

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merupakan ruh pendidikan yang harus dievaluasi secara berkala, dinamis dan inovatif menyesuaikan dengan kebutuhan dan mengikuti perkembangan zaman dan IPTEKS, kemampuan yang diperlukan masyarakat dan pengguna lulusan.¹ Kurikulum merupakan bagian penting dari pendidikan, kurikulum diartikan sebagai program yang ditawarkan kepada peserta didik. Seperti yang dijelaskan Oemar Hamalik dalam buku *Manajemen Pengembangan Kurikulum*, kurikulum adalah program bagi peserta didik. Tujuan program pendidikan yang dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pembelajaran adalah untuk mendorong perkembangan dan pertumbuhan peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan. Pengembangan kurikulum merupakan proses menyeluruh sebagai bentuk kebijakan pendidikan nasional yang menyesuaikan dengan visi, misi, dan strategi pendidikan nasional. Proses pengembangan kurikulum diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi.²

Kurikulum ditinjau dari konteks berbangsa dan bernegara merupakan perangkat pembelajaran yang sangat strategis yang menanamkan dan membentuk persepsi individu dan pola perilaku kesadaran identitas.³

¹ M Suryaman, 'Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar', 2020, 13–28.

² Karima Nabila Fajri, 'Proses Pengembangan Kurikulum', *Islamika*, 1.2 (2019), 35–48
<<https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.193>>.

³ Suryaman. h.17

Kurikulum adalah seperangkat rencana yang meliputi tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁴ Penyusunan formula yang tepat akan menciptakan pola perilaku yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang termuat dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu, mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan di Indonesia sudah mengalami sebelas kali pergantian kurikulum, dimulai pada tahun 1947 kurikulum yang paling sederhana sampai dengan yang terakhir digunakan pada sistem pendidikan di Indonesia yaitu kurikulum 2013 atau yang sering dikenal dengan K13. Tujuan pergantian kurikulum pendidikan ini tidak lain hanya untuk merevisi kurikulum sebelumnya. Setiap perubahan yang terjadi merupakan kebijakan dari pihak-pihak yang bertanggungjawab di bidang pendidikan, yaitu Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.⁵ Berikut kurikulum yang diterapkan di Indonesia pasca kemerdekaan : 1) Kurikulum 1947, “Rentjana Pelajaran 1947”, 2) Kurikulum 1952, “Rentjana Pelajaran Terurai 1952”, 3) Kurikulum 1964, “Rentjana Pendidikan 1964”, 4) Kurikulum 1968, 5) Kurikulum 1975, 6) Kurikulum 1984, “Kurikulum 1975 yang disempurnakan”, 7) Kurikulum 1994, 8) Kurikulum KBK (2004), 9) Kurikulum KTSP (2006), 10) Kurikulum 2013, dan 11) Kurikulum Merdeka (2022)⁶.

⁴ Suryaman. h. 17

⁵ Sumarsih Ineu and others, ‘Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak’, *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 8248–58 <<https://media.neliti.com/media/publications/444639-none-ee780f83.pdf>>.

⁶ Taufik Nugroho and Dede Narawaty, ‘Kurikulum 2013 , Kurikulum Darurat (2020-2021), Dan Kurikulum Prototipe Atau Kurikulum Merdeka (2022) Mata Pelajaran Bahasa Inggris : Suatu Kajian Bandingan’, *Sinistra*, 1.1 (2022), 373–A82.

Terakhir pemerintah merumuskan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum ini memiliki beberapa perbedaan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Kurikulum merdeka bersifat fleksibel dan terfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kemampuan peserta didik. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik.

Beberapa perbedaan kurikulum ini dengan sebelumnya dimuat dalam laman resmi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) yaitu kerangka dasar, pada kurikulum sebelumnya rancangan landasan utamanya adalah tujuan sistem pendidikan nasional dan standar nasional pendidikan. Pada kurikulum merdeka ini selain fokus pada sistem pendidikan nasional dan standar nasional pendidikan juga mengarah pada pengembangan profil pelajar pancasila pada peserta didik. Kompetensi yang dituju dalam kurikulum merdeka juga memiliki perbedaan dengan Kurikulum 2013 (K-13). Kurikulum 2013 memiliki Kompetensi Dasar (KD) yang lingkup dan urutan dan dikelompokkan dalam 4 Kompetensi Inti (KI) yaitu : sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi Dasar (KD) diurutkan untuk mencapai Kompetensi Inti (KI) yang diorganisasikan pertahun dan dinyatakan dalam bentuk point-point. Kompetensi Dasar (KD) 1 dan 2 dalam K-13 hanya dimuat dalam mata pelajaran agama dan budi pekerti Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Sedangkan kompetensi yang dituju pada kurikulum merdeka disusun perfase dan dinyatakan dalam bentuk rangkaian paragraf yang berisi pengetahuan,

sikap, keterampilan untuk mencapai, menguatkan dan meningkatkan kompetensi. SD/ sederajat terdiri dari : 1) Fase A (umumnya setara dengan kelas I dan II SD), 2) Fase B (umumnya setara dengan kelas III dan IV SD), dan 3) Fase C (umumnya setara dengan kelas V dan VI SD).

