

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamlik, 2019:79). Hal ini berarti pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada manusia untuk mencapai kedewasaan serta mencapai tujuan agar manusia mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.

Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003). Hal ini berarti bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi suatu kegiatan belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya tidak menitik beratkan pada “apa yang dipelajari”, melainkan pembelajaran itu berupaya untuk menciptakan proses belajar bagi peserta didik, yaitu cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan cara pengorganisasian materi, cara penyampaian pelajaran dan cara mengelola pembelajaran.

Proses belajar bisa dikatakan berhasil, apabila terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamlik 2019:30). Proses belajar merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan seorang peserta didik. Menurut Djamaluddin, dkk (2019: 12) ada beberapa

jenis belajar yang dilakukan manusia yaitu; belajar rasional, belajar abstrak, belajar sosial, belajar kebiasaan, dan belajar pengetahuan.

Belajar rasional merupakan proses belajar menggunakan kemampuan berpikir sesuai akal sehat (logis dan rasional) untuk memecahkan masalah. Belajar abstrak merupakan proses belajar menggunakan berbagai cara berpikir abstrak untuk memecahkan masalah yang tidak nyata. Belajar keterampilan merupakan proses belajar menggunakan kemampuan gerak motorik dengan otot dan urat syaraf untuk menguasai keterampilan jasmani tertentu. Belajar sosial merupakan proses belajar memahami berbagai masalah dan cara penyelesaian masalah tersebut, misalnya masalah keluarga, persahabatan, organisasi, dan lainnya yang berhubungan dengan masyarakat. Belajar kebiasaan yaitu proses pembentukan atau perbaikan kebiasaan ke arah yang lebih baik agar individu memiliki sikap dan kebiasaan yang lebih positif sesuai dengan kebutuhan (kontekstual). Belajar pengetahuan yaitu proses belajar berbagai pengetahuan baru secara terencana untuk menguasai materi pelajaran melalui kegiatan eksperimen dan investigasi.

Keberhasilan proses belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar menurut Sudjana (2009:22) terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan psikomotorik terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

Salah satu mata pelajaran pada jenjang SMA/MA yang dapat ditemui adalah mata pelajaran Informatika. Mata pelajaran ini mencakup penguasaan keterampilan komputer, prinsip kerja berbagai jenis peralatan komunikasi dan cara memperoleh, mengolah dan mengkomunikasikan informasi. Mata pelajaran Informatika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan salah satunya yaitu memahami Informatika, mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan dan dapat mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Toba pada proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Informatika, dimana dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya belajar di kelas tetapi juga melakukan praktik di laboratorium komputer. Dalam proses pembelajaran di kelas siswa tidak disediakan buku paket khusus pegangan siswa (buku cetak), sedangkan untuk praktik di laboratorium komputer yang digunakan siswa sebagai penunjang untuk belajar adalah modul yang berisi uraian materi praktik berbentuk teks dan gambar yang ditampilkan melalui proyektor.

Selain permasalahan terbatasnya sumber pembelajaran pada proses pembelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Toba, ditemukan juga suatu permasalahan, dimana sebagian besar siswa di SMA Negeri 1 Toba tidak pernah belajar Informatika atau TIK di tingkat SMP dan tidak memiliki fasilitas Komputer atau Laptop pribadi. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa belum pernah menggunakan atau mengoperasikan Komputer atau Laptop. Keadaan berdampak pada mata pelajaran Informatika dimana sebagian besar merasa cukup kesulitan dalam mempelajari materi Informatika. Ditambah lagi, singkatnya waktu pembelajaran, untuk itu siswa pun lebih dituntut untuk melakukan pembelajaran secara mandiri.

Untuk mengatasi permasalahan siswa yang kesulitan untuk memahami materi “Integrasi Aplikasi Office,” dibutuhkan media pembelajaran yang representatif dan bisa digunakan kapanpun dan dimanapun siswa membutuhkannya. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran yang representatif dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun oleh siswa yaitu media pembelajaran menggunakan *smartphone*. Sejalan dengan penelitian (Muhammad Iqbal Hanafri, dkk 2019) yang menyatakan Sistem Operasi Android dengan berbagai macam pengembangan aplikasinya mampu menghasilkan media pembelajaran yang

representatif dan belajar menggunakan *smartphone* menjadi cara unik karena bisa dilakukan dimanapun dan kapan saja. *Smartphone* dikenal sebagai gadget serba instan yang fleksibel yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, dikarenakan *smartphone* merupakan versi mini dari komputer yang mempunyai berbagai kelebihan yang dimiliki komputer, sehingga penggunaan *smartphone* lebih praktis karena ukurannya yang pas dikantong.

Berdasarkan data yang dirilis oleh katadata. co. id, pengguna *smartphone* di Indonesia diprediksi akan terus meningkat. Lebih dari setengah populasi di Indonesia atau 56% telah menggunakan *smartphone* pada tahun 2018. Hingga 2025, setidaknya 89,2% populasi di Indonesia telah memanfaatkan *smartphone*. Dalam kurun waktu enam tahun sejak 2019, penetrasi *smartphone* di tanah air tumbuh 25,9%. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



(Sumber: databoks. katadata. co. id)

