

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan pesat memberikan pengaruh terhadap aktivitas dalam berbagai bidang kehidupan. Iqbal, Yusrizal, dan Subianto (2016:20) mengemukakan bahwa teknologi memberikan lebih banyak pilihan, keleluasaan, serta kemudahan untuk melakukan berbagai kegiatan, termasuk juga kegiatan pendidikan. Terjadinya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan melakukan upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada proses kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Rustandi, Asyiril, dan Hikma (2020:86), dalam rangka mensinergikan proses modernisasi dan kualitas pembelajaran, maka perlu adanya perubahan paradigma yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Kini guru harus mampu menguasai dan mengoperasikan teknologi serta mengaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan (*output*) yang mampu bersaing di era modern ini. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran diperlukan pengembangan teknologi salah satunya pada pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar akan lebih efektif dan efisien. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sanaky (2013:4)

bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Arsyad (2017:19—20) juga mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran pada saat itu, serta membangkitkan minat yang baru.

Arsyah, Ramadhanu, dan Pratama (2019:31) mengemukakan bahwa seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin, khususnya untuk mata pelajaran *Bahasa Indonesia* yang merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting dan wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran *Bahasa Indonesia* sangat penting karena pembelajaran *Bahasa Indonesia* di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, serta menemukan dan menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Menurut Sufanti (dikutip Setiawaty, 2021:58—59), kurikulum 2013 menempatkan *Bahasa Indonesia* sebagai penghela mata pelajaran lain dan karenanya harus berada di depan semua mata pelajaran lain. Akan tetapi kenyataannya berbeda, seperti yang diungkapkan Trianto (2014:19) bahwa sebagian besar pola pembelajaran *Bahasa Indonesia* masih bersifat transmisif, yaitu guru memberikan konsep-konsep yang terdapat dalam buku pelajaran secara langsung pada peserta didik dan siswa secara pasif menyerap pengetahuan tersebut. Hal ini menyebabkan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran *Bahasa Indonesia* di sekolah maupun di rumah. Salah satu media

pembelajaran yang dipakai untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan pembuatan aplikasi yang dipasang pada *smartphone* android.

Smartphone android merupakan perangkat yang lebih murah dibandingkan PC (*Personal Computer*). Harga *smartphone* di pasaran hanya sekitar sepertiga dari harga PC seperti laptop. *Smartphone* saat ini juga mempunyai kemampuan yang relatif sebanding dengan PC. Menurut Murtiwiyati dan Lauren (2013:2), android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi.

Menurut Iqbal, Yusrizal, dan Subianto (2016:21), pada masa yang akan datang pengguna android akan semakin bertambah, khususnya untuk kalangan pelajar yang semakin butuh informasi dengan cepat untuk menunjang proses belajar di sekolah maupun di rumah. Hal ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk merancang sebuah aplikasi yang mendukung proses belajar siswa pada mata pelajaran *Bahasa Indonesia*. Media pembelajaran berbasis android ini lebih memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa bisa memilih materi sesuai dengan keinginannya masing-masing dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran *Bahasa Indonesia*. Selain itu, media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu media yang ekonomis dan efisien dibandingkan dengan media lainnya seperti *E-Learning* yang membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya. Kemudahan dalam menggunakan dan dapat menggunakannya di berbagai tempat membuat siswa lebih sering mengakses materi dan akan semakin paham dengan materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 32 OKU, diketahui bahwa: (1) hampir 90% siswa memiliki *smartphone* android, (2) siswa kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran *Bahasa Indonesia* karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih monoton, (3) siswa terlihat tidak fokus dan lebih sering melihat *smartphone* yang mereka punya pada saat pembelajaran berlangsung, dan (4) kurangnya minat siswa dalam membawa buku ke sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran *Bahasa Indonesia* kelas VIII SMP Negeri 32 OKU diperoleh informasi bahwa siswa diperbolehkan membawa *handphone* ke sekolah. Akan tetapi, *handphone* tersebut tidak digunakan sebagai media penyampaian materi oleh guru. Guru menyampaikan materi di depan kelas hanya menggunakan media buku dan papan tulis saja. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti ini, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada siswa cenderung monoton dan kurang maksimal. Hal ini disebabkan belum adanya media pendukung untuk belajar mandiri di rumah dan juga variasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat dikatakan masih sangat kurang dan terbatas, karena pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi lain seperti media pembelajaran berbasis android atau media pembelajaran lainnya yang jarang digunakan.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, kreativitas, kemampuan siswa dalam belajar, serta media yang diharapkan dapat menarik minat, memotivasi siswa untuk belajar dan memberi kemudahan dalam mempelajari materi. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis berencana mengembangkan media pembelajaran dengan

judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 32 OKU”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dibatasi pada masalah pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU?
3. Bagaimanakah kelayakan prototipe pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk kelas VIII SMP Negeri 32 OKU.
2. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU.
3. Untuk mendeskripsikan kelayakan prototipe pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan mampu mendeskripsikan serta memperkaya wawasan dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam megembangkan konsep-konsep dan teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan meningkatkan dalam membuat media pembelajaran lainnya agar menjadi calon pendidik yang berkualitas.

2. Bagi siswa, produk penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran *Bahasa Indonesia*.
3. Bagi guru, produk penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran *Bahasa Indonesia*.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang sejenis pada masa yang akan datang.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat dipasang di *smartphone* dengan sistem operasi android.
2. Materi difokuskan pada materi *Bahasa Indonesia* kelas VIII semester I yang meliputi materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi, dan teks drama.
3. Hal yang dimuat dalam media pembelajaran antara lain: petunjuk, kompetensi dasar, materi, contoh, latihan soal, rangkuman, evaluasi, kriteria penilaian, dan daftar pustaka untuk mata pelajaran *Bahasa Indonesia* kelas VIII semester I yang meliputi materi teks berita, teks puisi, teks eksplanasi, dan teks drama.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat gabungan teks, gambar, dan warna yang menarik.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran berbasis android ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah.
- b. Media pembelajaran berbasis android ini merupakan sumber belajar atau media yang digunakan guru dan siswa untuk menunjang pembelajaran.
- c. Media pembelajaran berbasis android ini dapat meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran *Bahasa Indonesia*.
- d. Media pembelajaran berbasis android ini dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini hanya mencakup pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis android mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU. Media pembelajaran aplikasi berbasis android ini hanya dapat digunakan untuk semester I.