

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi siswa agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2012: 31). Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sekolah adalah lembaga dalam pendidikan yang sifatnya formal, non formal, dan informal, dimana pendiriannya dilakukan oleh negara maupun swasta dengan tujuan untuk memberikan pengajaran, mengelola, dan mendidik siswa melalui bimbingan yang diberikan oleh para pendidik atau guru. Guru adalah seorang pendidik yang mendidik, mengajarkan suatu ilmu, membimbing, melatih, memberikan penilaian, evaluasi serta memfasilitasi proses peralihan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke siswa. Dalam hal ini guru juga berkewajiban untuk menyediakan media pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode

yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Kemudian sarana komunikasi dalam bentuk cetak, pandang maupun dengar, termasuk teknologi perangkat keras atau pun bentuk perangkat lunak.

Faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang tepat adalah bagaimana agar pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik siswa maupun materi pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, seorang guru harus mampu untuk memilih media pembelajaran yang tepat guna mendukung proses pembelajaran yang diajar.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan oleh penulis, diperoleh informasi bahwa dalam penyampaian materi guru kekurangan jam mengajar karena di SMA Mujahidin Pontianak 1 jam pelajaran hanya 30 sampai 35 menit. Oleh karenanya, untuk mengatasi kekurangan tersebut, inovasi sangat perlu diciptakan dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satunya yaitu membuat *software* media pembelajaran yang dapat dijalankan pada ponsel dengan sistem operasi *android*. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anwar (2013: 89) yang menyimpulkan bahwa teknologi dapat diimplementasikan dengan baik pada *smartphone* yang mempunyai sistem operasi *android*.

Guru diharapkan dapat membuat siswa menjadi mengerti akan materi yang disampaikan. Hal tersebut dapat terjadi apabila ditunjang dengan proses pembelajaran yang efektif. Oleh karenanya diperlukan guru yang ahli dalam bidangnya dan tidak melupakan informasi-informasi yang akan disampaikan. Ketika dalam proses pembelajaran, guru menjelaskan materi dengan memberikan contoh-contoh dan terkadang terdapat beberapa hal yang terlewatkan dalam penyampaian tersebut. Apabila hal tersebut terjadi, guru harus mengulang menjelaskan materi dalam proses belajar mengajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut, siswa dapat disajikan media pembelajaran dalam bentuk gambar, teks yang jelas dan urutan langkah pengerjaan yang baik, agar didapatkan tujuan pembelajaran yang baik .

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan dengan Guru mata pelajaran TIK kelas X Ibu Wawat, S.Pd di SMA Mujahidin Pontianak, kurangnya jam pelajaran dalam mengajar menjadi salah satu faktor lambannya pembelajaran karena terkadang ada beberapa materi yang tidak tersampaikan dengan baik. Selain itu masih banyak siswa yang belum mahir dalam pengoprasian komputer dikarenakan beberapa siswa belum pernah mendapatkan pelajaran TIK dan memegang komputer secara langsung di bangku SMP.

Mengacu pada permasalahan yang telah peneliti uraikan di atas, perlunya media pembelajaran tepat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar disekolah maupun dirumah. Dalam era yang semakin maju dan masih dalam situasi covid 19 ini siswa lebih banyak berinteraksi dengan *smartphone* karena beberapa tugas dan materi dikirim menggunakan wa maupun email. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* diharapkan akan dapat memberikan solusi pada sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa.

Dengan menggunakan *App Inventor* untuk membuat aplikasi android. Anda tidak dituntut untuk menguasai bahasa pemrograman secara khusus. Anda cukup memahami algoritma atau logika dasar pemograman untuk bisa berkerja dengan App Inventor. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan *App Inventor* pada materi perangkat Lunak Pengolah Kata Di SMA Mujahidin Pontianak.

Harapan penulis kedepannya semoga penelitian ini bisa membantu dan bermanfaat, serta bisa menjadi acuan untuk mendalami atau mempelajari tentang pengembangan aplikasi berbasis android dengan *App Inventor*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian yaitu” Bagaimana pengembangan media pembelajaran

berbasis android dengan *app inventor* pada materi perangkat lunak pengolahan kata? ”.

