

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Tujuan pendidikan akan tercapai jika proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif. Pembelajaran memiliki peranan untuk meningkatkan potensi dalam segala hal. Mengikuti pembelajaran adalah salah satu cara penting guna menumbuhkan kemampuan, tak hanya dari segi pengetahuan dan kompetensi, namun pula cara untuk meningkatkan taraf hidup dalam hal perekonomian.²

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan keterlibatan siswa secara aktif pada saat proses pembelajaran dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran merujuk pada aktivitas-aktivitas yang dirancang guru dan tindakan-tindakan yang guru lakukan dan dilakukan oleh peserta didik, termasuk didalamnya bahan-bahan atau pengalaman belajar (kurikulum) serta

¹ Desi Pristiwanti¹, Bai Badariah², Sholeh Hidayat³, Ratna Sari Dewi⁴, “Jurnal Pendidikan Dan Konseling,” *Universitas Sultan Agung Tirtayasa* Volume 4 Nomor 6 Tahun 2022 (n.d.): 7912.

² Puji Asmaul Chusna and Ana Dwi Muji Utami, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar,” *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education* 2, no. 1 (July 11, 2020): 11–30, <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.84>.

media yang digunakan pada saat proses pembelajaran.³ Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Seiring dengan berkembangnya teknologi didukung siswa sekarang sudah bisa mengoperasikan serta memiliki smartphone pribadi serta matematika dianggap mata pelajaran yang sulit maka guru selayaknya meningkatkan kreativitas dan kemampuan inovasi untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang baik dan interaktif. Selain baik dan interaktif, juga dapat dipergunakan tidak memandang batas dan tempat dan ketergantungan waktu, dan dalam situasi yang bagaimanapun juga. Tidak ada kata batas atau terbatas dalam melakukan dan mengikuti proses pembelajaran.⁴

Menurut Briggs media dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai penyalur pesan dalam bentuk materi yang disampaikan serta menjadikan proses pembelajaran lebih semangat untuk dijalani. Pentingnya media pembelajaran yakni: 1) Makin banyak indera distimulasi maka semakin baik penerimaan pesan, 2) Kombinasi pendengaran dan penglihatan serta indera lainnya lebih efektif daripada salah satu yang digunakan, 3) Saya dengar saya lupa, saya lihat

³ Ramatni, Ali, et al. "Proses Pembelajaran dan Asesmen yang Efektif." *Journal on Education* 5.4 (2023): 15729-15743.

⁴ Novita Sari Tanuwijaya and Witorsa Tambunan, "Alternatif Solusi Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Masa Pandemic Covid 19: (Studi Kasus Analisis Kebijakan Pendidikan)," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 10, no. 2 (July 15, 2021): 80–90, <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3272>.

saya ingat, dan saya kerjakan saya dapat.⁵ Siswa tidak akan berkembang dan berprestasi jika proses pembelajaran tidak ada inovasi. Jenuhnya siswa, tidak aktifnya siswa, kurang tanggapnya siswa, sampai siswa berkurang minat belajarnya haruslah dihindari. Karenanya pendidik harus memanfaatkan media sebagai perantara komunikasi ketika pembelajaran dilakukan. Media yang dimaksud memang dibangun oleh pendidik sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Media yang ada dapat berisi gabungan perangkat atau produk teknologi yang menjadikan media tersebut menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi.⁶

Teknologi digunakan sebagai alat untuk mencari informasi dan materi untuk pembelajaran yang dilakukan dengan cara menelusuri internet. Kemajuan teknologi dan informasi telah mengubah cara orang dalam belajar. Kecanggihan teknologi memberikan dampak dan peran penting dalam mencerdaskan anak bangsa. Oleh karena itu teknologi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk menciptakan pendidikan yang lebih baik. Kecanggihan teknologi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika.⁷ Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh berbagai

⁵ Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, and Peri Ramdani, "Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA" Vol 1No 1 (Tahun 2022): 1–13, <https://murabbi.stai-sabili.net/index.php/JM/article/view/1>.

⁶ Zainal Abidin And Sikky El Walida, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Case (Creative, Active, Systematic, Effective) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transformasi Untuk Mendukung Kemandirian Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa," n.d., 197–202.

