

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Diera globalisasi pada saat ini menjukan perkembangan teknologi yang sangat cepat dalam bidang teknologi dan pendidikan. Perkembangan teknologi pada masa kini sangatlah berpengaruh dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, maka berbagai bahan pembelajaran telah diproduksi dan disajikan dalam bentuk yang bervariasi. Selama ini telah mengenal bahkan menggunakan teknologi untuk membantu kegiatan pendidikan, beberapa alat tersebut seperti LCD Projector dan penggunaan komputer. Beberapa alat tersebut dapat membantu menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi, komunikasi antara guru dan siswa. demi memperlancar interaksi tersebut diperlukan media sebagai perantara, selain dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya teknologi pembelajaran, teknologi pembelajaran akan menentukan keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut peraturan pemerintah Nomor 24 tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan menyatakan bahwa "Memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar yang dapat diakses setiap saat". Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, asalkan pemilihan dan penggunaan media pembelajarannya tepat.

Media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar, sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Kustiawan, 2016) dan juga dijelaskan bahwa Media pembelajaran merupakan suatu sarana untuk terciptanya suatu proses pembelajaran yang dapat menunjang efektifitas keberhasilan siswa (Darmadi, 2017). Media adalah segala sesuatu yang didalamnya terkandung makna komunikasi yang bertindak sebagai saluran atau

perantara komunikasi, media pembelajaran juga dapat diartikan segala sesuatu yang berisikan pesan berupa materi pelajaran dari pihak pemberi materi kepada pihak yang diberi materi. Media pembelajaran ini dapat difungsikan secara maksimal, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Punggur pada tanggal 07 Februari 2019 didapatkan hasil bahwa sarana dan prasarana pendidikan yang ada di SMA Negeri 1 Punggur sudah cukup memadai seperti peralatan pendidikan, buku dan sumber belajar, serta peralatan lain yang menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas XI dapat diketahui bahwa di SMA Negeri 1 Punggur sudah memiliki fasilitas penunjang pembelajaran yang memadai, seperti penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada, seperti penggunaan LCD *Projector* pada saat kegiatan belajar mengajar dan diperbolehkannya siswa membawa *smartphone* android kesekolah. *Smartphone* android dapat digunakan saat jam pembelajaran seperti saat mencari tambaha materi ajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis android sudah diterapkan di SMA Negeri 1 Punggur hanya saja penggunaannya terbatas, karena jangkauan *Wi-Fi* yang belum menjangkau seluruh ruang kelas yang ada. Penggunaan media pembelajaran berbasis android ini juga hanya berisi soal evaluasi yang dapat diakses melalui halaman web, apabila server yang mendistribusikan soal-soal evaluasi tersebut melebihi kapasitas maka akses untuk penggunaan media pembelajaran ini mengalami hambatan, sehingga dapat menghambat proses pembelajaran. Melihat kondisi dari sekolah tersebut maka dapat diketahui bahwa:

1. Ketersediaan bahan ajar yang ada disekolah sudah cukup memadai namun terhalang kurang minatnya siswa dalam membaca.
2. Sarana dan prasarana yang memadai seperti adanya *Wi-Fi*, diperbolehkannya siswa membawa *smartphone* kesekolah, namun pemanfaatan dalam hal tersebut masih kurang.
3. Tersedianya *LCD Projector* sebagai media pembelajaran. Namun karena terbatasnya jumlah *LCD Projector* maka penggunaan *LCD Projector* dikelas juga terbatas.

4. Siswa kurang minat terhadap mata pelajaran sejarah, karena kurang adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan keterbatasan dalam pembuatannya.

Melihat masalah-masalah yang ada diatas peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran interaktif tersebut akan menghasilkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan secara offline dan dapat dibagikan melalui aplikasi sharing. Aplikasi android tersebut akan dibuat menggunakan iSprinf Suite 8.

*Ispring suite 8* merupakan salah satu *tool* yang terintegrasi dengan *Microsoft Powerpoint*. Setelah selesai dibuat, media di publish dalam bentuk *HTML* dan selanjutnya agar bisa dijalankan pada perangkat android digunakan perangkat lunak intel *XDK* (Sasahan, 2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *ispring suite 8* memudahkan siswa dalasm penggunaan media tersebut, karena dapat digunakan pada semua jenis perangkat yang berbasis android. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan *ispring suite 8* akan menghasilkan aplikasi yang dapat dipublikasikan melalui transfer antar *device* menggunakan aplikasi *sharing*. Materi yang disajikan adalah materi Sejarah Pergerakan di Lampung, materi Sejarah Pergerakan di Lampung perlu pemahaman yang mendalam. Siswa dapat dengan mudah belajar secara mandiri dan berulang-ulang hingga paham dimanapun dan kapanpun dengan adanya media pembelajaran berbasis *android*.

Berlatar belakang perkembangan teknologi yang semakin pesat, serta kondisi yang ada di SMA Negeri 1 Punggur, maka akan dikembangkan suatu media pembelajaran berbasis android yang berbentuk suatu media pembelajaran sejarah dengan mengambil judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI SEJARAH PERGERAKAN DI LAMPUNG KELAS XI DI SMA NEGERI 1 PUNGGUR”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang ada dalam penelitian ini adalah kurang maksimalnya penggunaan *smartphone*

*android* sebagai media dalam proses pembelajaran sejarah. Dari masalah tersebut maka muncul rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menumbuhkan minat belajar siswa melalui pembelajaran intraktif berbasis android?
2. Bagaimana cara memanfaatkan sarana dan prasarana yang memadai di sekolah seperti penggunaan media pembelajaran Intraktif berbasis android?
3. Bagaimana cara memaksimalkan penggunaan *smartphone* android sebagai media pembelajaran di sekolah?
4. Apakah layak tidaknya media pembelajaran intraktif berbasis android menurut validator?

