

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Pemanfaatan teknologi yang canggih pada abad ini dalam proses mengajar memiliki dampak positif yang dapat memberikan kemudahan, seperti halnya mengumpulkan dan menyajikan informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah sebuah komunikasi yang terjadi antara pendidik dalam menyampaikan pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan, sehingga adanya interaksi satu sama lain. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai. Pendidikan di masa revolusi industri 4.0 menuntut guru untuk dapat menggunakan teknologi dalam proses pendidikan, sehingga proses pendidikan tidak mengalami kesulitan serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif di kelas [1]

Media pembelajaran bisa membuat proses pembelajaran jadi lebih efektif serta efisien dan bisa menanggulangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang memakai media pembelajaran bisa meningkatkan keaktifan partisipasi siswa, sebab media pendidikan bisa membuat pembelajaran jadi lebih menarik. Siswa yang tadinya pasif sebab tidak paham dengan materi yang disampaikan, bisa berganti jadi aktif dalam proses pembelajaran [1]

Pesatnya perkembangan dunia global menuntut kesiapan bagi bangsa Indonesia untuk membentuk generasi mudah pemerus bangsa yang memiliki dedikasi tinggi serta kepribadian yang konfetitip untuk meningkatkan kualitas bangsa demi Indonesia yang lebih baik kunci dari cita-cita untuk mewujudkan Indonesia yang mampu besaing dalam dunia adalah system Pendidikan yang berkualitas dimana system tersebut dapat mencetak sumber daya manusia

yang unggul .novianti dan simanjuntak mengemukakan salah satu kesiapan yang harus di bentuk untuk mewujudkan Indonesia yang mampu besaing dalam dunia gelobal adalah Pendidikan. penyeleggara pendidikan di lakukan dengan kegiatan pembelajaran kegiatan adalah proses belajar mengajar di mana di dalamnya terjadi interaraksi antar pendidik dan peserta didik pendidikan atau sering di sebut guru atau adala point utama dalam membentuk keberhasilan proses beleajar mengajar,guru sebagai pengajar atau pendidik merupakan salah satu faktor penentu penghasilan setiap upaya pendidikan, [2]

Salah satu upaya keberhasilan pendidikan yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar-mengajar.penggunakan media pembelajaran berkaitan dengan pengertian pembelajaran[2]

Sebagai proses komunikasi yang proses penyampaian pesan dari suatu pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan  
Pesan yang akan di komunikasikan adalah isi materi yang ada dalam kurikulum sumber pesanya bisa guru peserta didik ataupun orang lain ataupun peneliti dan prosedur media.saluranya adalah media pembelajaran dan penerima pesan nya adalah peserta didik atau pun guru moderen sebagai media untuk membantu proses belajar

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dapat diakses setiap saat, sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pasal 7 Ayat, Sholeh Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien yang disesuaikan dengan lingkungan dan karakteristik peserta didik, pendidik dapat menggunakan sumber atau media belajar, atau bahkan membuat media pembelajaran sendiri. Salah satu bagian pelaksanaan belajar mengajar yang tidak dapat dipisahkan adalah peran media pembelajaran dalam menyediakan materi pendidikan. Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar berdampak pada tujuan dan tingkat minat siswa terhadap mata pelajaran yang disajikan. tindakan mengubah konten yang disediakan agar lebih mudah dipahami oleh siswa.[3]

Media pembelajaran yang tepat adalah media yang kreatif, inovatif, dan bervariasi. Media tersebut dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai.[4]

Desain media yang efektif dapat menunjukkan seberapa baik guru mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Juga mengklaim bahwa android adalah sistem operasi yang dibangun di atas *linux* yang di buat khusus untuk perangkat seluler seperti *smarphone* dan *table* karena system operasi *android* adalah *open source* banyak pemrogram membuat aplikasi atau mengubahnya karena android merupakan sistem operasi *open source* yang berjalan pada *smarphone* dan *computer table*, banyak programmer yang berkeinginan untuk mengembangkan aplikasinya sendiri dengan menggunakan *android* salah satunya adalah media pembelajaran yang berbasis *android*. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti membuat penelitian tentang membuat “Media Pembelajaran Informatika Kelas 7 B Berbasis Android Di Smp Negeri 2 Semende Darat Laut”

