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis PBL. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL dapat memberikan pengalaman baru saat mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan mampu memberikan tampilan yang menarik disertai dengan animasi, video dan audio, sehingga pembelajaran terkesan lebih menyenangkan.

b) Bagi guru

Adanya pengembangan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL ini dapat digunakan oleh para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran muatan IPA pada siswa kelas V SD khususnya pada materi Bumi dan Alam Semesta. Disamping itu, dengan ini guru diharapkan mampu mengembangkan media lain sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang diajarkannya.

- c) Bagi kepala sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil satu kebijakan dalam membina para guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

- d) Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman atau acuan dalam penelitian sejenis, serta masukan dalam membuat proses pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

1.7 Spesifik Produk yang Diharapkan

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL berbantuan *Articulate Storyline 3* yang dirancang khusus untuk menuangkan materi Bumi dan Alam Semesta di kelas V SD. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini berupa aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL yang dapat menampilkan rincian materi pembelajaran berisikan sebuah animasi serta di kolaborasikan dengan audio yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
- 2) *Ratio* aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL ini menggunakan ukuran dengan lebar 1280 x tinggi 720 dengan *ratio* 16 : 9 *pixel*.
- 3) Aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL ini dikembangkan berbantuan *Articulate Storyline 3* karena mudah digunakan baik dalam

pengisian gambar maupun audio sehingga menghasilkan suatu tampilan yang menarik bagi siswa.

- 4) Ketika aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL selesai dirancang, maka dilanjutkan untuk di *publish* ke dalam *Articulate Storyline* yang kemudian di *export* melalui aplikasi situs *website 2 APK builder* untuk menjadikannya sebuah aplikasi.
- 5) Aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL termuat pembelajaran IPAS khususnya materi IPA kelas V SD yaitu Bumi dan Alam Semesta dengan berbasis model pembelajaran PBL.
- 6) Ketika menggunakan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL, penggunaan tidak diwajibkan untuk memiliki aplikasi *Articulate Storyline 3*.
- 7) Aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL ini dapat diakses melalui *PC* yaitu dapat diakses tanpa jaringan internet.
- 8) Spesifikasi tampilan produk.
 - a) Tampilan pembuka
Menampilkan kolom pengisian identitas nama pengguna dan identitas sekolah.
 - b) Tampilan awal
Dilanjutkan dengan tampilan yang menggambarkan petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, profil pengembangan, dan referensi.
 - c) Tampilan *home*
Tampilan *home* akan berisi menu utama dari *Appsmart* yaitu menu permasalahan, materi pembelajaran dan evaluasi.
- 10). Alur penggunaan produk.

Aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL berbantuan *Articulate Storyline 3* dijadikan sebuah media dalam proses pembelajaran pada muatan materi Bumi dan Alam Semesta kelas V SD. Proses pembelajaran ini berbasis PBL dengan tujuan dapat meningkatkan daya berfikir siswa yang lebih kritis dalam menghadapi permasalahan di kehidupan sehari-hari. Kombinasi antara penggunaan aplikasi pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran yang berbasis PBL menjadi hal yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik. Adapun tujuan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL ini yaitu sebagai media yang membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya pada materi Bumi dan Alam Semesta. Dengan demikian, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman konsep siswa dan meningkatkan imajinasi siswa dalam hal yang lebih kreatif.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan suatu produk dapat dilakukan untuk memenuhi dan memaksimalkan kegiatan guru dengan siswa, khususnya dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya, guru hanya menggunakan fasilitas media pembelajaran seadanya, seperti buku guru, buku siswa, gambar, *LCD Proyektor* tanpa adanya ide yang lebih kreatif untuk menimbulkan suasana baru proses pembelajaran. Dalam buku pembelajaran terdapat materi yang disampaikan secara tertulis dan hanya dapat dipahami oleh siswa melalui membaca saja. Sehingga, pembelajaran yang terjadi cenderung lisan dan kurang memberikan kesan kepada siswa dalam proses pembelajaran yang akan berdampak kepada pemahaman siswa kurang maksimal.

Selain itu, penggunaan buku pembelajaran yang digunakan secara terus menerus cenderung memberikan kesan membosankan sehingga kurangnya ada semangat siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Gambar dan penggunaan *LCD Proyektor* belum maksimal dapat meningkatkan titik fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran. Minat, motivasi dan semangat siswa sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Pengembangan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* materi Bumi dan Alam Semesta dapat meningkatkan pemahaman siswa, minat, motivasi atau semangat belajar siswa. Selain itu, mampu mengajak siswa memahami materi secara audio visual. Siswa lebih mudah untuk memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan melalui fitur-fitur di dalamnya. Pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menciptakan siswa aktif dalam belajar, siswa mampu berfikir lebih kritis, meningkatkan daya kreatif siswa, dan meningkatkan imajinasi siswa yang berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Tujuannya mampu membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, menanamkan guru yang kreatif dan inovatif, serta mendekatkan diri kepada sistem teknologi yang saat ini semakin berkembang.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari kegiatan penelitian pengembangan ini, sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas V telah menguasai keterampilan membaca dan menulis.
- 2) Guru dan siswa mampu dalam menerapkan pembelajaran menggunakan laptop dan *handphone*.

- 3) Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung dalam melaksanakan pembelajaran digital.

Adapun keterbatasan dari kegiatan penelitian pengembangan ini, sebagai berikut.

- 1) Materi yang tertuang di dalam aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL ini terbatas pada muatan materi Bumi dan Alam Semesta.
- 2) Penggunaan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL ini diterapkan pada kelas V SD.
- 3) Pengembangan aplikasi pembelajaran *Appsmart* dibatasi dengan penerapan model PBL pada materi Bumi dan Alam Semesta.
- 4) Pengembangan aplikasi pembelajaran *Appsmart* dibatasi untuk mengukur tingkat pemahaman konsep siswa pada materi Bumi dan Alam Semesta.
- 5) Pengembangan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL mengaplikasikan model ADDIE yang mencakup *analyse, design, devolepment, implementation* dan *evaluation*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari sebuah kesalah pahaman dalam kegiatan penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran *Appsmart* berbasis model PBL terhadap beberapa kata kunci, maka diperlukan pendefinisian istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan penelitian pengembangan yang mampu menghasilkan produk kreatif dimulai dari analisis persyaratan, pengembangan produk, serta pengujian pada produk (Mahfud & Fahrizqi, 2020).

- 2) *Appsmart* merupakan suatu bentuk terobosan pengembangan terbaru yang mampu memberikan suatu kebebasan mutlak untuk siswa dalam mengoperasikannya (dalam Far-Far, 2021).
- 3) PBL merupakan suatu bentuk pendekatan pada proses kegiatan pembelajaran yang mengaitkan suatu masalah konkret dalam konteks bagi siswa untuk meningkatkan daya berfikir kritis dan ketrampilan dalam menghadapi masalah (Anwar & Jurotun, 2019).
- 4) *Articulate storyline 3* merupakan sebuah alat perangkat lunak yang mampu digunakan dalam membangun peningkatan proses pembelajaran atau konten interaktif. Paham bagaimana cara dalam merencanakan suatu proyek, menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda untuk membuat presentasi, berkolaborasi dengan jenis media seperti audio dan video, serta menerbitkan proyek yang dirancang (Nasution & Darwis, 2022).
- 5) Pemahaman konsep merupakan suatu ilmu pengetahuan yang bersifat dinamis dan selalu berkembang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Agustina, 2018).
- 6) Model ADDIE merupakan suatu model sederhana dalam prosedurnya, namun implementasinya sangat sistematis yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Kurnia, et al.,2019).