

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan teknologi begitu pesat saat ini secara tidak langsung mempengaruhi segala aspek baik dari segi kehidupan khususnya pendidikan. Kemajuan teknologi hal yang tidak bisa dihindari pada zaman modern seperti saat ini, maka semakin majunya ilmu pengetahuan semakin maju pengembangan teknologinya. Dampak positif dalam kemajuan teknologi ini adalah memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan terutama sebagai salah satu sumber pengetahuan dan referensi dalam belajar.

Teknologi Pendidikan memiliki pengertian sangat luas khususnya dalam hal perkembangan saat ini ditengah pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta budaya masyarakat. Menurut Association for Education Communion And Technology (AECT, 2004), mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai berikut: Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Tujuan utamanya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran agar efektif dan efisien dan menarik dan meningkatkan kinerja. Dalam bidang pendidikan secara konseptual akan terjamin usaha teknologi penerapan teknologi pendidikan lembaga-lembaga dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.

Kegiatan pendidikan erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah menyampaikan suatu pesan dari sumber berita baik secara langsung dan tidak langsung menggunakan media kepada penerima pesan, sumber pesan pada kegiatan adalah guru, pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran, media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, dan penerima pesan adalah siswa. Pengembangan teknologi yang sangat pesat saat ini berdampak pada penggunaan seperti teknologi komputer dan Android yang dijadikan sumber belajar yang efektif.

Salah satu alat bantu dalam pemanfaatan pembelajaran yaitu, media yang harus mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, seperti media video, media grafik dan media aplikasi. Dengan didukung oleh fasilitas seperti laboratorium, komputer serta koneksi internet ini dapat menetapkan media pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan pada tanggal 23 Februari 2023 di SMK Negeri 1 Mempawah Hulu kepada guru dan kepala sekolah. Terlihat fasilitas sudah lengkap seperti laboratorium, komputer serta koneksi internet yang cukup memadai, tetapi dengan adanya fasilitas tersebut masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dari proses pelaksanaan pembelajaran guru cenderung menggunakan media seperti buku dan hanya memberikan kesan secara sederhana. Siswa berkewajiban memperhatikan penjelasan guru, seperti menulis materi dan menanyakan yang belum di pahami akan tetapi keawjiban tersebut tidak sepenuhnya dilaksanakan karena respon siswa yang bermacam-macam seperti berbicara, tidur, dan bermain bersama kawan-kawan sebelahny dan siswa diperolehkan menggunakan *smartphone* akan tetapi penggunaan tersebut masih belum maksimal karena siswa cenderung menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan hiburan..

Dalam pelaksanaan observasi yang dilakukan pada guru mata pelajaran Sejarah belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, penyampaian yang digunakan biasa-biasa saja sehingga materi yang disampaikan tersebut monoton atau susah dipahami. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya media yang siswa gunakan sehingga efektif dan menarik dan juga tidak cepat bosan dalam kelas, tetapi guru belum ada kemampuan untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran tersebut, maka perlu adanya upaya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android untuk melakukan proses pembelajaran secara maksimal.

Pembelajaran berbasis Android merupakan salah satu media yang ekonomis dan efisien dibanding dengan media lainnya seperti *e-learning* yang membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya, proses pengembangannya menggunakan aplikasi, selain itu dioperasikan pada perangkat Android dan pada komputer atau laptop dalam sistem Windows. Pengguna media pembelajaran berbasis Android mampu menjadi solusi dalam meningkatkan keinginan siswa dalam belajar. dan dengan adanya media pembelajaran juga akan membuat proses pembelajaran yang lebih menarik dan penggunaan media pembelajaran bahan belajar yang abstrak bisa di lihat dalam pembelajaran.