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menyentuh semua aspek kehidupan terutama bagaimana pemanfaatan media internet dalam meningkatkan mutu pendidikan Pendidikan bagi setiap manusia merupakan sebuah kebutuhan dalam menjalani kehidupan di dunia. Namun, Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi pendidikan bukan lah hanya sebatas sekolah umum karena pada kenyataannya banyak dari kita yang tidak mengenyam pendidikan secara formal. Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas untuk ke depan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat dalam berbagai lingkungan Salah satu ilmu yang terdapat dalam pendidikan ialah informatika. Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran informatika ialah salah satu mata pelajaran wajib pada tingkat SMP dan SMA/SMK [5].

Mata pelajaran informatika merupakan pembelajaran yang terkait terhadap penggunaan komputer dan pembelajaran informatika penting untuk diterapkan di

Era globalisasi seperti saat ini, dimana kita dituntut untuk menguasai teknologi untuk memudahkan aktivitas kita sehari-hari [5].

Menurut salah satu guru informatika di SMP NEGERI 2 SEMENDE DARAT LAUT minat siswa terhadap mata pelajaran informatika ini cukup tinggi karena berkaitan dengan teknologi informasi. Tetapi karena kurangnya media dalam pembelajaran ini menjadikan siswa mudah bosan dan sulit memahami materi pada saat pembelajaran.[5]

### **1.2. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang telah di uraikan sebelumnya peneliti merumuskan “bagaimana merancang sebuah media pembelajaran berbasis android pada mata pembelajaran informatika untuk menunjang proses pembelajaran?”

### **1.3. Batasan masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah ialah sebagai berikut

1. Membuat media pembelajaran interaktif yang dirancang dalam bentuk aplikasi berbasis *android*
2. Software yang digunakan yaitu aplikasi *Adobe Animate*
3. Materi yang digunakan pada media pembelajaran ini yaitu materi mata pembelajaran informatika yang sesuai dengan kurikulum disekolah

### **1.4. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah di atas, maka tujuan penelitian ialah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata Pelajaran informatika.
2. Mendeskripsikan hasil uji respon pengguna terhadap pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis android pada mata Pelajaran informatika.

### **1.5. Manfaat penelitian**

Manfaat dari penelitian ini

1. Bagi Guru:
  - a. Memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat aktif dalam belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah.
  - b. Terwujudnya media pembelajaran informatika kelas 7 SMP berbasis android pada SMP Negeri 2 Semende Darat Laut.
2. Bagi Siswa:
  - a. Pembuatan media pembelajaran informatika memiliki manfaat untuk mengembangkan metode tambahan sumber belajar bagi siswa SMP, agar dalam proses belajar mengajar pelajaran informatika di sekolah lebih menarik dan tidak bosan. [6]
3. Bagi peneliti
  - a. Mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama menempuh jenjang studi di Universitas Baturaja.
  - b. Mampu melatih menggabungkan hasil bacaan dari berbagai sumber, mengambil inti sari dan mengembangkannya menjadi sebuah karya tulis.
  - c. Menambah pengalaman dalam mengembangkan solusi teknologi pendidikan yang bermanfaat, serta aplikasi ini dapat membantu membangun portofolio perancang aplikasi yang dapat membuka karir di industri teknologi pendidikan.

### **1.6 Sistematika penulisan**

Sistematika penulisan yang di gunakan pada pada penelitian

ini terdiri dari 5 bab yaitu:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini menjelaskan tentang uraian latar belakang, Perumusahn Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Metodologi penelitian, Sistematika Penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan menjelaskan hasil-hasil penelitian sejenis terdahulu yang menginspirasi atau melandasi pelaksanaan penelitian ini dan juga mengulas landasan teoritik yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, seperti landasan teori, penelitian sbelumnya, dan kerangka berpikir.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang metode pengembangan untuk merancang sistem dan metode penulisan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

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

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan tentang uraian kesimpulan dari keseluruhan bab yang telah dibuat serta mencoba memberikan saran-saran yang mungkin berguna untuk mengatasi masalah yang dihadapi.