### **Gambar 1.1 Pengguna ponsel pintar (*Smartphone*) pada tahun 2015-2025**

Jenis *smartphone* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *smartphone* dengan Sistem Operasi Android. Sistem Operasi Android memiliki kelebihan (Kusuma, 2011:10-12) yaitu; *multitasking*, *home screen*, banyak pilihan piranti, modifikasi sistem, dan Pengaturan yang mudah. *Multitasking* memiliki arti bahwa sistem Android mampu menjalankan beberapa aplikasi sekaligus yang tidak terbatas, baik aplikasi-aplikasi yang berasal dari bawaan sistem atau tambahan dari *Android Marketplace*, seperti contohnya adalah seseorang dapat mendengarkan musik sambil *browsing* internet. *Home screen* fleksibel merupakan jendela utama sistem, di mana segala notifikasi dapat dipantau dan dapat digunakan untuk menaruh *shortcut* aplikasi-aplikasi yang sering digunakan pengguna, seperti contohnya adalah

seseorang dapat memilih aplikasi apa saja yang akan ditampilkan dilayar utama pada *Smartphone* nya. Banyak pilihan piranti maksudnya adalah vendor pendukung sistem ini banyak, jadi pilihan perangkat yang bisa digunakan sangat beragam dan juga dengan harga yang bervariasi. Modifikasi sistem, selain beberapa kelebihan di atas, Android memberikan banyak kebebasan dalam hal modifikasi sistem, seperti dilakukan *rooting* dan modifikasi ROM sistem (mengubah ukuran ROM), jadi pengguna dapat memodifikasi sistem aplikasi android-nya secara bebas. Pengaturan yang mudah, untuk keperluan sehari-hari menyesuaikan dengan aktivitas pengguna dapat dilakukan dengan mudah tanpa perlu banyak dilakukan perubahan, seperti contohnya pengguna dapat dengan mudah menginstal dan memiliki beragam pilihan aplikasi gratis serta open source

Berbicara mengenai media pembelajaran berbasis Android yang memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, diketahui semua siswa di SMA Negeri 1 Toba sudah mempunyai *smartphone*. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android sangat mendukung digunakan sebagai media pembelajaran yang akan diterapkan pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Toba. Dalam penelitian Whyu Eka Meidyanti, dkk (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi menggunakan *smartphone* dikategorikan sangat menarik dan efektif.

Berdasarkan dari paparan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Integrasi Aplikasi Office di SMA Negeri 1 Toba Kabupaten Sanggau”**. Dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran TIK dan memberikan pemahaman bagi guru sebagai sumber alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran, serta memudahkan siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja sehingga

dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar serta memungkinkan siswa dapat belajar mandiri.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada materi Integrasi Aplikasi Office di SMA Negeri 1 Toba?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pembelajaran berbasis Android pada materi Integrasi Aplikasi Office di SMA Negeri 1 Toba?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android materi Integrasi Aplikasi Office di SMA Negeri 1 Toba?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi Integrasi Aplikasi Office di SMA Negeri 1 Toba.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis Android yang telah dikembangkan pada materi Integrasi Aplikasi Office di SMA Negeri 1 Toba.
3. Respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android pada materi Integrasi Aplikasi Office di SMA Negeri 1 Toba.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat pengembangan ini baik secara teoritis-akademik maupun praktis adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Menyediakan sumber belajar dapat diakses dimana saja dan kapan saja, menyediakan sumber belajar yang menarik, serta memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri, sehingga dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.

### b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan sebagai wawasan atau informasi terkait dengan pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi berkaitan dengan media pembelajaran berbasis Android

## **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk perangkat lunak berupa aplikasi android (apk). Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut.

1. Aplikasi dapat diinstal pada *smartphone* minimal versi 4.0.3 Ice Cream Sandwich (ICS)
2. Aplikasi dapat diinstal pada RAM minimal 2Gb
3. Materi yang dijadikan bahan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu Integrasi Aplikasi Office
4. Media pembelajaran memuat; halaman sub menu utama (CP/TP, materi, video, simulasi, latihan, glosarium, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang)
5. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan *software*. *Software* yang digunakan adalah *browser* (Google Chrome)

sebagai *software* utama dalam pembuatan media dengan nama *web app*.Thunkable.com.

a. Keunggulan Produk

- 1) Materi dilengkapi teks, gambar, animasi, dan video
- 2) Terdapat simulasi, sehingga siswa bisa melakukan praktik sesuai perintah.
- 3) Tampilan antar muka yang sederhana dan menarik sehingga mudah digunakan.
- 4) Fleksibel dan mudah dibawa kemana-mana.
- 5) Latihan berbentuk *game* labirin
- 6) Aplikasi gratis tidak berbayar.

b. Keterbatasan Produk

- 1) Materinya terbatas, hanya memuat materi Integrasi Aplikasi Office
- 2) Produk atau aplikasi bersifat *online* untuk mengakses materi, video pembelajaran, dan latihan

## **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah sebuah batasan-batasan yang dijabarkan oleh peneliti terhadap variabel penelitiannya sendiri sehingga variabel penelitian dapat diukur dan untuk menghindari kesalahan penafsiran. Dalam penelitian ini yang menjadi definisi operasional adalah sebagai berikut:

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis Android.



## 2. Android

Android adalah sistem operasi yang dirancang oleh Google dengan basis kernel *Linux* untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti *tablet* atau *smartphone*. Jadi, Android digunakan dengan sentuhan, gesekan ataupun ketukan pada layar gadget Anda.

## 3. Integrasi Aplikasi Office

Integrasi artinya mengaitkan data antar sub sistem sehingga data dari sistem tersebut dapat digunakan di sistem yang lain. Seperti contoh data pada Microsoft Excel ditautkan dengan dokumen Microsoft Word dalam pembuatan surat, atau data di Microsoft Excel ditautkan dengan Microsoft Word dalam menampilkan grafik dan tabel.