

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk menunjang kemajuan negara Indonesia di mana pendidikan sudah menjadi hal yang sangat dibutuhkan di masa sekarang ini. Pendidikan sebagai sarana utama dalam membentuk karakter sumber daya manusia untuk mengalami perubahan yang cukup mendasar yang diharapkan dapat memecahkan berbagai masalah pendidikan. Pendidikan perlu dikembangkan untuk dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas serta mampu untuk bersaing secara internasional. Secara umum pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang dilakukan oleh individu dari satu generasi ke generasi lainnya. Dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan kecerdasan, ahlak mulia, kepribadian serta keterampilan yang bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Pendidikan pertama kali kita dapatkan di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini tentu menjadi tantangan bagi para guru agar mampu berperan dan memfasilitasi peserta didik dalam rangka membangun pengetahuan di era global. Perkembangan teknologi yang begitu pesat perlu dimanfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan.

Teknologi digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang diyakini mampu mengikuti perkembangan zaman. Pembelajaran yang menggunakan media teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Perangkat android sangat dekat dengan kehidupan peserta didik saat ini. Selain sebagai fungsi komunikasi, perangkat android juga sangat berpotensi dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi peserta didik. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Selwyn (2011),

penggunaan teknologi digital memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif peserta didik dan keterampilan berpikir. Salah satu contoh teknologi digital adalah internet.

Media Pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media adalah komponen dari sumber belajar yang berisi materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Hamdani, 2011). Menurut Sadiman dalam (Kustandi & Sutjipto, 2016) pembelajaran adalah usaha terencana yang dilakukan untuk memanipulasi sumber belajar agar terjadi aktivitas belajar oleh siswa, agar proses pembelajaran berjalan lancar maka diperlukan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran (Sudjana & Rivai, 2011).

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky 2016). Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lainlain (Pujawan, 2012).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14 Juli 2023 dengan mewawancarai guru Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang, bahwa guru menjelaskan materi dengan menggunakan diskusi perindividu antara guru dan siswa (tanya jawab) di mana diskusi perindividu antara guru dan siswa ini adalah pengajaran yang erat hubungannya dengan belajar memecahkan masalah. Dalam proses belajar mengajar guru menyampaikan Materi dengan menggunakan media powerpoint slide, dan dilengkapi dengan buku paket sebagai media pendukung. Untuk kondisi kelas pada saat jam pembelajaran berlangsung sebagian siswa aktif dan sebagian siswa masih cenderung pasif. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi sistem komputer dikarenakan

beberapa faktor, diantaranya masih kurangnya media pembelajaran. Guru sudah menjelaskan dengan berbagai macam media pembelajaran tetapi dengan media pembelajaran yang belum inovatif sesuai dengan perkembangan zaman, oleh karena itu harus adanya inovasi baru.

Berdasarkan masalah tersebut kemudian peneliti menganalisis permasalahan yang ada untuk menentukan media pembelajaran seperti apa yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti maka media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android termasuk ke dalam golongan media pembelajaran bentuk elektronik karena media aplikasi android dijalankan pada *smartphone* maupun *tablet* berbasis android.

Penggunaan media pembelajaran berbasis android akan mempermudah siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, memungkinkan siswa untuk mengatur waktu belajar mereka sendiri. Android mendukung berbagai jenis media, seperti gambar, audio, video, dan animasi. Hal ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sukma (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android memungkinkan siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja tidak terbatas pada ruang dan waktu dengan kata lain proses pembelajaran tidak hanya di ruang kelas dan pada jam pelajaran saja.

Media pembelajaran berbasis android ini memiliki kekurangan dan kelebihan. Untuk kelebihan dari media pembelajaran berbasis android ini untuk membuka bagian materi bisa secara offline tidak harus menggunakan jaringan internet, sedangkan kekurangan dari media pembelajaran berbasis android ini untuk membuka video dan evaluasi harus menggunakan jaringan internet agar bisa mengakses video dan evaluasi.

SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang sudah memperbolehkan siswa membawa hp ke sekolah, dengan catatan hp boleh digunakan saat jam pelajaran yang memang menggunakan hp kalau tidak ada maka hp ditiptkan

di guru piket. Untuk fasilitas internet sekolah sudah menyediakan fasilitas jaringan wifi telkomsel. SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang memiliki satu (1) ruang lab komputer dengan jumlah komputer 30 unit komputer. Guru yang mengampu mata pelajaran informatika bukan guru lulusan dari sarjana komputer, melainkan guru lulusan dari sarjana pendidikan jasmani.

Untuk mengatasi permasalahan pada siswa berdasarkan prasarvei dilakukan peneliti dan berdasarkan beberapa paparan diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sesuatu bahan ajar yang pada awalnya hanya dalam bentuk cetak menjadi suatu media elektronik sehingga bisa diakses dimanapun dan kapanpun dalam bentuk media interaktif dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Komputer Di Kelas VII SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang”. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk menambah referensi yang telah ada dan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya pada Materi Sistem Komputer.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan umum, yaitu “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Komputer Di Kelas VII SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang?”. Agar masalah dalam penelitian tidak terlalu luas, maka perlu dirumuskan lagi beberapa sub masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis android Pada Materi Sistem Komputer Di Kelas VII SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android di Sekolah SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang ?

3. Bagaimana respon siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Android di Sekolah SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah peneliti, maka tujuan umum penelitian adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android materi sistem komputer di kelas VII SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang, Pengembangan yang dimaksud adalah dengan tujuan khusus untuk mengetahui:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Komputer Di Kelas VII SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang
2. Kelayakan produk pada media pembelajaran interaktif berbasis android materi sistem komputer di kelas VII SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android materi sistem komputer di kelas VII SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoris

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan terutama pendidikan ilmu teknologi informasi dan komputer khususnya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android materi sistem komputer di kelas VII SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang, serta siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam belajar menggunakan *smartphone* sehingga meningkatkan daya tarik siswa dalam mempelajari Materi Sistem Komputer.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan memperluas cara pandang guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Informatika.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini untuk menambah wawasan penulis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih kreatif dan menarik.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam media interaktif dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik, adapun spesifikasi produk yang di kembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan untuk kelas VII SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang
2. Materi dalam media pembelajaran ini adalah Materi Sistem Komputer di kelas VII SMP Negeri 2 Jelai Hulu Kabupaten Ketapang

3. Desain media pembelajaran interaktif ini yang dihasilkan adalah berupa aplikasi berbasis android yang di dalamnya memuat komponen sebagai berikut :
 - a. *Text*
 - b. *Image*
 - c. Audio
 - d. Video
 - e. Animasi
4. Komponen-komponen yang ada di dalamnya memungkinkan siswa untuk mudah mempelajarinya, karena media pembelajaran ini bersifat interaktif, yaitu menarik dan mudah untuk di pahami.
5. Media pembelajaran di lengkapi dengan materi yang menarik dan soal soal latihan sehingga siswa bisa menentukan pilihan materinya.
6. Mampu dioperasikan dengan maksimal pada HP yang berbasis android

F. Definisi Operasional

Untuk menjelaskan makna yang dimaksud penelitian untuk menghindari kesalahan presepsi tentang istilah-istilah yang di digunakan dalam penelitian ini:

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran Interaktif merupakan Media Pembelajaran yang memadukan teks, gambar, grafik, suara, video, maupun animasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis android yang digunakan upaya membantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa. Peneliti merancang media pembelajaran ini upaya menjadi daya tarik siswa untuk belajar.

2. Android

Android adalah suatu sistem operasi linux yang digunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel, *smartphone* dan juga PC tablet. Android juga merupakan perangkat lunak gratis dengan sumber terbuka, dalam artian Google memperbolehkan pengguna untuk mengembangkan sistem operasi tersebut.