Kurikulum merdeka yang sebelumnya dikenal dengan kurikulum prototipe dikembangkan sebagai kurikulum yang lebih fleksibel dan terfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kemampuan peserta didik.⁷ Fleksibilitas ini yang memberikan keleluasaan kepada pendidik dalam menyusun dan merancang pembelajaran yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar. Sehingga tercapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Salah satu opsi dalam kurikulum merdeka yang bersifat fleksibel yaitu mengintegrasikan ke dalam tema Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila menjadi sebuah tantangan bagi guru dalam menyusun perangkat pembelajaran. Menurut Ibrahim perangkat pembelajaran adalah perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran.⁸ Menurut Suhadi perangkat pembelajaran ialah seperangkat alat, bahan, media, petunjuk dan juga pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.⁹ Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan perangkat pembelajaran adalah hal yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum menyampaikan memulai pembelajaran. Perangkat pembelajaran

⁷ Nugroho and Narawaty. h. 377

⁸ Tanjung and Siti Aminah Nababan, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma Se-Kuala Nagan Raya Aceh', *Genta Mulia*, 9.2 (2018), 56–70.

⁹ Ermida Hotmartua Sitorus, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Di Smp Negeri 6 Medan', *Jurnal Inspiratif*, 5.1 (2019), 12–36.

terdiri dari silabus, buku siswa, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), THB, dan media pembelajaran.¹⁰

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum menyampaikan materi kepada peserta didik. Awal sejarah pendidikan, guru merupakan sumber utama dalam dunia pendidikan dalam memperoleh pelajaran. Seiring berkembangnya zaman, sumber belajar berkembang dengan adanya buku.¹¹ Kemajuan teknologi memberikan tantangan kepada guru agar lebih inovatif dalam menciptakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan mengikuti zaman.

Belajar adalah proses yang unik dan kompleks dalam artian seseorang yang belajar akan melibatkan seluruh aspek kepribadiannya, baik mental maupun fisik. Keunikan belajar ini disebabkan oleh adanya perbedaan karakteristik, seperti contoh gaya belajar, gaya kognitif, bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual dan segala hal yang dapat diacukan pada karakteristik individu.¹² Perilaku belajar peserta didik yang unik dan kompleks ini menuntut layanan dan perlakuan pembelajaran yang unik dan kompleks pula pada setiap peserta didik. Perangkat pembelajaran yang paling bertanggungjawab dalam hal ini adalah strategi penyampaian pembelajaran, khususnya media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan passion peserta didik saat ini.

¹⁰ et all. Batoq, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sistwm Pendinginan Bahan Bakar Dan Pelumas Di SMKN 3 Sendewar', 3.2 (2015).

¹¹ Rohani, 'Diktat Media Pembelajaran', *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019, 1–95.

¹² Rohani. h.10

Selaras dengan pembahasan diatas, perlu adanya inovasi dalam teknologi untuk memecahkan masalah tersebut sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan motivasi peserta didik. Menurut Cole & Todd, media interaktif dapat memberikan respon positif serta meningkatkan minat peserta didik.¹³ Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat menjadikan proses belajar peserta didik lebih menarik dan aktif, mengurangi proses pembelajaran dengan metode ceramah, serta perhatian atau tingkat kefokusannya siswa dapat ditingkatkan. Sebagai seorang pendidik harus mampu menjadikan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi yang berbasis *android* dapat mengurangi dampak negatif maupun *game* dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang ada di *android*. Hal ini dapat mengurangi dampak negatif penggunaan *smartphone* karena peserta didik dapat belajar dengan menggunakan *smartphone*. Alasan mengapa media pembelajaran ini sangat direkomendasikan penulis dalam pelaksanaan kurikulum merdeka adalah media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini dapat digunakan dalam pembelajaran jarak dekat maupun jarak jauh. Yaitu dapat digunakan di dalam kelas saat proses pembelajaran, maupun digunakan di luar kelas atau luar sekolah. Berdasarkan observasi dilapangan, mayoritas guru pendidikan dasar yang notabennya masih berusia muda, saat ini lebih memilih media pembelajaran berbasis elektronik daripada media pembelajaran konvensional.

¹³ Agus Ramdani, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik", *Jurnal Kependidikan*, Vol.6, No. 3, November 2020, diakses pada tanggal 12 Maret 2022 pukul 14:21 WIB, h.435.