⁷ Cut Nelga Isma, Rina Rahmi, and Hanifuddin Jamin, "Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah," *AT-TA'DIB: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, December 31, 2022, 129–41, <https://doi.org/10.47498/tadib.v14i2.1317>.

jenjang dari mulai pendidikan dasar hingga pendidikan tingkat tinggi. Pelajaran matematika penting dipelajari oleh siswa karena melatih proses pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika siswa akan dibekali kemampuan sistem berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerja sama. Matematika juga merupakan sumber ilmu lain, yang berarti bahwa banyak ilmu yang penemuan dan pengembangannya tergantung dari matematika, sehingga mata pelajaran matematika sangat bermanfaat bagi siswa sebagai ilmu dasar untuk penerapan di lain bidang.⁸

Pendidikan yang baik didukung dengan beberapa factor yang menunjang proses pembelajaran. Diantaranya guru, siswa dan sarana pembelajaran seperti buku maupun media pembelajaran. Untuk menjawab permasalahan yang muncul akibat dari pesatnya kemajuan teknologi, guru harus bisa memunculkan inovasi-inovasi baru dalam memfasilitasi peserta didik agar peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Sehingga menarik minat siswa dalam belajar, dengan masalah tersebut penelitian ini memberikan inovatif dan juga praktis dalam penggunaan media pembelajaran. Adapun inovasi tersebut yaitu media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi (TIK).⁹

⁸ Fidayanti, Meta, Ali Shodiqin, and Y. P. Suyitno. "Analisis Kesulitan dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN Tlahab Kendal." *Journal for Lesson and Learning Studies* 3.1 (2020): 88-96.

⁹ Thohir, Ilma Aulia, et al. "Dampak perkembangan teknologi internet dalam pembelajaran jarak jauh bagi siswa pada masa pandemi covid-19." *Journal of Education and Technology* 1.2 (2021): 93-103.

Di era globalisasi sekarang ini, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin hari semakin pesat. Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah perkembangan teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik ikut serta berkembang. Pendidik tidak hanya menggunakan media konvensional seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) atau buku ajar akan tetapi pendidik dituntut untuk membuat suatu inovasi yang mana hal itu bisa memudahkan peserta didik dalam penerimaan suatu materi yang telah diberikan. Media pembelajaran ini diwujudkan dalam bentuk aplikasi android. Dengan adanya smartphone diharapkan memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif dan lebih optimal. Bagi siswa, belajar menggunakan media pembelajaran android dianggap menyenangkan dan menarik minat belajar peserta didik. Inovasi yang memanfaatkan android ialah memuat aplikasi mobile learning dimana aplikasi tersebut memanfaatkan perangkat (mobile) yang digunakan sebagai pembelajaram (learning). Aplikasi learning membantu proses pembelajaran yang praktis dan fleksibel yaitu pembelajaran yang dilakukan dimanapun dan kapanpun. Perangkat yang biasa digunakan meliputi Smartphone dan Tablet.¹⁰

Media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan media pembelajaran yang

¹⁰ Abdul Haris Faisal, NFn Zuriyati, and Eva Leiliyanti, "Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Aplikasi Android Untuk Siswa SMA," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (August 5, 2020): 1, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p1--17>.

konvensioal. Berbagai software atau website telah tersedia untuk membuat media pembelajaran berupa aplikasi yang mudah dan menarik, yaitu *Smart Apps Creator* cukup mudah dilakukan karena dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dan pemograman computer. Cukup dengan tersedianya jaringan dan laptop atau computer aplikasi dapat dibuat dengan mudah karena dalam hal ini *Smart Apps Creator* telah menyediakan template pembuatan media sehingga memudahkan guru dalam memasukkan materi yang akan disampaikan bisa berupa teks, gambar atau video.¹¹

Media pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian dan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Sebagaimana menurut Sunami media pembelajaran adalah suatu alat yang menjadi perantara dalam memudahkan siswa memahami materi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar dari yang sebelumnya. Media pembelajaran merupakan suatu cara untuk menyampaikan pemahaman, pengetahuan dan ketrampilan dengan mudah sehingga dapat tersampaikan kepada siswa dan siswa menangkap isi materi dengan mudah . Guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai perkembangan teknologi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami siswa.¹²

¹¹ Habiburrahman, Reza, Basrowi Basrowi, and Kurniati Rahmadani. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart App Creator Berbasis Android Pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 12 Cilegon." *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)* 1.4 (2023): 95-105.

