

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu indikator maju atau tidaknya suatu negara dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Semakin maju suatu negara maka semakin baik pula kualitas pendidikan di negara tersebut.

Kualitas pendidikan yang baik salah satunya didukung oleh penggunaan media dalam pembelajaran. Dimana media pembelajaran dapat meningkatkan suatu kualitas dalam pembelajaran. Sebagaimana penelitian yang dilakukan Rahmawati (2015) media pembelajaran inovatif yang dikembangkannya meningkatkan kualitas pembelajaran mekanika teknik.

Media pembelajaran juga salah satu hal krusial yang menjadi bagian pendukung dari suatu proses pembelajaran di dikelas, media pembelajaran biasanya digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih terkonsep dan jelas. Sebagaimana Shoffa (2021:112) media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam menerima suatu konsep pembelajaran lalu didukung oleh Fikri dan Madona (2018:9) media pembelajaran ialah semua media yang digunakan oleh pengirim pesan, ide atau gagasan untuk menyampaikan pesan, ide atau gagasan secara jelas dan lengkap kepada penerima atau audiens.

Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dengan tujuan salah satunya menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Sebagaimana Bakhruddin

(2021:190) media pembelajaran salah satunya bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan minat siswa terhadap apa yang diajarkan dan bertujuan membuat proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif.

Selain itu keberadaan media pembelajaran selayaknya dapat mendukung pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dan mendukung pemenuhan tuntutan paradigma baru (memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada siswa untuk aktif mengalami aktivitas belajar). Sebagaimana maksud Permendikbud No. 22 tahun 2016 prinsip pembelajaran dikelas sebaiknya dapat menerapkan pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif dan mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Sejalan dengan Hilir (2021:6) peran media pembelajaran salah satunya dapat meningkatkan inovasi pembelajaran dimana mengaktifkan penggunaan alat indera peserta didik dan memenuhi tuntutan paradigma baru dimana memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada siswa untuk aktif mengalami aktivitas belajar.

SMAN 6 Kota Jambi merupakan salah satu sekolah yang berada di pusat kawasan kota Jambi, karena berada di Kawasan kota peneliti menduga akan banyak adanya media pembelajaran inovatif atau modern. Namun kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung proses pembelajaran dikelas bersama Bapak Sarju. S.Pd. salah satu guru di SMAN 6 Kota Jambi disimpulkan bahwa di SMAN 6 Kota Jambi sebagian besar masih melakukan pembelajaran yang berpusat pada guru dengan menggunakan media pembelajaran konvensional atau menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi pembelajaran. Ini secara

tidak langsung membuat peserta didik jenuh atau kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran, ditandai dengan peserta didik asyik bermain *smartphone* atau mengobrol, ketika pembelajaran berlangsung, padahal guru tengah menjelaskan materi pembelajaran.

Selain itu di sekolah ini terdapat jaringan internet yang cukup memadai, terdapat fasilitas *wifi* sekolah, laboratorium komputer, dan rata-rata siswa sudah cukup pandai menggunakan teknologi minimal menggunakan gadget mereka sendiri yang ditandai dengan hasil angket berupa *google* formulir yang peneliti sebarakan. Sebanyak 90,9% peserta didik dari 55 responden dari kelas XII IPS telah menjadi pengguna perangkat *smartphone android* sedangkan hanya 9,1% peserta didik yang bukan merupakan bagian dari pengguna *android*.

Keterbatasan media pembelajaran inovatif dan modern seperti gejala diatas kemungkinan terabaikan oleh pendidik (guru) karena berbagai hal, salah satunya menurut Japar (2018:94): penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sering terabaikan dengan berbagai alasan diantaranya: keterbatasan waktu persiapan mengajar, kesulitan mencari media yang relevan, serta keterbatasan dana. Lalu didukung Alwi (2017:162) permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran disebabkan karena guru merasa repot, mahal, tidak bisa membuat, tidak tersedia, dan kurang penghargaan. Hal tersebut menggugah minat peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran lebih lanjut.