Hal ini relevan dengan tujuan penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis android ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Kelas IV SDN I Kadipaten”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi berbasis *android Smart Apps Creator* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN I Kadipaten?
2. Bagaimana hasil terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Android Smart Apps Ceator* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN I Kadipaten?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, pengembangan media pembelajaran ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi berbasis android *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN I Kadipaten.
2. Untuk menjelaskan hasil dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Android Smart Apps Ceator* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN I Kadipaten.

D. Manfaat Penelitian

Harapan peneliti dengan adanya hasil dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1 Aspek Teoritis

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* ini dengan dapat mendukung dalam dunia pendidikan dan menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik dalam proses belajar mandiri baik disekolah maupun dirumah. Sehingga proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih maksimal serta meminimalisir kemungkinan peserta didik menyalahgunakan kesempatan yang diberikan orang tua dalam menggunakan ponsel *android*.

2 Aspek Praktis

a. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, serta membuat guru menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.
- 3) Sebagai komponen pelengkap perangkat pembelajaran bagi guru, sesuai dengan materi yang telah direncanakan oleh guru untuk diajarkan kepada peserta didik.

b. Bagi peserta didik

- 1) Meningkatkan semangat dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang terbaik.
- 2) Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 3) Memudahkan siswa dalam belajar dimanapun dengan menggunakan *smartphone*, karena media pembelajaran ini dapat diakses dalam kondisi *online* maupun *offline*.

c. Bagi lembaga

Peneliti berhadapan dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi dalam membantu proses pembelajaran di lembaga serta menjadi motivasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lainnya.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan tantangan tersendiri bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yang diminati oleh peserta didik. Peneliti berharap dengan adanya penelitian pengembangan media berbasis *Android SmartApps Creator* ini dapat menjadi salah satu bentuk kontribusi peneliti di dunia pendidikan.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Dalam penelitian pengembangan ini, akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Platform Software Smart Apps Creator*.
3. Produk yang dihasilkan dapat diakses secara *online* maupun *offline* dengan *android* atau PC.
4. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini sesuai dengan Kepmendikbud No. 262/M Tahun 2022.
5. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini menggunakan Mata Pelajaran IPAS kelas IV MI/SD.
6. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini adalah tampilan menu, biografi pengembang, referensi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, isi materi, dan evaluasi latihan soal.

F. Ruang Lingkup dan Pembatasan Penelitian

Adapun ruang lingkup yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1 Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN I Kadipaten.
- 2 Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *Smart Apps Creator* dan berpedoman pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
- 3 Materi yang dikembangkan yaitu Indonesiaku Kaya Budaya.

G. Definisi Operasional

Berikut adalah definisi operasional dalam penelitian ini :

1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah alat komunikasi berupa lisan dan tulisan yang digunakan pada proses pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan serta kemauan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2 *Smart Apps Creator*

Smart Apps Creator merupakan perangkat lunak atau *software* yang berguna untuk membuat suatu aplikasi tanpa memerlukan keahlian tertentu khususnya pada bidang pemrograman (*coding*).

3 Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran pada kurikulum merdeka yang memadukan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

H. Orisinalitas Penelitian

Dalam penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian terdahulu dengan maksud sebagai perbandingan penelitian yang dilakukan saat ini dan penelitian yang telah dilakukan dahulu. Tujuan peneliti menyertakan penelitian terdahulu adalah agar tidak terjadi plagiasi karya dan memudahkan peneliti dalam mengkaji penelitian saat ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini :

1. Jurnal yang ditulis oleh Isnaini Mahuda, Ranny Meilisa dan Anton Nasrullah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

Berbasis *Android* Berbantuan *Smart Apps Creator* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah”¹⁴ Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki lima tahapan penelitian, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Langkah-langkah dari penelitian ini yaitu : 1) menganalisis kurikulum yang sedang diterapkan, 2) merancang produk, 3) mengembangkan rancangan kerangka media pembelajaran, 4) melakukan penilaian terhadap media pembelajaran, 5) melakukan revisi, 6) melakukan uji coba media kepada subyek dalam skala kecil, 7) revisi akhir media, dan 8) produk media. Hasil penelitian ini adalah hasil media yang dikembangkan oleh Isnaini Mahuda dkk layak digunakan dengan nilai kevalidan dari ahli materi dengan persentase 81% dengan kriteria “sangat valid” dan 94,16% penilaian dari ahli media dengan kriteria “sangat valid”, sehingga diperoleh nilai rata-rata 87,58% dengan kriteria “sangat valid”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti adalah terletak pada metode dan model penelitiannya. Perbedaannya adalah pada objek dan subyek penelitian. Objek dari penelitian ini adalah mata kuliah matematika, sedangkan dalam penelitian yang saat ini dilakukan peneliti menggunakan objek mata pelajaran IPAS. Subyek dari penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis

¹⁴ Isnaini Mahuda, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah’, *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10.3 (2021), 1745 <<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>>.

