

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak yang mempengaruhi segala aspek kehidupan, termasuk dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia yang tidak memandang batas jarak, ruang, waktu serta tempat. Pengaruhnya pun meluas hingga sampai pada bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk menjadi lebih menarik. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa dijauhkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dalam rangka menyiapkan peserta didik melalui bimbingan pengajaran dan latihan agar peserta didik bisa mendapatkan sebuah hasil atau timbal balik dari hal yang tidak tahu menjadi tahu, hal yang baik dan tidak serta dapat memainkan perannya di masa yang akan datang. Pendidikan sendiri memiliki kaitan yang erat dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini merupakan suatu proses yang kompleks. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Arsyad, 2015:1).

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Pendidikan masa kini mengacu kepada pendidikan dengan multi dimensi yang mengedepankan pendekatan IPTEK. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah

merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar.

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran.

Dengan teknologi yang ada saat ini, sebagian besar masyarakat menggunakan teknologi khususnya *smartphone* hanya sebatas bertukar kabar atau informasi seperti SMS, telpon, memutar lagu ataupun video, serta mengakses sosial media yang dimiliki, bahkan digunakan untuk bermain *game*. Tanpa adanya perubahan yang lain, padahal sejatinya *smartphone* tersebut bisa digunakan dengan berbagai macam cara, contohnya melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *android*. Media pembelajaran berbasis *android* ini merupakan suatu media pembelajaran yang bersifat *portable* atau dapat dibawa kemana saja, hal inilah yang mempermudah penggunaannya untuk melihat kembali materi pembelajaran dimana saja tanpa melakukan tatap muka di dalam kelas. Media pembelajaran berbasis *android* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP dikarenakan dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta ketertarikan siswa untuk belajar, hal ini disebabkan karena perubahan gaya pembelajaran yang lebih modern.

Pengembangan dilakukan atas dasar rasa inisiatif manusia dalam mencari jalan keluar untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan inovasi yang dimiliki, karena kekuatan akal budi yang dimiliki manusia maka

banyaklah timbul berbagai pengembangan yang dapat mempermudah manusia, salah satunya *MIT APP Inventor* yang akan digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran. Perkembangan teknologi khususnya *MIT APP Inventor* memberikan kemudahan interaksi antar pengguna serta memberikan manfaat bagi penggunanya. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dibuat agar dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik, namun secara umum media ini juga dapat digunakan sebagai media presentasi oleh guru. Pengembangan media pembelajaran tersebut berdasar beberapa pertimbangan: a) dapat dijadikan media belajar mandiri bagi peserta didik baik disekolah maupun diluar sekolah, b) dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Joko dan Ferri, 2018:16).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Juni di SMP Yakkhalusti Pontianak, pembelajaran yang dilakukan masih sebatas menyampaikan materi dengan metode ceramah yang memberikan kesan hanya biasa saja kepada siswa. Hal inilah yang membuat siswa merasa bosan dan kurangnya niat untuk memahami materi dengan baik. Maka dari itu peneliti ingin memberikan cara yang baru dalam belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, yaitu melakukan suatu pengembangan yang berbeda pada media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* yang akan dilakukan oleh peneliti ini memberikan kesan pengembangan yang lebih modern. Siswa dapat menggunakan *android* atau *smartphone* yang mereka gunakan untuk belajar dengan cara yang lebih mudah, dimanapun dan kapanpun tanpa terikat dengan jam mata pelajaran tersebut.

MIT App Inventor merupakan *open-source web application* yang disediakan oleh Google, yang sekarang dijaga oleh *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. *MIT* adalah sebuah *tools* untuk membuat aplikasi *android* dalam bentuk pemrograman visual yang memungkinkan semua orang bahkan anak-anak untuk membangun aplikasi pada *smartphone*. *App Inventor* menggunakan *interface* secara grafis yang memungkinkan pengguna dapat

melakukan seret dan lepas (*drag and drop*) untuk mengubah logika dalam bentuk objek visual sehingga dapat dijalankan dalam perangkat *smartphone*. *App Inventor* merupakan aplikasi yang sangat sederhana sehingga memungkinkan pengguna baru dapat membuat serta memahami bagaimana cara membuat aplikasi *android*.