Disisi lain, perangkat *android* merupakan salah satu perangkat yang banyak digunakan oleh masyarakat sekolah. Menurut Guntoro (2019:7) *android* adalah sistem operasi (OS) *open source* berbasis Linux yang diciptakan oleh Andy Rubin. Kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Dimana sistem

operasi ini banyak menaungi perangkat seluler (*mobile*) seperti smartphone, jam tangan pintar, dan lain sebagainya.

Teknologi *android* sendiri memiliki beberapa keunggulan, diantaranya sebagaimana pendapat Guntoro (2019:9) bersifat *open source* (sumber terbuka), perangkat yang dinaunginya beragam dari mulai yang *low end* (murah) sampai dengan *high end* (mahal), fitur yang dimiliki cukup lengkap. sehingga memungkinkan pengembang membuat aplikasi yang *powerful*. Selain itu, Shoffa (2021:80) teknologi *android* dapat memicu para pendidik lebih fleksibel dan agil dalam merancang media pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran.

Lalu menurut Kemp (2021) penggunaan OS di Indonesia didominasi oleh *android* dengan persentase sebanyak 92.3%. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi *android* merupakan salah satu alternatif teknologi sistem operasi pendukung perangkat yang cukup banyak digunakan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Sementara itu materi karakteristik perusahaan dagang merupakan salah satu materi pokok dalam pembelajaran ekonomi. Materi ini merupakan bagian dalam kompetensi dasar siklus akuntansi perusahaan dagang bidang studi ekonomi SMA kelas XII IPS. Materi ini dipilih karena memerlukan adanya pemahaman akan konsep materi dan juga berdasarkan saran dari guru bidang studi ekonomi kelas XII IPS Bapak Sarju. S.Pd. Selain itu menurut peserta didik materi ini merupakan materi yang penting untuk dipelajari dan dibuatkan media untuk pembelajarannya.

Dari keseluruhan total 55 responden peserta didik kelas XII IPS yang menjawab, sebanyak 56,4% menganggap materi ini penting, 40% menganggap

sangat penting, 3,4% menganggap biasa saja, dan 0% menganggap tidak penting. Lalu sebanyak 96,4% dari 55 peserta didik tersebut setuju bahwa media pembelajaran yang dibuat nantinya berisi materi karakteristik perusahaan dagang. Serta 87,3% dari 55 peserta didik menyetujui media pembelajaran materi karakteristik perusahaan dagang nantinya akan berbasis *android*.

Berdasarkan hasil keseluruhan observasi diatas, media pembelajaran berbasis *android* materi karakteristik perusahaan dagang kelas XII IPS di SMAN 6 Kota Jambi penting dan perlu untuk dikembangkan, salah satunya dapat menggunakan metode penelitian pengembangan perangkat pembelajaran lalu hasil pengembangan diuji kelayakannya melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan subjek terbatas di SMAN 6 Kota Jambi. Hal ini memerlukan penelitian secara ilmiah lebih lanjut melalui penelitian ini.

Mengenai penelitian yang sejenis diantaranya penelitian Sarah dan Effendi (2019:364) sama-sama melakukan pengembangan produk berbasis *android* dengan mengadaptasi model pengembangan 4-D yang menjadi pembeda ialah penelitian mereka untuk bidang studi biologi. Kemudian produk hasil penelitiannya menunjukkan validasi materi sebesar 93,75% (sangat valid), penilaian media sebesar 93,75% (sangat valid), dan validasi bahasa sebesar 84,38% (kriteria valid).

Lalu Zakiy, Syazali, dan Farida, (2018:95) sama-sama melakukan penelitian pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *android*, namun berbeda fokus bidang studi dan model penelitian. Hasil penelitiannya berpendapat bahwa produk berbasis *android* yang dikembangkannya rata – rata memperoleh skor oleh ahli materi dan ahli media sebesar 3,67 dan 3,59 dengan kriteria layak.

Serta beberapa penelitian lain Alhafidz dan Haryono (2018:123); Setiadi dan Ghofur (2020:304); dan Wahyono, (2019:75) berpendapat bahwa secara keseluruhan masing-masing produk berbasis *android* yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi.

