

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. Pendidikan adalah usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan menumbuhkan potensi pribadinya. Pendidikan juga bertujuan untuk membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaan (Fuad, 2005: 1)

Proses pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman yang baik bagi setiap siswa. Proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa diperlukan rencana dan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa. Membuat rencana dan rancangan suatu pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah acuan dalam mengembangkan suatu pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa, siswa tidak terlepas dari media pembelajaran.

Saat ini, perkembangan media pembelajaran semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat memotivasi siswa dalam belajar dan membantu peserta didik dalam mencerna memahami materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android merupakan salah satu penerapan gaya belajar saat ini, karena Android sudah menjadi alat yang hampir semua siswa memilikinya. Manfaat menggunakan Android untuk media pembelajaran adalah memudahkan komunikasi, mengakses informasi. Menurut (Prasojo, 2011: 5) “Definisi teknologi informasi pendidikan

didasarkan pada pemanfaatan dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan”.

Media sebagai salah satu perantara guru untuk menyampaikan ilmu atau materi kepada siswa, karena media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu proses belajar dengan tujuan menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Media pembelajaran adalah semua benda atau alat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dengan tujuan menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Media merupakan segala bentuk dan saluran penyampai pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat memperkuat pikiran agar dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, melainkan sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang ingin disampaikan (Nunuk Suryani, 2018 : 3).

Salah satu 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 memilih media pembelajaran yang tepat guna mendukung proses belajar mengajar. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2014 : 15) “ Pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah membawa perubahan besar pada segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Bila dimanfaatkan dengan tepat, maka dapat meningkatkan mutu pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang efektif memerlukan suatu media yang mendukung penyerapan informasi sebanyak-banyaknya. Seiring dengan perkembangan zaman, maka teknologi berperan penting sebagai sarana untuk mendapatkan materi pembelajaran yang diajarkan. Sehingga, fungsi media teknologi dalam proses penyalinan ilmu pengetahuan ataupun informasi dalam pembelajaran. Dalam upaya pemanfaatan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan agar tidak ketinggalan zaman atau biasa disebut dengan istilah “gaptek”, seorang guru harusnya lebih inovatif serta kreatif dalam memilih metode, strategi, dan media pembelajaran yang cocok dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat tercapai sebagaimana mestinya. Guru harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, diantaranya yaitu media pembelajaran berbasis Android.

Media pembelajaran berbasis Android merupakan suatu media yang praktis dan mudah digunakan. Konsep yang ditawarkan pada media pembelajaran berbasis Android ini yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran yang bisa dilakukan juga dirumah. Bentuk pembelajaran tatap muka yaitu media ini dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran bersama guru di sekolah secara tatap muka, sedangkan untuk pembelajaran dirumah media ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran diluar lingkungan sekolah secara mandiri dirumah. Dengan begitu pengembangan media pembelajaran berbasis Android diharapkan dapat menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran dalam kondisi apapun

untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa, tidak menutup kemungkinan dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android bersumber dari pemanfaatan teknologi modern yaitu *smartphone*, sebuah teknologi yang sering digunakan dalam aktifitas masyarakat. Android memiliki akses yang mudah didapatkan karena menggunakan media nirkabel. Mayoritas masyarakat di dunia menggunakan perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android, 90 % pengguna *smartphone* di Indonesia dikuasai oleh sistem operasi Android dan memiliki presentase mencapai 75% di dunia (Kemal Setia Permana 2019).

Sistem operasi Android dapat disajikan sebagai media pembelajaran yang diolah dalam bentuk *software* atau aplikasi yang dapat dimanfaatkan bagi siswa. Aplikasi ini terdapat berbagai unsur diantaranya video, warna, gambar, audio dan lainnya yang ada pada materi pembelajaran, dengan harapan memiliki daya tarik bagi siswa mempelajari dan proses menerima serta mendapatkan informasi dapat dilakukan dengan mudah oleh siswa. Dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem intruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Pengertian media ini masih sering dikacaukan dengan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan, peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (Sri Anitah, 2012).

Peneliti telah melakukan praobservasi ke SMP Negeri 5 Bunut Hulu pada tanggal 23 Februari 2022 dan melakukan pengamatan di kelas bagaimana proses pembelajaran di kelas berlangsung, dari hasil pengamatan yang telah dilakukan dengan guru untuk menganalisis proses pembelajaran di dalam kelas diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas hanya terfokus pada guru dan belum adanya keterlibatan siswa untuk keefektifitasan

pembelajaran di dalam kelas. Sehingga siswa hanya ditempatkan sebagai obyek yang menjadi pasif sehingga kondisi belajar yang kurang optima, seperti siswa tidak memahami materi yang disampaikan. Serta minimnya pemanfaatan teknologi yang berguna sebagai media penghubung antara guru dengan siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, siswa cenderung tidak fokus dengan materi yang disampaikan dan saling mengobrol antara siswa. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Proses pembelajaran hanya berpedoman pada guru yang hanya menjelaskan materi dan buku paket. Oleh sebab itu, guru penting menumbuhkan minat dan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran. Strategi yang digunakan guru masih berpusat pada guru dan siswa yang bersifat pasif dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan media cetak atau buku pelajaran sebagai media belajarnya. Kurangnya guru yang menggunakan alat elektronik seperti Android sebagai sarana belajar atau media pembelajaran.

