

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Teknologi adalah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi dalam dunia pendidikan oleh karena itu perlu adanya pemanfaatan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran (Ramadhani, 2021). Salah satu hasil dari perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi adalah penggunaan *smartphone* diberbagai kalangan, bahkan hampir semua orang memiliki *smartphone*. Kebutuhan teknologi dalam dunia pendidikan telah diatur pemerintah dalam peraturan perundang-undangan yang tercantum pada, Kementerian pendidikan dan kebudayaan (2013) sesuai dengan standar kompetensi dan standar isi menetapkan pada poin ke 13 bahwa "Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran". Dengan adanya hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan seorang pendidik dapat memanfaatkan perkembangan tersebut pada kegiatan pembelajaran, pemanfaatan teknologi yang dapat dikembangkan oleh pendidik sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMPN 1 Sekampung didapatkan informasi yaitu dalam proses pembelajaran pendidik dan peserta didik masih menggunakan bahan ajar yang diperoleh dari pemerintah dan pendidik belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. selanjutnya dari angket yang diberikan kepada peserta didik diperoleh, (1) peserta didik merasa bosan dengan sumber belajar yang selama ini mereka gunakan, (2) pemikiran peserta didik yang menganggap matematika itu sulit, (3) peserta didik tidak memiliki buku pegangan untuk belajar dirumah, (4) sebagian besar peserta didik memiliki *smartphone* atau *android*, (5) peserta didik mengharapkan adanya sumber belajar lain yang lebih menarik untuk membantu proses belajar, (6) peserta didik merasa kesulitan dengan materi himpunan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 1 Sekampung diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan bahan ajar berupa buku paket pemerintah terlihat peserta didik hanya mendengarkan dan

melihat penjelasan guru melalui papan tulis. Sekolah sudah memiliki fasilitas yang menunjang seperti *wafid*an peserta didik diperbolehkan menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran apabila dibutuhkan. Tetapi guru belum memanfaatkan teknologi untuk membantu proses pembelajaran. Sehingga belum adanya inovasi media pembelajaran di sekolah seperti media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran matematika.

Kurikulum yang digunakan di SMPN 1 Sekampung sudah menggunakan kurikulum K13 revisi 2016 dengan pendekatan saintifik, buku ajar yang digunakan sudah memuat tahapan-tahap yang ada dalam pendekatan saintifik. Namun buku ajar yang tersedia belum dapat digunakan secara mandiri dan belum menjadikan peserta didik belajar secara aktif. Berdasarkan kondisi yang dialami peserta didik, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *android* karena di SMPN 1 Sekampung diperbolehkan menggunakan *android* dalam pembelajaran. Kelebihan android dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Sehingga membantu peserta didik untuk dapat belajar didalam kelas maupun diluar kelas. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang menyatakan "Media pembelajaran matematika berbasis android memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun (Nurhayat, dkk., 2021). Media yang dikembangkan disusun secara sistematis, menarik dan juga inovatif dengan menggunakan pendekatan saintifik pada tahapan pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa "Pendekatan saintifik adalah pendekatan yang dapat mengembangkan cara berfikir peserta didik secara logis, analisis, sistematis, kritis dan juga kreatif"(Imam, dkk., 2012). Media yang dikembangkan juga menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, penyajian materi juga tidak terlalu verbal, maka media yang dihasilkan dapat diterima oleh peserta didik, menambah ketertarikan belajar peserta didik serta tercapainya proses pembelajaran yang diharapkan. Sejalan dengan penelitian Setyadi (2017), menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka judul dalam penelitian ini adalah "**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI HIMPUNAN DI SMPN 1 SEKAMPUNG** "

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil uraian latar belakang masalah, dapat diketahui beberapa masalah yang terjadi di SMPN 1 Sekampung yaitu, media yang digunakan adalah media cetak berupa buku paket pemerintah, media yang selama ini digunakan juga masih terbatas serta belum adanya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik merasa bosan. Dalam rangka menanggulangi masalah di atas maka dikembangkan media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan saintifik pada materi himpunan yang valid dan praktis.

## **C. Tujuan Pengembangan Produk**

Adapun tujuan pengembangan media ini yaitu, menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan saintifik pada materi himpunan yang valid dan praktis.

## **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

Adapun kegunaan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan saintifik ini adalah :

1. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi himpunan.
2. Menjadi salah satu alternatif untuk pembelajaran matematika.
3. Memanfaatkan multimedia sebagai media pembelajaran.
4. Membuat waktu belajar mengajar menjadi lebih efisien.

## **E. Spesifikasi Penggunaan Produk**

Spesifikasi pengembangan produk ini adalah :

1. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini berupa aplikasi yang berisikan materi Himpunan.
2. Aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras berupa *android*.
3. Penyampaian materi dalam media pembelajaran menggunakan animasi dan dilengkapi latihan soal.

## **F. Urgensi Pengembangan**

Media pembelajaran yang digunakan di SMPN 1 Sekampung berupa buku paket pemerintah, peserta didik merasa bosan dengan media yang selama ini digunakan karena media yang digunakan masih kurang menarik.

Berdasarkan uraian permasalahan peserta didik terhadap media ajar, maka perlu adanya media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan saintifik untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisikan petunjuk penggunaan, materi, serta latihan soal/Kuis.

#### **G. Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan pengembangan dari produk ini adalah :

1. Materi yang dibahas hanya materi Himpunan.
2. Produk belum dapat diunduh melalui *google play store* dan sebagainya, hanya disebar luaskan melalui perorangan.