

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru yang kreatif harus mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Jadi, dalam proses pembelajaran merupakan suatu usaha dalam membelajarkan siswa yang terdiri dari komponen yang saling berhubungan meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi untuk menentukan media, metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran sendiri digunakan untuk membantu siswa dalam menerima dan mengelola informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Media sebagai perantara dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan dari pelaksanaan pendidikan. Media pembelajaran harus yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Dengan demikian penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 02 OKU, bahwa pemahaman siswa masih perlu difasilitasi, khususnya mata pelajaran PKN kelas 6. Media yang diterapkan selama ini masih menggunakan media cetak, kegiatan pembelajaran cenderung dilakukan dengan metode ceramah sehingga dapat membuat siswa menjadi bosan.

Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran, bahan belajar yang abstrak bisa di kongkritkan dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses

pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa [1]. Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran [2]. Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran berbasis android.

Pembuatan media pembelajaran tersebut berdasar beberapa pertimbangan: a) dapat dijadikan media belajar mandiri bagi peserta didik baik disekolah maupun diluar sekolah, b) dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang akan dilakukan adalah untuk membuat media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PKN Fase C kelas 6. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan aplikasi berupa media pembelajaran untuk siswa kelas 6 sesuai dengan kurikulum dan silabus yang berlaku, sehingga dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis.

Media pembelajaran berbasis android dapat dibangun dengan Microsoft Office PowerPoint 2013. Microsoft Office PowerPoint 2013 adalah aplikasi yang memungkinkan untuk dapat merancang dan membuat presentasi secara mudah, cepat, serta dengan tampilan yang menarik dan profesional. PowerPoint 2013 memiliki *User Interface (UI)* yang disempurnakan dari tampilan (*UI*) PowerPoint pada versi sebelumnya. PowerPoint, seperti halnya perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, objek teks, grafik, video, suara dan objek-objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut dengan "*slide*". Istilah slide dalam power point ini memiliki analogi yang sama dengan slide dalam proyektor biasa. Setiap slide dapat dicetak atau ditampilkan dalam layar dan dapat dinavigasikan melalui perintah dari presenter. Jadi Microsoft Office PowerPoint 2013 dapat digunakan untuk membuat sebuah tampilan presentasi atau media yang dapat menggabungkan beberapa objek.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran pada mata pelajaran PKN Fase C Kelas 6 berbasis andorid?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dibuat adalah dalam bentuk aplikasi berbasis android.
2. *Software* yang digunakan yaitu aplikasi Microsoft PowerPoint, iSpring dan Web 2 Apk.
3. Materi PKN yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah materi semester ganjil yang sesuai dengan kurikulum di SD Negeri 02 OKU kelas 6.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih modern dan efektif, serta membantu guru dalam menggabungkan teknologi dalam proses belajar mengajar.
2. Membuat media pembelajaran untuk mengembangkan metode pembelajaran pada SD Negeri 02 OKU, khususnya pada mata pelajaran PKN kurikulum merdeka.
3. Membuat pelajaran PKN menjadi lebih menarik agar siswa tidak cepat merasa bosan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini untuk:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah sumber pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis android.
 - b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa mendatang
 - c. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media.
2. Manfaat Praktis
 - a. Sekolah, berguna dalam proses belajar dan pembelajaran kelas 6 sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.
 - b. Guru, membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat mewujudkan proses belajar yang lebih berkualitas, menarik, karena dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri.
 - c. Siswa, meningkatkan motivasi dan penguasaan materi pelajaran serta membantu siswa dalam proses belajar mandiri ataupun individu.
 - d. Peneliti, untuk menambah pengetahuan dan untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Baturaja.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini disusun dengan tujuan supaya pokok-pokok masalah dibahas secara urut dan terarah. Sistematika ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori dan pemahaman tentang perancangan media pembelajaran pada Mata Pelajaran PKN berbasis android.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang mencakup diagram dan rencana penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dan membahas tentang produk yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penulis.