¹² Sunedi, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Digital Smart Apps Creator untuk Siswa SD," 29/10/2023 Volume 6 Nomor 4, 2023 (n.d.): 1021 <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.,

Pada saat observasi awal di MTs Negeri 4 Blitar yang mana proses pembelajarannya masih menggunakan buku ajar dan lembar kerja siswa dan aplikasi WhatsApp digunakan guru pada saat proses pembelajaran. Serta dalam proses pembelajaran siswa cenderung kesulitan untuk menerima materi, sehingga materi yang disampaikan guru tidak optimal. Kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar siswa lebih tertarik menerima materi dalam media tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika MTs Negeri 4 Blitar, yang menyatakan bahwa selama proses pembelajaran jarak jauh guru lebih aktif menggunakan WhatsApp dalam proses pembelajaran, dan memberikan materi serta tugas kepada peserta didik. Sehingga peserta didik menjadi bosan mengikuti pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran matematika menekankan pada ketrampilan dalam berhitung, sehingga siswa dapat dengan mandiri menemukan ide-ide yang kreatif, sehingga dapat menyelesaikan persoalan matematika. Untuk itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran matematika yang menarik bagi peserta didik.¹³ *Smart Apps Creator* adalah suatu media pembelajaran yang memanfaatkan smartphone sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan agar dalam pelaksanaannya dapat menambah wawasan dan pengalaman siswa akan suatu materi pembelajaran. *Smart Apps Creator* sebagai bentuk pengembangan dari

¹³ Ariani, Yetti, Yullys Helsa, and Syafri Ahmad. *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Deepublish, 2020.

media alternatif saat ini bagi proses pembelajaran di Indonesia yang masih menerapkan pembelajaran jarak jauh. Siswa melaksanakan proses pembelajaran menggunakan smarphone, banyak hal yang dapat dipetik dalam masa pandemic tahun lalu yaitu dapat membuat paradigma pembelajaran yang fleksibel bahwa proses pembelajaran itu dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tergantung pada tempat dan waktu.¹⁴

Pembelajaran disekolah mengarahkan pada pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat mandiri serta kreatif. Pertimbangan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis android yaitu guru dan siswa harus sudah memiliki smarphone, bahkan dimasa pandemic smarphone merupakan alat yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dapat diketahui tahun lalu pandemic sangat dekat dengan guru dan siswa serta memerlukan biaya tambahan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android ini. Aplikasi yang mudah dan menarik salah satunya *Smart Apps Creator*. Pembuatan media dengan menggunakan *Smart Apps Creator* cukup mudah dilakukan karena dalam pembuatanya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemograman computer. Cukup dengan tersedianya jaringan dan laptop atau computer aplikasi dapat dengan mudah karena dalam hal ini *Smart Apps Creator* telah menyediakan template pembuatan aplikasi sehingga memudahkan guru dalam memasukkan materi yang akan disampaikan bisa berupa teks gambar atau berupa video.

¹⁴ Nasir, Nasir, et al. "Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 5.3 (2022): 226-232.

Konsep pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android diharapkan akan membantu guru dalam memenuhi tuntutan kemajuan teknologi serta menjadikan media- media pembelajaran lebih menarik yang dikemas dalam bentuk aplikasi android.¹⁵ Menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) dengan berkembangnya zaman di era teknologi saat ini, hampir seluruh peserta didik memiliki smartphone maka dalam proses pembelajaran secara daring, peserta didik menggunakan smartphone sebagai media pembelajaran. Permasalahan yang terjadi saat ini yakni tidak semua peserta didik memiliki computer atau laptop. Tetapi mereka lebih memilih menggunakan smartphone sebagai media dalam pembelajarannya. Namun ada beberapa kendala yang dialami peserta didik yaitu terkadang tidak memiliki sinyal yang baik untuk mengikuti proses pembelajaran dan ada pula yang tidak memiliki data. Maka dari permasalahan dan kendala yang ada diatas pendidik harus bisa mencari jalan keluar dari masalah itu.¹⁶

Siswa memiliki smartphone dan membutuhkan aplikasi pembelajaran yang hemat kuota serta dapat digunakan kapan dan dimana saja yang dilengkapi dengan gambar, video, tulisan yang menyenangkan sehingga dapat menjadi penunjang materi pembelajaran matematika agar peserta didik memahami dan mengetahui materi tersebut. Pengembangan media belajar berbasis android

¹⁵ Berliana, Annisa Utama, et al. "Pengembangan media pembelajaran berbasis android melalui model pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan)." *Journal of Instructional Development Research* 2.2 (2021): 57-68.