Adapun sub-sub masalah yang ada menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan *app inventor* pada materi perangkat lunak pengolahan kata ?
2. Bagaimana kelayakan media berbasis android dengan *app inventor* pada materi perangkat lunak pengolahan kata ?
3. Bagaimana Respon siswa setelah diimplementasikan media pembelajaran berbasis android dengan *app inventor* pada materi perangkat lunak pengolahan kata ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan *app inventor* pada materi perangkat lunak pengolahan kata.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis android dengan *app inventor* pada materi perangkat lunak pengolahan kata.
3. Respon siswa setelah diimplementasikan media pembelajaran berbasis android dengan *app inventor* pada materi perangkat lunak pengolahan kata.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai perancangan media evaluasi yang menarik dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan tanggapan siswa dalam aktivitas belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam mata pelajaran menggunakan *smartphone* sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas dan respon belajar menjadi lebih baik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana belajar siswa.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan media android dalam pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi penelitian berikutnya.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi untuk perangkat *mobile* dengan platform android. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat diinstal di *smartphone* dengan sistem operasi Android.
2. Bentuk media yang bersifat *online* mulai dari materi hingga video.
3. Tampilan tatap muka yang sederhana dan mudah digunakan.
4. Dapat digunakan pada *smartphone* versi OS Android.
5. Beberapa yang terdapat didalam aplikasi diantaranya :
 - a. Halaman Pembuka. Dalam halaman pembuka terdapat logo MP (Media Pembelajaran) dan Ucapan selamat datang sebagai tampilan pertama program yang muncul sebelum masuk ke menu utama.

- b. Menu Utama. Dalam Menu utama anda akan mengklik gambar dan akan diarahkan ke sub menu, yang memungkinkan pengguna untuk memilih salah satu dari daftar pilihan yang ada.
- c. Halaman sub menu antara lain :
 - 1) Materi
Materi berisikan kumpulan ebook tentang perangkat lunak pengolah kata yang dilinkkan ke *geogle drive* pembuat aplikasi.
 - 2) Video
Video berisikan kumpulan video tutorial perangkat lunak pengolah kata yang dilinkkan ke youtube.
 - 3) Latihan Soal
Soal Latihan berisikan soal perangkat lunak pengolah kata berbentuk pilihan ganda yang di linkkan ke google form.
 - 4) Profil
Profil berupa info pengembang, nama, nim, program studi, fakultas , email, instagram dan obrolan (grup whatsapp media pembelajaran)
 - 5) Petunjuk
Petunjuk berupa info petunjuk penggunaan aplikasi yang telah dibuat oleh pengembang.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud oleh peneliti dan menghindari kesalahan persepsi tentang istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Definisi Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu bentuk usaha untuk mengidentifikasi masalah belajar dan mengusahakan pemecahan masalah tersebut dengan menggunakan suatu rencana terhadap pelaksanaan, evaluasi, uji coba, dan umpan balik. Dalam suatu pengembangan digunakan untuk membuat

rancangan, mengembangkan program pembelajaran dan produk yang dapat memenuhi kriteria internal.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Pada penelitian ini peneliti lebih mengkhususkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *smartphone* untuk penunjang belajar siswa diluar proses belajar mengajar disekolah.

3. Android

Android adalah sistem operasi berbasis *smartphone* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Dalam Penelitian ini Android merupakan perangkat bergerak layar sentuh seperti *smartphone* untuk menunjang pembelajaran diluar sekolah

4. *App Inventor*

App Inventor adalah sebuah aplikasi web OpenSource yang awal mulanya dikembangkan oleh Google, akan tetapi saat ini dikelola oleh *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*, Universitas yang bergerak di bidang teknologi yang diakui oleh dunia. *App Inventor* ini memungkinkan pengguna baru untuk menciptakan aplikasi-aplikasi system Operasi Android.

5. Perangkat Lunak Pengolah Kata

Perangkat Lunak pengolah kata (*Word Processing*) merupakan perangkat lunak untuk membantu berbagai macam kegiatan manusia yang berhubungan dengan menyusun dokumen, melakukan berbagai format, dan menyunting dokumen atau teks. Bentuk yang dihasilkan dari perangkat lunak pengolah kata, diantaranya dokumen lamaran kerja, proposal, naskah pidato, dan makalah.