

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang sistem kependidikan nasional No. 22 tahun 2003 bab I pasal 1 menyebutkan bahwa “Pendidikan” adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. Sedangkan Pendidikan pada umumnya yaitu suatu usaha yang dikerjakan dan sistematis pada waktu yang telah ditentukan sebelumnya dan tingkatan dimana dapat menyampaikan, mengembangkan tentang pengetahuan, nilai keterampilan, sikap pada peserta didik.

Sejalan dengan pendapat UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Menurut Rusman (2012:93), pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat berjalan baik dengan baik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran sudah bukan hal yang asing lagi dalam era globalisasi seperti sekarang ini. Adanya

internet memungkinkan kita untuk belajar kapan saja dan dimana saja dengan lingkup yang

sangat luas misalnya, fasilitas email, chatting, *e-book*, *e-library* dan sebagainya, kita dapat saling berbagi informasi tanpa bertatap muka langsung dengan sumber informasi tersebut.

Saat ini kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran salah satunya audio visual dapat diaplikasikan dalam pembuatan atau penggunaan media pembelajaran. Menurut Sanaky (2013:4) “Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

Pengembangan media pembelajaran saat ini tidak hanya bersumber dari Media Cetak tetapi sekarang sudah banyak Media Elektronik yang mengakses sebagai media belajar. Contohnya saja media pembelajaran yang telah berkembang menjadi pembelajaran berbasis computer (BPK), berbasis Web (*e-learning*), pembelajaran berbasis Audio-Visual (AVA), pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran berbasis *mobile learning*.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan di SMA Negeri 3 Ogan Komerang Ulu, yaitu dengan guru pengampu mata pelajaran biologi yaitu dengan bapak Andri Gunawan, S.Pd. pada tanggal 21 Juni 2021, diperoleh hasil wawancara bahwa proses pembelajaran anak sebelum adanya pandemi (Tatap Muka) media yang digunakan adalah media pembelajaran yang sederhana yaitu berupa papan tulis dan berpedoman pada buku paket sehingga dampaknya siswa

menjadi bosan karena hanya menggunakan media pembelajaran itu saja, beliau juga mengatakan bahwa pada mata pelajaran yang diampu olehnya sering menimbulkan berkurangnya motivasi belajar dalam diri siswa sehingga siswa tersebut kebanyakan bermain handphone saat dalam proses pembelajaran berlangsung, karena guru masih menggunakan metode demonstrasi, diskusi dan tugas. Pada proses pembelajaran berlangsung, sarana dan prasarana yang tersedia sudah memadai seperti ruang kelas, laboratorium komputer, dan perpustakaan. Permasalahan yang ditemukan lainnya masih banyak siswa yang tidak mempunyai atau memiliki buku paket saat belajar sehingga siswa merasa kesulitan dalam belajar, beliau juga menuturkan bahwa belum ada guru yang mengembangkan media pembelajaran dan sangat berharap ada media pembelajaran yang membantu guru dalam proses belajar.

Selain itu peneliti berasumsi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *android*, diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, menurut Gunawan (2021:1) “*android* adalah system operasi yang digunakan pada smarphone menggunakan linux sebagai landasan system operasi. Android memiliki sifat *open source* yakni memberikan izin kepada siapa saja dalam mengembangkannya”. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini sendiri termasuk salah satu aplikasi kawasan teknologi pendidikan (TP), yaitu terdapat empat kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia”.

Berdasarkan permasalahan diatas, karena belum ada guru yang mengembangkan media pembelajaran serta di dukung dari kepala sekolah, maka peneliti berusaha memberikan solusi dalam pemecahan masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan Media Pembelajaran audio visual berbasis android pada mata pelajaran kelas X SMA Negeri 3 Ogan Komerling Ulu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang di atas adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran *audio visual* berbasis *Android* pada mata pelajaran biologi kelas X SMA Negeri 3 Ogan Komerling Ulu?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *audio visual* berbasis *android* pada mata pelajaran biologi kelas X SMA Negeri 3 Ogan Komerling Ulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat menambah khasanah bidang ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi pendidikan khususnya ranah kawasan penelitian.

2. Manfaat Praktis

- a. Sekolah, dapat menjadi bahan ajar yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Biologi di kelas X SMA Negeri 3 Ogan Komerling Ulu.

- b. Guru, dapat dijadikan suatu produk yang dapat mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.
- c. Siswa, dapat memotivasi siswa untuk semangat belajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- d. Peneliti, memberikan pengalaman praktis dalam mengembangkan, menerapkan, dan memanfaatkan *audio visual* berbasis android dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku kuliah dan merupakan salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan S1 (Strata I) pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Program aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis android ialah dengan menggunakan *Microsoft powerpoint 2019*.
2. Materi pelajaran yang dijadikan uji coba adalah mata pelajaran biologi kelas X SMA Negeri 3 Ogan Komering Ulu.
3. Bentuk produk yaitu terdiri dari suara, animasi bergerak, gambar yang bisa dilihat seperti rekaman video dan slide suara yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya sehingga memudahkan pengguna dalam menjalankannya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini penulis mengemukakan asumsi bahwa dengan dikembangkannya audio visual berbasis android siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan produk media pembelajaran audio visual yang dihasilkan memiliki keterbatasan tertentu, yaitu.

- a. Produk ini hanya digunakan offline.
- b. Pengembangan produk ini hanya tertuju pada mata pelajaran biologi pada materi Keanekaragaman Hayati dan Makhluk Hidup kelas X di SMA Negeri 3 Ogan Komering Ulu,
- c. Produk bukan bertujuan untuk menggantikan buku atau modul, namun sebagai tambahan dalam belajar agar siswa tidak bosan dan jenuh dalam proses belajar di kelas.