Berlatarbelakang uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* Materi Karakteristik Perusahaan Dagang Kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang, beberapa permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *android* materi karakteristik perusahaan dagang kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi dalam upaya pemenuhan tuntutan pardigma dengan menggunakan model 4-D?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *android* materi karakteristik perusahaan dagang kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *android* materi karakteristik perusahaan dagang kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi sebagai upaya pemenuhan tuntutan pardigma menggunakan model 4-D.

2. Mengetahui bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *android* materi karakteristik perusahaan dagang kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi menurut ahli media, ahli materi, dan peserta didik.

#### **1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan diharapkan memiliki kriteria:

1. Berbentuk *software* aplikasi sehingga dapat digunakan sebagai sumber materi pembelajaran.
2. Berformat *apk* yang dapat disimpan di *DVD*, *flashdisk*, atau media simpan lainnya.
3. Memiliki fitur-fitur tombol yang mudah digunakan yang memungkinkan untuk mudah dipelajari dan digunakan.
4. Dapat menarik perhatian peserta didik, karena materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan animasi.
5. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan/kuis sehingga peserta didik dapat mengevaluasi sendiri materi yang dipelajarinya.

#### **1.5 Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat pengembangan baik secara teoretis maupun praktis adalah sebagai berikut:

##### **1.5.1 Manfaat teori**

Hasil penelitian ini sebagai usaha pemenuhan paradigma dalam pendidikan serta diharapkan dapat memberikan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran sejenis lainnya untuk materi pembelajaran lain.

##### **1.5.2 Manfaat praktis**

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan baru bagi peneliti, dapat meninggalkan suatu produk yang diharapkan dapat bermanfaat atau menginspirasi serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menambah fasilitas sekolah berupa media pembelajaran ekonomi yang layak, inovatif atau berbasis teknologi informasi.

c. Bagi Guru

Diharapkan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, menambah wawasan dan memberikan inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

d. Bagi Siswa

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan suasana berbeda dalam pembelajaran ekonomi dikelas dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah penelitian ini dibatasi pada permasalahan terbatasnya pengetahuan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android*, terbatas hanya untuk materi karakteristik perusahaan dagang kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi, terbatas hanya untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran tanpa menguji efektivitasnya.

## **1.7 Definisi Istilah**



Untuk menghindari kesalahpahaman pemaknaan pada variabel penelitian, berikut dijabarkan beberapa definisi istilah, diantaranya:

### **1.7.1 Pengembangan**

Menurut Sa'adah dan Wahyu (2020:14); Hamzah (2019:1); dan Samsu (2017:174) penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan baik itu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dengan metode, langkah, atau proses evaluasi yang sistematis dan objektif. Sesuai konteks, peneliti akan mengembangkan suatu produk media pembelajaran.

### **1.7.2 Media Pembelajaran**

Menurut Fikri dan Madona (2018:9); Bakhruddin (2021:190); dan Marisa (2017:1.6) media pembelajaran diartikan sebagai bentuk sarana atau fasilitas yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan pesan, ide atau gagasan berisi materi pembelajaran kepada peserta didik. Dimana satu tujuannya ialah menciptakan pembelajaran efektif.

Sesuai konteks, peneliti akan mengembangkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran berbasis *android*.

### **1.7.3 *Android***

Menurut Griffiths (2017:2); Meier dan Ian (2018:2); dan Guntoro (2019: 7) *android* merupakan sebuah platform, sistem operasi, atau sekumpulan perangkat lunak yang bersifat terbuka, memiliki berbagai fungsi dan banyak diterapkan atau ditanamkan di berbagai perangkat seluler. Sesuai konteks, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *android* sebagai sarana yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

#### **1.7.4 Karakteristik Perusahaan Dagang**

Materi karakteristik perusahaan dagang merupakan materi pembelajaran ekonomi SMA kelas XII IPS. Materi ini terdiri dari sub pokok materi; definisi perusahaan dagang, perbedaan perusahaan dagang dengan perusahaan jasa, jenis rekening, perusahaan dagang, serta jenis metode pencatatan persediaan pada perusahaan dagang.