

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan landasan yang sangat penting bagi perkembangan setiap orang. Dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, Pendidikan memegang peranan yang semakin penting dalam kehidupan masyarakat. Kebutuhan belajar mengandung arti bahwa dalam pembelajaran yang baik juga berpengaruh positif terhadap produk atau hasil pembelajaran yang dicapai. Proses pembelajaran tidak pernah terlepas dari peran guru dan siswa. Oleh karena itu, diperlukan komunikasi yang baik dan lancar antara guru dan siswa agar pembelajaran menjadi lebih hidup. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan jasmani atau rohani, dimana belajar diartikan sebagai sekumpulan kegiatan fisik atau mental yang saling berkaitan satu sama lain untuk menciptakan pembelajaran yang optimal dan efektif.

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan sebuah interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungannya. Terlaksananya proses interaksi dapat menimbulkan perubahan yang positif bagi siswa. Dimana perubahan tersebut dapat mengubah perilaku siswa menjadi lebih baik. Ini mengarah tidak hanya pada perilaku yang baik tetapi juga pada perubahan hasil belajar mereka. Perubahan hasil belajar dapat terwujud dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan, kemampuan dan bakat, daya tanggap, penerimaan terhadap hal – hal lain yang terjadi pada siswa.

Proses pembelajaran merupakan sebuah rangkaian kegiatan yang melibatkan komunikasi secara langsung antara guru dengan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru dapat bertindak sebagai sumber pesan, hal ini berarti guru harus mampu menciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya komunikasi yang lancar sehingga pesan mudah diterima oleh siswa. Selain komunikasi yang baik dan lancar, guru juga harus mengidentifikasi berbagai

hal yang dapat mengganggu proses komunikasi, yaitu penggunaan alat peraga. Alat tersebut tidak hanya mempercepat proses komunikasi, tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk bertindak cepat atas pesan yang disampaikan. Alat yang dapat mendukung kelancaran proses komunikasi antara guru dan siswa adalah media pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan sarana yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa tidak cepat bosan, dan guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi atau berkomunikasi dengan siswa.

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju, membawa perubahan besar di segala bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Digunakan secara benar dan tepat, teknologi dapat meningkatkan pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu, hal tersebut merupakan salah satu upaya mendorong lingkungan sekolah untuk menggunakan dan mengembangkan teknologi. Secara khusus, tujuan akhir dari media pembelajaran adalah kebutuhan akan media pembelajaran untuk memperindah dan menyempurnakan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif didukung oleh tersedianya media pembelajaran yang menarik.

Pengadaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang sedang berkembang yaitu perangkat *smartphone*. *Smartphone* atau ponsel pintar merupakan sebuah perangkat elektronik yang mempunyai berbagai fungsi yaitu untuk berkomunikasi, berinteraksi, serta dapat digunakan untuk beberapa aktivitas seperti internet, sosial media, permainan, edukasi, hiburan dan lain sebagainya. Penggunaan *smartphone* dapat memberi kemudahan dalam pengadaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena perangkat *smartphone* dapat menyediakan berbagai macam pengembangan aplikasi terutama aplikasi edukasi yang mendukung kegiatan pembelajaran. Banyaknya pengguna *smartphone* terutama kalangan pelajar juga mendukung peluang pemanfaatan *smartphone* untuk dijadikan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Ketika media pembelajaran tersebut digunakan untuk menyampaikan

pesan atau informasi, maka media pembelajaran tersebut dapat menjadi alat komunikasi, tidak hanya itu media pembelajaran tersebut juga dapat digunakan untuk merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan keterampilan atau kemampuan belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif dapat menciptakan suasana kelas yang hidup. Pembelajaran dapat berjalan dengan lancar bila adanya kerjasama antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi, dapat berkomunikasi dengan siswa, yang sebelumnya siswa tidak dapat memahami materi melalui media cetak, sehingga dengan adanya media pembelajaran siswa dapat terbantu untuk memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari senin, 27 Februari 2023 terhadap guru kelas VII mata Pelajaran informatika SMP Santo Benediktus Pahauman, diperoleh hasil bahwa peran guru sangat mendominasi. Guru menjelaskan isi materi dengan menggunakan metode presentasi atau ceramah. Siswa berkewajiban memperhatikan penjelasan guru, mencatat dan mengajukan pertanyaan yang belum dipahami. Namun kewajiban tersebut belum sepenuhnya terlaksana karena respon siswa yang beragam, seperti berbincang dengan teman, bersenang - senang, dan bermain dengan teman sebelahnya. Guru kesulitan dalam menjelaskan materi, terutama materi Dampak Sosial Informatika yang tidak dapat dijelaskan secara lisan. Guru perlu mempunyai media pembelajaran yang tepat dan menarik pada saat proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan menarik serta siswa tidak cepat bosan dalam proses belajar mengajar berlangsung di ruang kelas. Sebelumnya guru menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS), namun guru juga menggunakan media lain seperti *powepoint*, namun jarang digunakan, media pembelajaran juga sangat membantu dalam menunjang pembelajaran siswa dan membuat proses belajar lebih interaktif, efektif, dan menarik.