Universitas Bina Bangsa, sedangkan subyek yang dituju untuk penelitian yang saat ini peneliti lakukan adalah siswa kelas IV di SDN I Kadipaten.

2. Skripsi yang ditulis oleh Luthfia Aldila Arsy Subagyo yang merupakan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Materi Keragaman Agama di Indonesia”.¹⁵ Dalam penelitiannya, penulis menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dan menggunakan metode penelitian ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Media pembelajaran dari penulis memiliki presentase kevalidan 86 % dari ahli materi dan 80 % dari ahli media. Persamaan dari penelitian yang saat ini dilakukan adalah pada model dan metode penelitian yaitu model penelitian R&D metode penelitian ADDIE serta memiliki kesamaan pada objek penelitian yaitu kelas IV SD. Namun terdapat perbedaan pada materi yang digunakan pada skripsi ini menggunakan materi keberagaman agama di Indonesia sedangkan pada penelitian yang dilakukan penulis saat ini adalah materi tentang Indonesia kaya budaya.
3. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Irnin Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni dan Dandan Luhur Saraswati dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Mobile Learning* Berbasis Android”¹⁶. Irnin Agustina Dwi Astuti dkk dalam penelitiannya menggunakan metode

¹⁵ Luthfia Aldila Arsy Subagyo, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Materi Keragaman Di Indonesia’, *Skripsi*, 8.5.2017, 2022, 2003–5 <<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>>.

¹⁶ Irnin Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android’, *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3.1 (2017), 57 <<https://doi.org/10.21009/1.03108>>.

Research and Development atau yang sering disebut R&D. Menggunakan model penelitian ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) analisis materi, 2) analisis media pembelajaran, 3) membuat media pembelajaran *mobile learning* berbasis android, 4) pengembangan, 5) validasi, 6) revisi, 7) revisi, dan 8) media pembelajaran final. Persentase kevalidan media pembelajaran ini mencapai rata-rata 85,25% dengan kategori “valid” dan layak digunakan dalam menyampaikan materi mata pelajaran fisika. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti adalah pada metode dan model penelitiannya yaitu metode penelitian R&D dan model penelitian ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti saat ini adalah platform yang digunakan pada penelitian diatas adalah Appyie sedangkan yang digunakan peneliti pada penelitian saat ini adalah *SmartApps Creator*. Terdapat perbedaan muatan pelajaran pada media pembelajaran, penelitian diatas memuat mata pelajaran fisika sedangkan yang dimuat dalam media pembelajaran peneliti saat ini adalah mata pelajaran IPAS.

I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan penelitian pengembangan ini penulis membagi dalam bagian-bagian yang terdiri dari bab-bab dan setiap bab terdiri dari sub-sub yang saling berhubungan dalam kerangka satu kesatuan yang logis dan sistematis. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama, merupakan pendahuluan yang di dalamnya membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, spesifikasi produk yang akan dihasilkan, kegunaan penelitian, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab kedua, merupakan kerangka teori atau kajian teori yang bersumber dari buku maupun jurnal dan di dalamnya membahas tentang teori yang berkenaan dengan variabel judul penelitian diantaranya pengertian media, pengertian pembelajaran, pengertian media pembelajaran interaktif, pengertian *e-learning*, pengertian *android*, pengertian *Smart Apps Creator*, pengertian pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan hasil pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab tiga, merupakan metode penelitian yang di dalamnya membahas tentang jenis penelitian, model penelitian, prosedur pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab empat, merupakan hasil penelitian di dalamnya membahas tentang data yang telah didapatkan pada penelitian pengembangan media serta di analisis. Berikut cakupan hasil penelitian pengembangan ini:

- 1 Langkah-langkah dalam melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android Smart Apps Creator* mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.
- 2 Validasi media oleh ahli materi.

- 3 Validasi aplikasi ahli media.
- 4 Validasi guru kelas IV SDN I Kadipaten terhadap produk yang telah dikembangkan.
- 5 Revisi produk.
- 6 Respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan.
- 7 Produk akhir dan menerapkan media yang telah dikembangkan.

BAB V PENUTUP

Bab lima, merupakan penutup yang di dalamnya berisi kesimpulan dari pembahasan keseluruhan penelitian. Selain itu juga berisi saran untuk penulis baik mengenai penulisan ataupun isi yang bertujuan untuk motivasi penulis agar lebih baik pada penelitian berikutnya.