¹⁶ Kompyang Sri Wahyuningsih, "Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Dharma Praja Denpasar," *PANGKAJA: JURNAL AGAMA HINDU* 24, no. 1 (March 31, 2021): 107, <https://doi.org/10.25078/pkj.v24i1.2185>.

dapat menghasilkan suatu aplikasi yang mana aplikasi tersebut bisa bekerja secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di madrasah tsanawiyah. Dengan pengembangan media pembelajaran ini memanfaatkan smartphone dari para siswa. Tujuan pemanfaatan media ini adalah fitur *Smart Apps Creator* memiliki banyak kelebihan diantaranya media ini bisa digunakan dalam keadaan offline sehingga peserta didik bisa menghemat kuota. Aplikasi *Smart Apps Creator* ini bisa dikembangkan dengan cara menambahkan video, gambar dan suara serta bisa disambungkan ke situs dalam bentuk link. Sehingga tampilan pada aplikasi *Smart Apps Creator* ini bisa menarik minat belajar siswa. Sehingga dalam aplikasi ini bisa memenuhi pembelajaran pada peserta didik dengan pengoperasian yang mudah.¹⁷

Kreatifitas peserta didik dalam pengoperasian android lebih canggih dari pada bapak ibu guru. Dengan adanya potensi seperti ini bisa menjadikan peserta didik untuk memanfaatkan smartphone siswa dalam proses belajar sehingga memudahkan proses belajar dan mengajar. Karena teknologi udah dekat dengan siswa diupayakan guru bisa memaksimalkan inovasi pembelajaran guna untuk mempermudah proses kegiatan belajar mengajar. Adapun kendala dari penggunaan teknologi berbasis android biasanya siswa malas dengan tidak adanya sinyal internet sehingga hal tersebut bisa menjadikan terhambatnya atau tekendalanya proses kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi pada smartphone dengan aplikasi smart apps creator bisa menjadikan semua pembelajaran yang

¹⁷ Ardian Fahri, "Smart Apps Creator (Sac) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran sejarah di SMA Itinsan Mulia Boarding School,"n.d.,<https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>.

ada di dalam kelas bila terkendali dengan tanpa internet dan hanya memaksimalkan hp android saja dengan hal ini saya mengambil sebuah penelitian yang berjudul.“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematis Pada Materi Aljabar Kelas 7 MTs Negeri 4 Blitar”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Aljabar di kelas VII MTs Negeri 4 Blitar ?
2. Bagaimana tingkat validalitas produk pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada mata Pelajaran Matematika di MTs Negeri 4 Blitar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada mata Pelajaran Matematika di MTs Negeri 4 Blitar?
4. Bagaimana efektifitas produk media pembelajaran *Smart Apps Creator* di MTs Negeri 4 Blitar ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Aljabar di kelas VII MTs Negeri 4 Blitar.

2. Untuk mengetahui tingkat validalitas produk pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada mata Pelajaran Matematika di MTs Negeri 4 Blitar.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada mata Pelajaran Matematika di MTs Negeri 4 Blitar
4. Untuk mengetahui efektifitas produk media pembelajaran *Smart Apps Creator* di MTs Negeri 4 Blitar.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan (Research and Development) ini akan menghasilkan produk dengan spesifikasi berikut:

1. Media pembelajaran yang berupa aplikasi *Smart Apps Creator* yang berisi sampul, teks, gambar, video, materi serta kuis, sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Produk yang dihasilkan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun pembelajaran mandiri di rumah.
3. Media pembelajaran dapat diakses pada secara offline.
4. Media pembelajaran berbasis andorid hanya dapat diakses pada HP andorid.
5. Media pembelajaran berbasis aplikasi android diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini diharapkan dapat memberikan efek positif bagi masyarakat maupun dunia pendidikan berikut merupakan kegunaan dari pengembangan media pembelajaran ini:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android untuk siswa kelas VII MTs Negeri 4 Blitar pada mata pelajaran matematika.
- b. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

2. Kegunaan Praktis

a. Kegunaan Bagi Siswa

- 1) Sebagai alat untuk menarik perhatian siswa pada pembelajaran matematika.
- 2) Sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.
- 3) Mengurangi kecemasan siswa pada pembelajaran matematika.
- 4) Membantu siswa memahami materi dengan mudah dan seru.
- 5) Meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah pada materi Aljabar.

b. Kegunaan Bagi Guru

- 1) Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat

Kegiatan Belajar Mengajar.