Untuk itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* ini dengan bantuan *MIT APP Inventor* sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan pembelajaran Teknologi Informatika terkhususnya pada materi Dampak Sosial Informatika yang diharapkan memberikan respon yang baik terhadap siswa dan dapat mengenal media pembelajaran tersebut khususnya kelas IX A dan IX B. Pada penelitian ini pengembangan berbasis *android* yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan mengetahui respon mahasiswa terhadap pengembangan yang dilakukan sehingga proses belajar mengajar bisa lebih bersemangat, selain itu siswa juga tidak menyalahgunakan *smartphone* yang dimilikinya dan dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Dampak Sosial Informatika di Kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Dampak Sosial Informatika di Kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak”.

Sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika di kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika di kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak ?

3. Bagaimana respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika di kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Dampak Sosial Informatika di Kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika di kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika di Kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak.
3. Mengetahui respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika di Kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis ataupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan respon siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam belajar menggunakan *smartphone* sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas dan respon belajar menjadi lebih baik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana belajar bagi siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan media *android* dalam pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi peneliti 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 yang akan dikembangkan berbentuk aplikasi yang dapat diinstal di *smartphone* dengan sistem operasi Android.
2. Media pembelajaran berbasis *android* diterapkan pada materi Dampak Sosial Informatika untuk kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak.
3. Bentuk media yang bersifat *online* dan *offline* mulai dari materi hingga video.
4. Tampilan tatap muka yang sederhana dan mudah digunakan.
5. Dapat digunakan pada *smartphone* versi Android minimal 4.2.
6. Beberapa yang terdapat didalam aplikasi diantaranya :
 - a. Halaman Pembuka. Dalam halaman pembuka terdapat logo IKIP-PGRI Pontianak, logo Tut Wuri Handayani, tulisan selamat datang, tulisan Media Pembelajaran Berbasis Android, serta tulisan SMP Yakhalusti, tombol spiker, tombol silang dan tombol masuk sebagai tampilan pertama yang muncul sebelum masuk ke menu utama.
 - b. Menu Utama. Dalam Menu utama pengguna 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

Berisikan kumpulan materi tentang Dampak Sosial Informatika

2) Video

Video berisikan kumpulan video yang di linkkan ke *youtube*.

3) Latihan

Latihan berisikan soal materi dampak sosial informatika berbentuk pilihan ganda.

4) Petunjuk

Petunjuk merupakan info penggunaan setiap tombol yang telah dibuat dalam aplikasi.

5) Profil

Informasi dari peneliti.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah sebuah usaha dalam menciptakan serta menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat dipergunakan dalam mempermudah seseorang untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Pengembangan didasari pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana, pengantar atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi kepada seorang yang menerima informasi tersebut. Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *android* yang digunakan

untuk membantu kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa.

3. Android

Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *minddeware*, dan aplikasi utama *mobile*. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti tablet atau *smartphone* dengan sentuhan, gesekan ataupun ketukan pada layar.

4. App Inventor

MIT App Inventor adalah aplikasi inovatif yang dikembangkan Google dan MIT untuk mengenalkan dan mengembangkan pemrograman android dengan mentransformasikan bahasa pemrograman yang kompleks berbasis teks menjadi berbasis visual (*drag and drop*) berbentuk blok-blok. MIT App Inventor merupakan platform untuk memudahkan proses pembuatan aplikasi sederhana tanpa harus mempelajari atau menggunakan bahasa pemrograman yang terlalu banyak.

5. Dampak Sosial Informatika

Informasi biasanya dibedakan dengan data. Data adalah fakta mentah yang belum memberikan pengetahuan. Adapun informasi adalah data yang diolah sehingga memiliki makna atau memberikan pengetahuan. dalam menerima dan menyampaikan informasi harus selalu memperhatikan hal-hal seperti informasi tersebut baru atau tidak, tambahan informasi yang di dapat, apakah ada yang dikurangkan atau dilebih-lebihkan. Dampak jika informasi data pribadi dapat diakses publik antaranya seperti penyalahgunaan data pribadi yang memungkinkan terjadinya kejahatan siber. akses ilegal, *hacking* dan *cracking*, pemalsuan data, hingga pencurian data.