Dari penelitian yang pernah dilakukan oleh Adhit Ramadhan berjudul Pengembangan media pembelajaran berbasis Android Sejarah Walisongo mata pelajaran sejarah Kelas X Tahun (2018). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android sejarah walisongo mata pelajaran Sejarah kelas x tersebut layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran interaktif ditunjukkan dari hasil penilaian dari media, materi, siswa dan juga guru. Sejalan dengan penelitian yang lain nya yaitu dilakukan oleh Nur Jannah dengan judul Perancangan Media Pembelajaran sejarah Menggunakan MIT App Inventor Berbasis Android Di SMK N 2 PAYABUNGAN Tahun 2021, dapat disimpulkan juga bahwa penelitian menghasilkan sebuah produk media pembelajaran sejarah berbasis android yang sangat layak untuk siswa kelas X di SMK N 2 Panyabungan.

Diharapkan dalam penelitian tersebut dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android sangat layak dan bermanfaat karena menumbuhkan kegiatan pembelajaran menarik atau dapat membantu meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran, juga dapat menghasilkan sebuah produk media pembelajaran sejarah berbasis Android yang sangat layak digunakan dalam proses belajar sehingga siswa cenderung tidak bosan dan mudah digunakan dimana pun dan kapan pun

Dari uraian yang ditulis pada latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Sejaran pada Materi Corak Kehidupan dan

Hasil-Hasil Budaya Masa Pra-aksara Indonesia pada Kelas X di Sekolah SMK Negeri 1 Mempawah Hulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas beberapa permasalahan yang harus diselesaikan dalam peneliti ini adalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android ps Mata Pelajaran Sejarah untuk materi corak kehidupan dan hasil-hasil budaya masa pra-aksara Indonesia pada Kelas X di SMK N 1 Mempawah Hulu?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Sejarah pada materi corak kehidupan dan hasil-hasil budaya masa pra-aksara Indonesia pada kelas X di SMK N 1 Mempawah Hulu?
3. Bagaimana respon siswa terhadap aplikasi media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Sejarah untuk materi corak kehidupan dan hasil-hasil budaya masa pra-aksara di Indonesia pada Kelas X SMK N 1 Mempawah Hulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka, Adapun tujuan khusus pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran sejarah untuk materi corak kehidupan dan hasil-hasil budaya masa pra-aksara Indonesia Kelas X di SMK N 1 Mempawah Hulu
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran sejarah untuk materi corak kehidupan dan hasil-hasil budaya masa pra-aksara Indonesia Kelas X di SMK N 1 Mempawah Hulu
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Android untuk mata pelajaran sejarah pada materi corak kehidupan dan hasil-hasil
4. budaya masa pra-aksara Indonesia Kelas X di SMK N 1 Mempawah Hulu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah.

1. Manfaat teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan serta referensi mengenai perancangan media pembelajaran yang menarik dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan respon belajar dengan baik

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat memiliki pengalaman pembelajaran yang lain terkait dengan perkembangan teknologi berbasis Android.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan bahan referensi sebagai sarana belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan sumber pengetahuan mengenai media dalam pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti berikutnya

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk adalah rincian mengenai suatu produk yang dikembangkan. produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis Android sebagai berikut :

1. Materi dalam media pembelajarannya ini adalah corak kehidupan dan hasil-hasil budaya masa pra-aksara Indonesia di SMK Negeri 1 Mempawah Hulu.
2. Media pembelajaran ini berbasis *Mobile* di kembangkan dengan program Kodular.
3. Media pembelajaran berbasis Android ini mampu diakses melalui *smartphone*.
4. Media pembelajaran ini dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun.

5. Yang akan dibuat dalam media pembelajaran ini antara lain : Menu profil pengembang, petunjuk, materi, video, latihan soal/*quiz* dan skor.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional ini digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud peneliti dan untuk menghindari kesalahan prespsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam peneliti ini:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang di lakukan bukan untuk mengamati hal baru tapi untuk mendesain penelitian dan menyempurnakan penelitian yang telah dilakukan baik secara konsep dan teori. Dengan demikian pengembangan dapat memperbaiki kesalahan atau meminimalisir kesalahan yang terjadi.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada peneliti ini adalah media pembelajaran berbasis Android dan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet* sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai ‘Jembatan’ antara Peranti (*device*) dan penggunaannya. sehingga pengguna dapat berintraksi dengan *device* dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.