

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Manusia dididik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, Nusa dan Bangsa. Lingkungan pendidikan pertama kali yang diperoleh setiap insan yaitu di lingkungan keluarga (Pendidikan Informal), lingkungan sekolah (Pendidikan Formal), dan lingkungan masyarakat (Pendidikan Nonformal).

Prioritas pembangunan nasional sebagaimana yang dituangkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Nasional Tahun 2005–2025 (UU No. 17 Tahun 2007) antara lain adalah dalam mewujudkan masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila”. Salah satu upaya untuk merealisasikannya adalah dengan cara memperkuat jati diri dan karakter bangsa melalui pendidikan. Upaya ini bertujuan untuk membentuk dan membangun manusia Indonesia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mematuhi aturan hukum, memelihara kerukunan internal dan antar umat beragama, melaksanakan interaksi antar budaya, mengembangkan modal sosial, menerapkan nilai-nilai luhur budaya bangsa, dan memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dalam rangka memantapkan landasan spiritual, moral, dan etika pembangunan bangsa.

Tujuan dari Pendidikan Nasional *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Jabaran UUD 1945 tentang pendidikan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 Mengatakan “Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi*

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Mungkin dikalangan manusia di dunia ini tidak asing lagi mendengar kata teknologi. teknologi merupakan benda lunak atau keras yang mampu mengubah keadaan manusi dari sulit menjadi mudah, teknologi juga mampu mengubah pemikiran manusia menjadi luas.

Penggunaan teknologi tentu bukan hanya di beberapa negara dan daerah tetapi diseluruh belahan dunia sudah mampu menggunakan teknologi dan mampu mengelolanya. Dimasa sekarang penerapan dan perkembangan teknologi pendidikan sangatlah pesat tetapi disamping perkembangannya juga harus melakukan dan mengetahui perkembangan teknologi pendidikan yang semakin lama semakin pesat perkembangannya, dalam dunia pendidikan teknologi ini dapat digunakan dalam suatu sistem pembelajaran sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar . Perkembangan teknologi dan informasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Teknologi dapat dimanfaatkan untuk memecahkan berbagai masalah Jika dalam proses pembelajaran, akan lebih efektif dan efisien bila didukung dengan penggunaan media yang memadai, Arsyad (2013:6) mengatakan bahwa media sebagai perantara yang digunakan pengguna untuk menyampaikan pendapat kepada penerima yang dituju. Menurut Sukiman (2012:29), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi, dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif . Media memiliki banyak manfaat, salah satunya dapat mendorong minat siswa agar lebih semangat untuk belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus meningkat pesat saat ini sangat berdampak pada penggunaan media seperti teknologi komputer dan *smartphone* sehingga bisa menjadi sumber belajar yang

efektif. Hamalik (Rohmawati, 2015: 16) menyatakan bahwa “pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Salah satu penggunaan teknologi *smartphone* sebagai media pembelajaran sehingga dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar, dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran serta dapat membantu meningkatkan pemahaman kepada siswa terkait materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui wawancara dengan guru yang bersangkutan pada tanggal 17 Februari 2022 khususnya guru mata pelajaran IPA SMPN16 Pontianak oleh penulis, guru mengatakan bahwa dalam penyampaian materi yaitu menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah dan diskusi. Sedangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu berupa buku paket atau LKS, papan tulis, proyektor. Metode ceramah merupakan suatu bentuk penyajian bahan pengajaran dengan cara menjelaskan dan menuturkan secara lisan oleh guru kepada siswa tentang suatu topik materi, dengan metode ceramah siswa dituntut untuk fokus memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi di depan sehingga siswa merasa bosan, jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Metode ceramah ini juga berdampak terhadap respon siswa yang bermacam-macam seperti berbicara dengan teman, tidur, dan bermain-main. Sedangkan dalam penerapan metode diskusi masih terdapat permasalahan yaitu seperti kurangnya tingkat pemahaman siswa sehingga guru kesulitan membimbing. Oleh karena itu, guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran. maka diperlukan media yaitu multimedia pembelajaran berbasis *Mobile Apps* yang dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran serta penunjang bagi siswa untuk mengulang kembali pembelajaran di rumah.