Salah satu cara untuk mengubah hal tersebut dengan memanfaatkan salah satu media sekarang ini yaitu dengan menggunakan Android dibantu dengan *software* Kodular. Maka perlu adanya pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Android. Seiring perkembangan teknologi informasi yang semakin maju, Android menjadi sistem operasi yang paling banyak digunakan di antara sekian banyak pilihan sistem operasi untuk perangkat *mobile*. Maka dari itu dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan, diharapkan dengan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru. Dengan media pembelajaran berbasis Android dapat dilakukan disekolah maupun dirumah oleh siswa dan guru.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan *software* Kodular. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada materi Microsoft excel agar dapat disampaikan menggunakan video menarik, sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan serta mampu menumbuhkan semangat belajar dan hasil belajar yang ingin dicapai.

Berdasarkan uraian peneliti bermaksud ingin mengembangkan sebuah aplikasi menggunakan *kodular* untuk membuat alat bahan ajar berbasis android, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang : “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Proses Pembelajaran Pada Materi Microsoft Excel Kelas VIII SMPN 5 BUNUT HULU ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan pokok pemikiran yang terkait diatas maka masalah yang diteliti pada penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran berbasis android pada materi Microsoft Excel dalam proses belajar siswa di kelas VIII SMPN 5 BUNUT HULU.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi Microsoft Excel di kelas VIII SMPN 5 BUNUT HULU?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Android pada materi Microsoft Excel di kelas VIII SMPN 5 BUNUT HULU?
3. Bagaimana respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis Android pada materi Microsoft Excel di kelas VIII SMPN 5 BUNUT HULU?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dengan *Kodular* pada materi

Microsoft Excel dalam proses belajar siswa di kelas VIII SMPN 5 BUNUT HULU.

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dengan Kodular pada materi Microsoft Excel.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Android dengan Kodular pada materi Microsoft Excel.
3. Mengetahui respon siswa setelah di implementasi kan media pembelajaran berbasis Android dengan Kodular pada materi Microsoft Excel.

D. Manfaat Penelitian

Penulisan proposal penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasi Android Dalam Proses Pembelajaran Pada Materi Microsoft Excel Kelas VIII SMPN 5 BUNUT HULU” ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi informasi, khususnya media pembelajaran berbasis Android. Sehingga dapat menciptakan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan, memberikan gambaran kepada siswa dengan menambahkan video, gambar dan lainnya di media pembelajaran berbasis Android ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat menciptakan hal baru dalam belajar menggunakan *smartphone* sehingga hasil 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 pembelajaran berbasis *android* dalam proses pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan acuan 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. Dikembangkan menggunakan Kodular
3. Bentuk media bersifat *online* untuk video, dapat bersifat *offline* untuk materi dan latihan.
4. Tampilan tatap muka yang sederhana dan mudah digunakan.
5. Dapat digunakan pada *smartphone* versi *OS* Android mulai dari versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)
6. Beberapa yang terdapat didalam aplikasi diantaranya :
 - a. Halaman Pembuka. Dalam halaman pembuka terdapat judul materi aplikasi tersebut sebagai tampilan pertama program yang muncul sebelum masuk ke menu utama.
 - b. Menu Utama. Dalam menu utama anda 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 list materi tentang Microsoft Excel.
 - 2) Video

Video berisikan video tutorial pembelajaran Microsoft Excel yang di linkkan ke *youtube*.

3) Latihan

Latihan berisikan pilihan soal latihan sesuai dengan sub materi berbentuk pilihan ganda.

4) Profil

Profil berupa info pengembang yang berisi nama, nim, program studi dan riwayat pendidikan pengembang.

d. Keluar untuk kembali ke menu utama.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penentuan konstruk atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variable yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan konstruk, sehingga memungkinkan bagi peneliti yang lain untuk melakukan replikasi pengukuran dengan cara yang sama atau menggambarkan cara pengukuran konstruk yang lebih baik (Sugiyono, 2016 : 59).

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Definisi Pengembangan

Pengembangan merupakan serangkaian kegiatan menyusun suatu yang baru menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang ada. Di dalam pengembangan terdapat suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Pengembangan didasari pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba.

Borg dan Gall mendefinisikan Penelitian Pendidikan dan pengembangan (*R & D*) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus *R & D*, yang

terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

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 ketarampilan 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 atau pelatihan. Pada penelitian ini peneliti lebih mengkhususkan media pembelajaran berbasis android menggunakan smartphone/HP untuk penunjang belajar siswa diluar proses belajar mengajar disekolah.

3. Media pembelajaran berbasis Android

Media pembelajaran berbasis Android merupakan sebuah *software* atau aplikasi yang dipakai dalam *smartphone* yang memiliki sistem operasi Android, yaitu mampu menjadi alat penyampaian materi pembelajaran. Dalam media pembelajaran berbasis Android terdapat berbagai unsur diantaranya gambar, teks, audio, video dan animasi yang telah diintegrasikan dengan materi pelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada, dengan begitu media pembelajaran berbasis android ini diharapkan mampu memudahkan siswa ketika belajar baik secara mandiri dirumah atau di sekolah dan memahami materi pelajaran tersebut.

4. Mata pelajaran Microsof Excel

Microsoft Excel adalah sebuah program aplikasi lembar kerja spreadsheet yang dibuat dan di distribusikan oleh Microsoft Corporation untuk sistem operasi Microsoft windows dan Mac OS.

Aplikasi ini memiliki fitur kalkulasi dan pembuatan grafik yang baik, dengan menggunakan strategi marketing Microsoft yang argesif, menjadikan Microsoft excel sebagai salah satu program komputer yang populer digunakan di dalam komputer mikro hingga saat ini.

Microsoft Excel merupakan perangkat lunak untuk mengolah data secara otomatis meliputi perhitungan dasar, penggunaan fungsi-fungsi, pembuatan grafik dan manajemen data. Perangkat lunak ini sangat membantu untuk menyelesaikan permasalahan administratif mulai yang paling sederhana sampai yang lebih kompleks.