### **C. Tujuan Pengembangan Produk**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan adapun tujuan pengembangan yang diharapkan yaitu:

1. Untuk mengetahui cara menumbuhkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran intraktif berbasis android.
2. Untuk mengetahui pemanfaatan sarana dan prasarana yang memadai di sekolah pada penggunaan media pembelajaran intraktif berbasis android.
3. Untuk mengetahui cara memaksimalkan penggunaan *smartphone* android sebagai media pembelajaran di sekolah.
4. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android.

### **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

Kegunaan dalam pengembangan media pembelajaran intraktif berbasis android sangat penting, dikarenakan media pembelajaran intraktif berbasis android ini memiliki manfaat

- a. Bagi guru, untuk mempelancar intraksi. Media ini sebagai pesan antara guru dengan siswa, dengan adanya media pembelajaran intraktif berbasis android ini akan meningkatkan kualitas intraksi guru dengan siswa.
- b. Bagi siswa, menggunakan media pembelajaran berbasis android maka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik minat siswa.
- c. Bagi peneliti, dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam dunia pendidikan, sehingga dapat pengalaman berharga dalam penelitian.

## E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi media pembelajaran berbasis android menggunakan *Ispring Suite 8* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan berisi intro yang merupakan tampilan pembuka media sebelum masuk pada menu utama. Halaman ini menampilkan logo Universitas Muhammadiyah Metro dan judul materi yang disajikan dengan warna yang menarik. Pengguna dapat langsung masuk ke menu utama.
2. Produk yang akan dikembangkan adalah berupa aplikasi berbasis android yang bisa digunakan siswa melalui *smartphone* androidnya.
3. Produk tersebut akan dikembangkan dengan menggunakan *software Ispring Suite 8*. PPT – iSpring – Web – APK..
  - a. Desain produk
    - 1) Pendahuluan berisi intro yang merupakan tampilan pembuka media sebelum masuk pada menu utama. Halaman ini menampilkan logo Universitas Muhammadiyah Metro dan judul materi yang disajikan dengan warna yang menarik. Pengguna dapat langsung masuk ke menu utama.
    - 2) Menu utama mencakup petunjuk, kompetensi dasar, materi dan info. Setiap menu disajikan beragam dengan teks, gambar, dan animasi.
    - 3) Materi berisi materi sejarah pergerakan di Lampung yang meliputi:
      - 1) Kompetensi dasar yaitu
      - 2) Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa
      - 3) Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
      - 4) Menganalisis setrategi pergerakan daerah Lampung pada abad 19 dan keadaan pemerintah pada saat itu.
    - a) Indikator yaitu:
      - 1) Menganalisis pendekatan dan strategi pergerakan nasional di daerah Lampung
      - 2) Menganalisis peran dan tokoh-tokoh daerahdalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia
      - 4) Materi disajikan dalam bentuk teks dan animasi

- 5) Contoh soal disajikan pada setiap sub materi dan terdapat jawaban dari masing-masing contoh soal
- 6) Evaluasi disajikan dengan login nama dan kelas. Terdapat 20 soal berupa pilihan ganda.
- 7) *Exit*, untuk keluar menu.

#### **F. Urgensi Pengembangan**

Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya adalah halaman web yang dapat diakses melalui IP address melalui satu server pusat dengan menggunakan jaringan LAN. Ketika halaman web ini digunakan melebihi kapasitas maka server pusat yang tersedia akan lambat untuk diakses, terlebih lagi apabila jaringan LAN tersebut mengalami gangguan maka halaman ini tidak dapat dijalankan dan harus menunggu jaringan kembali normal.

Dilihat dari masalah tersebut maka akan penting untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran tersebut berbentuk aplikasi yang akan dikembangkan menggunakan *ispring suite 8*. Pengembangan aplikasi android menggunakan *ispring suite 8* memudahkan siswa dalam penggunaannya karena dapat diakses siswa melalui androidnya masing-masing tanpa menggunakan jaringan internet. Aplikasi tersebut juga dapat disebarkan melalui *transfer* antar *device*.

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

keterbatasan dari pengembangan produk penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran berbasis android digunakan untuk kelas XI pada mata pelajaran sejarah.
2. Sekolah yang dijadikan uji coba pengembangan media pembelajaran berbasis android di SMA Negeri 1 Punggur
3. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis android ini hanya terbatas pada materi kelas XI pada:
  - a) KD yaitu,
    - 1) Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa
    - 2) Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah

- 3) Menganalisis setrategi pergerakan daerah Lampung pada abad 19 dan keadaan pemerintah pada saat itu.
- b) Indikator yaitu:
  - 1) Menganalisis pendekatan dan strategi pergerakan nasional di daerah Lampung
  - 2) Menganalisis peran dan tokoh-tokoh daerah dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia
- c) Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis android ini menggunakan *software Ispring Suite 8* yang berjalan pada semua perangkat beroperasi android.
- d) Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini bukan ditunjukkan untuk menggantikan media buku, modul atau lembar kerja siswa dalam pembelajaran, namun sebagai media pembelajaran alternatif agar memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.