Pada penelitian ini pengembangan multimedia pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan penulis mengambil judul

“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Mobile Apps* Materi Listrik Statis Siswa Kelas IX SMPN 16 Pontianak” untuk penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan adapun masalah umum dalam penelitian adalah “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Mobile Apps* Materi Listrik Statis Siswa Kelas IX SMPN 16 Pontianak?”

Adapun yang menjadi sub-sub masalah yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Mobile Apps* Materi Listrik Statis Siswa Kelas IX SMPN 16 Pontianak?
2. Bagaimana kelayakan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Mobile Apps* Materi Listrik Statis Siswa Kelas IX SMPN 16 Pontianak?
3. Bagaimana respon siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Berbasis *Mobile Apps* Materi Listrik Statis Siswa Kelas IX SMPN 16 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

1. Secara Umum

tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Mobile Apps* Materi Listrik Statis Siswa Kelas IX SMPN 16 Pontianak.

2. Secara Khusus

Tujuan penelitian ini secara khusus khusus antara lain yaitu untuk mengetahui:

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Mobile Apps* Materi Listrik Statis Siswa Kelas IX SMPN 16 Pontianak
2. Kelayakan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Mobile Apps* Materi Listrik Statis Siswa Kelas IX SMPN 16 Pontianak.
3. Respon siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Berbasis *Mobile Apps* Materi Listrik Statis Siswa Kelas IX SMPN 16 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pengembangan multimedia pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kajian tentang pengembangan Multimedia pembelajaran berbasis *mobile apps* materi Listrik Statis dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan respon siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Untuk khususnya manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu bermanfaat bagi:

a. Bagi Siswa

Dengan pengembangan Multimedia pembelajaran berbasis *mobile apps* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar mandiri dan dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan aktif serta tidak membosankan bagi siswa, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Media yang dikembangkan dapat menjadi referensi pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat menambah pengetahuan siswa dalam mempelajari materi.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada guru disekolah tentang pentingnya penerapan Multimedia pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

d. Penulis

Menambahkan pengetahuan ilmu teoritis dan praktis dalam membangun dan mengembangkan aplikasi yang digunakan untuk sekolah. Dengan berhasilnya aplikasi dalam pengembangannya akan

membantu penulis untuk menyumbangkan ilmu demi kemajuan pendidikan walaupun secara tidak langsung.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

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

1. Produk multimedia pembelajaran berbasis *Mobile Apps* dikembangkan menggunakan MIT App Inventor versi 2 beta secara online melalui website www.appinventor.mit.edu.
2. Produk multimedia pembelajaran berbasis *Mobile Apps* dapat dijalankan pada *smartphone* Android versi 4.0.0 *Tablet phone*.
3. Produk multimedia pembelajaran berbasis *mobile apps* yang memuat tampilan menu terdiri dari menu utama, yaitu SK/KD, Materi pembelajaran, video pembelajaran, Quiz, profil pengembang media pembelajaran, bantuan/petunjuk.

F. Definisi Operasional

1. Definisi pengembangan

Pengembangan merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan secara terencana untuk membuat dan memperbaiki sebuah produk yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas, sebagai upaya meningkatkan produk yang lebih baik. Adapun pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu sebuah media pembelajaran yang berupa *software* sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

2. *Mobile apps*

Mobile apps merupakan perangkat lunak berupa aplikasi yang dikembangkan menggunakan program komputerisasi untuk disematkan pada perangkat mobile seperti *smartphone* dan tablet aplikasi mobile merupakan aplikasi yang telah dirancang khusus untuk platform mobile seperti Android.

3. *MIT App Inventor*

merupakan platform untuk memudahkan proses pembuatan aplikasi sederhana tanpa harus mempelajari atau menggunakan bahasa pemrograman yang terlalu banyak. Kita dapat mendesain aplikasi android sesuai keinginan dengan menggunakan berbagai macam layout dan komponen yang tersedia. *App Inventor* memungkinkan pengguna baru untuk memprogram komputer guna membentuk software pada sistem operasi Android. *App Inventor* memakai *graphical interface*, seperti *user interface* pada *Scratch* dan *Star Logo TNG*, yang memungkinkan pengguna untuk mendrag and drop subjek visual guna membentuk aplikasi yang dapat dioperasikan perangkat Android.