- 2) Memudahkan guru dalam membangun pengetahuan dan pemahaman siswa.
- 3) Menolong guru untuk bersikap inovatif pada saat proses pembelajaran

c. Kegunaan Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini mampu memberi masukan ataupun evaluasi bagi sekolah dalam menentukan kebijakan pada proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif pada pembelajaran matematika di sekolah melalui media pembelajaran berbasis aplikasi android.

d. Kegunaan Bagi Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebagai bekal dalam dunia pendidikan.

e. Kegunaan Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai inspirasi bagi peneliti lain jika akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android ataupun mengembangkannya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* dalam pelajaran matematika memiliki beberapa asumsi, antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi android memudahkan siswa untuk belajar mandiri di rumah masing-masing secara daring.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat memperbaiki/menghilangkan persepsi siswa bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan monoton.
3. Teknik uji coba produk dilakukan di MTs Negeri 4 Blitar kelas VII pada saat pembelajaran matematika, tujuannya agar pengembangan media pembelajaran ini mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan yang diharapkan.
4. Validator (ahli media dan ahli materi) mempunyai pandangan yang sama mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis android.
5. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika, khususnya pada materi Aljabar.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam pelajaran matematika memiliki beberapa batasan, antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi android memuat soal-soal yang berkaitan dengan materi Aljabar kelas VII SMP/MTs pada semester ganjil.
2. Uji validasi dilakukan oleh validasi ahli materi dan ahli media.
3. Uji coba produk dilakukan di MTs Negeri 4 Blitar kelas VII A.
4. Aplikasi hanya dapat digunakan pada Handphone berbasis android.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.¹⁸

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.¹⁹

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas

¹⁸ Wibowo, Hari. *Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran*. Puri cipta media, 2020.

¹⁹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

tertentu.²⁰

d. Android

Android merupakan salah satu sistem operasi mobile yang tumbuh di tengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini. Android adalah platform komprehensif bersifat open source yang dirancang untuk perangkat mobile. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang diperuntukkan untuk mobile device. Android merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat open source yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi.²¹

e. Smart Apps Creator

SAC adalah media interaktif digital terbaru yang membangun konten multimedia yang dapat diinstal pada smartphone berbasis Android menurut Suhartati,. Pembuatan aplikasi mobile multimedia pembelajaran dengan SAC dapat dilakukan karena tidak memerlukan kode pemrograman dan dapat menghasilkan format HTML5 dan .exe.²²

f. Aljabar

²⁰ Fadilah, Dila Nurhayati, and Ekasatya Aldila Afriansyah. "Peran Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Online." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 1.3 (2021): 395-408.

²¹ Irnin Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, Dandan Luhur Saraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android," *Universitas Indraprasta PGRI* Volume 3 Nomor 1, Juni 2017 (June 3, 2017): 59, <https://doi.org/doi.org/10.21009/1.03108>.

²² 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, No. 3 (October 2, 2021): 1745, <https://doi.org/10.24127/Ajpm.V10i3.3912>.

Aljabar adalah salah satu bentuk cabang ilmu dari matematika yang pembahasannya menyoar mengenai suatu penyederhanaan dan pemecahan masalah dengan memakai simbol pengganti. Berupa konstanta dan variabel, karena ilmu ini bisa dikatakan sebagai salah satu cabang ilmu matematika dengan di dalamnya memiliki teori bilangan, geometri dan teori aljabar dalam sebuah penelitian.²³

2. Penegasan Operasional

a. Pembelajaran

Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk yang mana untuk penyempurna produk yang sudah ada.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat proses bantu mengajar.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.²⁴

d. Android

Android adalah platform komprehensif bersifat open source yang

²³ Sampoerna academy, "Pengertian Aljabar, Penemu, Unsur, Dan Bentuknya," September 20, 2022, <https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/pengertian-dan-bentuk-aljabar/>.

²⁴ Teni Nurrita, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 2.1 (2021): 1-9. embangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

dirancang untuk perangkat mobile.²⁵

e. Smart Apps Creator

SAC merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

f. Aljabar

Aljabar merupakan cabang ilmu matematika yang pembahasannya menyederhanakan dan memecahkan masalah yang menggunakan simbol.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berupa uraian secara teratur dan sistematis yang bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung. Sistematika pembahasan pada skripsi ini terdiri dari bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir, rinciannya yakni sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal meliputi hal-hal yang bersifat formal, yang terdiri atas: halaman sampul depan, halaman sampul dalam, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Utama

²⁵ 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, no. 1 (June 30, 2017): 57, <https://doi.org/10.21009/1.03108>.

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah yang memuat pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian baik kegunaan teoritis maupun praktis, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II: Landasan Teori Dan Kerangka Berfikir

Pada bab ini meliputi landasan teori, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu. Pada penelitian dan pengembangan ini dicantumkan 5 penelitian terdahulu sebagai acuan dan referensi.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini memuat tentang metode penelitian yang meliputi langkah-langkah penelitian berupa pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, pengembangan model ADDIE, penilaian produk, dan analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pada bab ini memuat tentang hasil dan pembahasan, yaitu meliputi hasil dan analisis pengembangan media, hasil implementasi produk dan pembahasan.

BAB V : Penutup

Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.