Untuk mengatasi permasalahan siswa berdasarkan pengamatan peneliti sebelumnya dan penjelasan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan suatu

bahan Pendidikan yang orisinal dalam bentuk media cetak hingga media elektronik untuk dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk melengkapi bahan referensi yang sudah ada dan memudahkan siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran, khususnya materi Dampak Sosial Informatika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas maka permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Santo Benediktus Pahauman ? “.

Adapun sub – sub masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Santo Benediktus Pahauman ?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Santo Benediktus Pahauman ?
3. Bagaimana Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Santo Benediktus Pahauman ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Santo Benediktus Pahauman.
2. Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Santo Benediktus Pahauman.
3. Mengetahui Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Santo Benediktus Pahauman.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, manfaat penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat teoritis terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran informatika untuk merangsang minat belajar, memfasilitasi pembelajaran dengan *smartphone*, dan meningkatkan semangat belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa belajar bagaimana menggunakan *smartphone* untuk mempelajari hal – hal baru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini dapat membawa manfaat dengan meningkatkan keterampilan pelatih dalam menciptakan media pembelajaran untuk proses pembelajaran. Sebagai materi yang dipilih, untuk menyampaikan materi dengan benar dan tepat, serta memberikan alternatif pencegahan penyalahgunaan teknologi oleh siswa

c. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya dan dapat menjadi sumber informasi untuk penggunaan media android dalam media pembelajaran yang sudah selesai.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dalam Penelitian ini memiliki spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan adalah aplikasi *smartphone* media pembelajaran berbasis android.

2. Media pembelajaran berbasis android diterapkan pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Santo Benediktus Pahauman.
3. Semua konten materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dijalankan dengan mode *online*.
4. Media pembelajaran digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa.
5. Aplikasi juga dapat di instal atau dapat digunakan pada *smartphone* versi OS Android
6. Media pembelajaran berbasis android memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, dan video.
7. Adapun fitur yang terdapat didalam aplikasi sebagai berikut :
 - a. Halaman pembuka. Halaman pertama terdapat halaman login yang harus di isi terlebih dahulu sebelum masuk pada aplikasi, kemudian terdapat logo SMP Santo Benediktus Pahauman dan tulisan App Media Pembelajaran yang disebut halaman intro. Kemudian setelah itu akan diarahkan pada menu utama.
 - b. Menu utama. Pada menu utama pengguna atau *user* diarahkan ke sub menu.

Dalam menu utama terdapat :

 - 1) Petunjuk

Didalam petunjuk terdapat arahan untuk semua tombol tentang cara penggunaan dari aplikasi tersebut.
 - 2) Profil

Didalam profil terdapat informasi yang menyangkut tentang penulis, seperti : nama, nim, program studi, fakultas, dan lain sebagainya.
 - 3) Menu
 - c. Halaman sub menu antara lain :
 - 1) Materi

Terdapat materi mengenai dampak sosial informatika.

2) Video

Terdapat sekumpulan video mengenai materi dampak sosial informatika yang dapat diunduh langsung pada aplikasi yang sudah di linkkan ke *youtube*.

3) Evaluasi

Berisikan latihan – latihan atau contoh soal yang mencakup pada materi dampak sosial informatika.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional digunakan untuk memperjelas dan menegaskan makna yang dimaksudkan oleh penulis dan untuk menghindari kesalahpahaman tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan

Pengembangan bertujuan untuk menyempurnakan produk untuk menciptakan dan memproduksi produk yang lebih baik lagi, setelah itu dilakukan uji keefektifan produk agar dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan seseorang. Pengembangan didasarkan pada pembuatan produk yang efektif, dimulai dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan pengujian produk

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah sarana, pengantar atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada seseorang yang menerima informasi. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis android yang digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa.

3. Android

Android adalah perangkat lunak posel yang mencakup sistem operasi. *Minidware* dan aplikasi seluler utama. Android merupakan sebuah sistem operasi *linux* yang dirancang untuk mendukung pengoperasian perangkat elektronik layar sentuh seperti tablet atau *smartphone* dengan cara menyentuh, menggeser atau tap layar. Menurut Nazrudin Safaat (Kuswanto

& Radiansyah, 2018:2016), android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi.

4. Kodular

Kodular adalah situs web yang menyediakan alat seperti MIT APP Inventor untuk membuat aplikasi android menggunakan pemrograman blok. Dengan kata lain, kita tidak perlu menulis kode pemrograman secara manual untuk membuat aplikasi Android. Saat ini, Kodular dan AppBuilder telah bekerja sama untuk membuat aplikasi yang memungkinkan orang baru atau mereka yang tidak memiliki pengetahuan coding dengan mudah membuat aplikasi android mereka sendiri menggunakan fitur dan layanan lain seperti android studio.

5. Dampak sosial informatika

Materi dalam penelitian ini adalah Dampak Sosial Informatika. Dampak sosial informatika mengacu pada perubahan sosial yang dihasilkan dari penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).