

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka dari itu pendidikan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945.

Menurut Mahmud Yunus dan Martinus Langeveld mengatakan pendidikan adalah suatu usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan bisa mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-citanya yang paling tinggi. Agar anak tersebut memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa yang dilakukannya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agamanya. Selain dari itu Pendidikan adalah upaya menolong anak untuk dapat melakukan tugas hidupnya secara mandiri dan bertanggung jawab dan pendidikan merupakan usaha manusia dewasa dalam membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses belajar dan mengajar yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan kreatif, tidak hanya itu saja melainkan juga untuk mengembangkan sikap disiplin, berakhlak mulia yang nantinya mampu diterapkan dalam kehidupannya.

Dalam pendidikan tentunya tidak terlepas dari proses pembelajaran, proses pembelajaran yang dimaksud meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka

tercapainya tujuan pembelajaran. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan pemahaman yang baik terhadap mata pelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan peran utama di dalam dunia pendidikan untuk membuat pendidikan lebih berkembang lagi. Salah satu faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Media Pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2015:10), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan saat ini yaitu media pembelajaran berbasis Andorid. Media pembelajaran yang mudah diakses oleh siapa saja dan dilakukan dimana saja menjadi faktor pendorong berkembangnya media pembelajaran berbasis Android. Tanpa harus bertatap muka langsung dalam proses pembelajaran, siswa dan guru tetap dapat melakukan proses pembelajaran, sehingga waktu yang digunakan akan relatif efisien karena tidak mengurangi jam efektif pembelajaran. Media pembelajaran Android dapat dikembangkan secara kreatif dan inovatif agar siswa lebih tertarik dan dengan mudah menerima materi pelajaran yang ada di media pembelajaran berbasis Android tersebut. Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis Android dapat memberikan angin segar bagi pendidikan di Indonesia. Sifat media pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan

bersifat personal akan meningkatkan minat, motivasi, dan daya kreatif siswa dalam melakukan proses pembelajaran (Jamaludin, 2020).

Penggunaan media pembelajaran di MTs Negeri 2 Pontianak masih belum maksimal hal ini dibuktikan berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan pada bulan juli 2023, di MTs Negeri 2 Pontianak dengan mewawancarai bapak Jaka Mulyana, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Informatika. Pada saat proses pembelajaran berlangsung penyampaian materi menggunakan metode ceramah hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan tanpa adanya timbal balik dari siswa. Selain itu sumber media yang digunakan hanya menggunakan buku cetak, untuk penggunaan laboratorium komputer juga masih sangat terbatas, oleh karena itu siswa hanya mendapatkan sumber belajar yang sedikit dan belum memadai.

Selain terbatasnya sumber pembelajaran ditemukannya juga permasalahan bahwa sebagian besar siswa belum memahami tentang informatika dikarenakan mata pelajaran informatika baru diterapkan pada sekolah menengah pertama, sehingga menyebabkan siswa cukup kesulitan dalam memahami materi informatika. Serta terbatasnya waktu pembelajaran disekolah menuntut siswa untuk belajar mandiri dirumah.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan setelah dilakukannya diskusi dengan guru mata pelajaran informatika guna mencari solusi dari permasalahan tersebut sehingga didapatkan solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang bisa digunakan tanpa terbatasnya ruang dan waktu, sehingga pembelajaran yang telah di sampaikan oleh guru dapat dipelajari kembali dirumah. Sejalan dengan penelitian (Yuzy Hana Charistiani, 2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Dampak Sosial Informatika di kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak" hasil penelitian diperoleh dari ahli media 90% dengan kategori "sangat layak", berdasarkan uji ahli materi diperoleh skor sebesar 91,2% dengan kategori "sangat layak", untuk hasil ujicoba diperoleh hasil 87,14%

dengan kategori sangat layak. Dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android pada materi dampak sosial informatika layak digunakan pada kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android pada materi Informatika dan Keterampilan Generik. Dalam media pembelajaran ini terdapat berbagai fitur seperti materi, quiz, dan video pembelajaran yang di harapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan website Kodular. Kodular adalah sebuah platform pengembangan aplikasi drag and drop yang memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi tanpa menulis kode. Ini menyediakan antarmuka yang mudah digunakan dan berbagai komponen untuk membantu dalam membuat aplikasi (Rismayanti, Anriani, & Sukirwan, 2022).

Pada pengembangan media pembelajaran ini peneliti penggunaan model R&D (Reaserch and Devolopment) untuk menghasilkan produk. Dari permasalahan yang telah peneliti jabarkan maka, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Informatika Dan Keterampilan Generik di Kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII Mts Negeri 2 Pontianak?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII Mts Negeri 2 Pontianak?
3. Bagaimana respon siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII Mts Negeri 2 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII Mts Negeri 2 Pontianak.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII Mts Negeri 2 Pontianak.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII Mts Negeri 2 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai solusi permasalahan belajar siswa dalam proses pembelajaran, selain itu penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan dan referensi bagi siswa serta meningkatkan pengetahuan siswa pada mata pelajaran informatika khususnya materi informatika dan keterampilan generik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini siswa mendapatkan hal baru dalam mata pelajaran informatika menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Android sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas dan respon belajar menjadi lebih baik.

b. Bagi Guru

Diharapkan aplikasi ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti

Peneliti 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

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berbentuk aplikasi android yang dapat diinstal di smartphone dengan sistem operasi android.
2. Dikembangkan menggunakan website kodular
3. Media pembelajaran berbasis android diterapkan pada mata pelajaran informatika khususnya materi informatika dan keterampilan generik kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak.
4. Media pembelajaran ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa untuk mudah mempelajarinya, karena media pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga siswa bisa menentukan pilihan materi.
5. Media pembelajaran dilengkapi dengan video pembelajaran.
6. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan berbentuk kuis sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang telah di pelajarinya.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memaknai judul skripsi ini, maka perlu dijelaskan tentang definisi operasional dari judul tersebut sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan semangat belajar peserta didik

dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

2. Android

Android adalah sistem operasi yang dirancang oleh google dengan basis kernel *linux* untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti tablet dan *smartphone*, jadi android digunakan dengan sentuhan,gerakan ataupun ketukan pada layar gadget anda.

3. Kodular

Kodular adalah situs web yang menyediakan alat seperti MIT APP Inventor untuk membuat aplikasi android menggunakan pemrograman blok. Dengan kata lain 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 layanan lain seperti android studio.

4. Materi Informatika dan Keterampilan Generik

Informatika adalah Bidang ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan tersebut. Sedangkan Keterampilan Generik adalah Ilmu yang dimana kalian akan menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan informatika.