

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang ini perkembangan teknologi sudah semakin canggih, seperti pada perkembangan telekomunikasi dan informasi, Manusia semakin di mudahkan dengan adanya telekomunikasi berupa ponsel/ handphone yang dapat mengakses semua informasi dari internet, sejak tahun 2013 perangkat lunak atau operasi sistem di dalam perangkat ponsel semakin berkembang dari tahun ketahun hingga munculah ponsel berbasis Operasi sistem Linux dengan nama Android yang kita kenal sekarang ini dengan *Smartphone* (Ponsel pintar), di kembangkan oleh perusahaan Google inc, Android dengan harga terjangkau mampu mendapatkan pengguna dari berbagai macam usia, mungkin dulu hanya segelintir orang yang mampu membeli dan menggunakannya, namun sejak tahun 2019 lalu sudah banyak orang yang mulai menggunakan *Smartphone Android*, dan kini hampir semua orang tau akan *Smartphone Android*.

Di dalam dunia pendidikan sudah mulai banyak pengajar yang menggunakan Android sebagai sarana belajar dari internet, seperti saat mengisi soal ujian melalui *google form* (ujian berbasis Online), pengiriman tugas melalui *whatsapp*, melakukan pembelajaran daring, dan lain sebagainya.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu isi kurikulum sekolah dasar dan menengah sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Ini selaras dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar prosedur Pendidikan sekolah dasar dan menengah, yang menyatakan bahwa pembelajaran harus dilakukukan menyenangkan, interaktif, menantang, menginspirasi, memberi motivasi peserta didik untuk ikut berkontribusi secara aktif, dan cukup ruang untuk berinisiatif, kemerdekaan diberikan sesuai kemampuan, minat, perkembangan fisik serta psikologis, dan kekreatifan siswa di satuan pendidikan.

Hamalik (2015:57) menyatakan bahwa pengertian belajar adalah perpaduan antar unsur-unsur manusia (guru dan siswa), bahan (buku, alat belajar, papan tulis dan kapur), sarana dan prasarana (tempat belajar di kelas dan kelas audiovisual) dan proses saling mempengaruhi satu sama lain guna tercapainya tujuan pembelajaran. Meskipun terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2013: 2), bahwa dalam sebuah kegiatan pembelajaran dibutuhkan media untuk mencapai tujuan pembelajaran. H. Malik (1994) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan semua yang dipakai buat menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sebagai akibatnya bisa merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan. Hamalik (1986) di buku yang pengarangnya Azhar Arsyad, menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar bisa menghidupkan balik hasrat & minat yg baru, membangkitkan motivasi & bahkan membawa impak-impak psikologis terhadap siswa.

Tujuan media pembelajaran interaktif adalah untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain (Pujawan, 2012). Kehadiran media interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibeua, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi, pada tanggal 21 Oktober dengan salah satu guru di sana yaitu Ibu Lian Anggraeni, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran PPKn, beliau mengatakan jika siswa di sekolah SMP Negeri 23 Muaro Jambi mengirimkan tugas, sementara pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih menggunakan metode sederhana, yaitu masih menggunakan metode ceramah dikombinasikan dengan kuis, media yang digunakan berupa media visual, bahan ajar yang digunakan hanya buku paket PPKn.

Peneliti juga melakukan observasi ke salah satu kelas yakni VII B Peneliti menemukan beberapa siswa yang malah mengobrol dengan teman sebangkunya, dan terlihat kurang fokus dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Minat belajar siswa yang rendah di kelas tersebut terlihat dari kurang antusiasnya siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu

Keterbatasan media juga membuat guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi yang berjumlah 26 siswa, sehingga materi yang disampaikan menjadi sulit untuk diterima siswa dalam pembelajaran, selain itu semua proses belajar mengajar sepenuhnya menggunakan LKS di mana dari hasil wawancara yang saya lakukan kepada Ibu Lian Anggraeni, S.Pd Guru PPKn bahwa Materi di LKS masih kurang dan hanya dibantu dengan Buku paket di mana banyak siswa yang tidak memilikinya.

Tabel 1.1 Hasil Observasi

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan
1	Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar	Guru masih belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang ada, Semua guru masih menggunakan buku paket, media visual dan video. Sehingga pemahaman materi yang disampaikan cenderung belum sepenuhnya optimal.
2	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan tersedianya media pembelajaran.	Meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa tertarik dan senang saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.
3	Hambatan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi	Guru masih kesulitan dalam menggunakan media berbasis teknologi. Sehingga guru masih memilih menggunakan metode ceramah saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
4	Cara guru dalam memberikan dorongan minat belajar kepada siswa.	Guru kesulitan dalam menumbuhkan minat siswa saat pembelajaran sedang berlangsung.

(Sumber: Hasil Observasi di SMPN 23 Muaro Jambi)

Android Studio merupakan sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Google dan dioperasikan untuk membuat sebuah Aplikasi *Android* dan merupakan software resmi dari pihak Google untuk para pengembang Aplikasi secara gratis dan mandiri, di sini peneliti tertarik mengembangkan Aplikasi untuk *Smartphone* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran, di mana di dalam

Aplikasi tersebut termuat materi serta Animasi yang bisa berinteraksi dengan siswa, tidak hanya berisi materi tapi juga berisi penjelasan yang membantu siswa memahami pelajaran tersebut.

Selain melakukan wawancara kepada guru pada hal ini siswa juga diwawancarai oleh peneliti salah satu siswa yang diwawancarai ialah Amel, mengatakan bahwasanya pembelajaran PPKn di kelas terkesan membosankan lebih banyak mengerjakan soal serta hafalan dilain siswa yakni riko mengatakan bahwasanya didalam pembelajaran PPKn guru hanya menggunakan media seperti buku cetak dan alat tulis, android sesekali boleh dibuka hanya untuk searching materi saja sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menarik. Peneliti berusaha menemukan formula yang tepat dengan menggunakan suatu media yang mampu mengatasi permasalahan yang ada di dalam pembelajaran terutama masalah minat belajar siswa . Dalam hal ini peneliti mengambil materi Proklamasi Kemerdekaan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut. Maka, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Media Interaktif *Android Studio* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Android Studio* Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi ?

2. Apakah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Android Studio* dapat Membantu meningkatkan minat belajar Siswa Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi Dalam Pembelajaran PPKn ?
3. Bagaimana Penggunaan Software *Android Studio* Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi dapat membantu Mempermudah Siswa dalam Proses belajar mengajar?
4. Apakah Penggunaan Software *Android Studio* Dapat Memudahkan Guru Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Android Studio* Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi
2. Untuk Mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Android Studio* dalam Membantu meningkatkan minat belajar Siswa Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi Dalam Belajar
3. Untuk Mengetahui Penggunaan Software *Android Studio* Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi dapat membantu Mempermudah Siswa dalam Proses belajar mengajar
4. Untuk Mengetahui Penggunaan *Android Studio* Dapat Memudahkan Guru Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini akan menghasilkan produk dengan spesifikasi berikut:

1. Materi dalam media pembelajaran interaktif ini adalah Proklamasi Kemerdekaan kelas VII.
2. Media ini memuat kompetensi, materi, latihan/kuis dan evaluasi disertai fitur gambar, teks, animasi, video.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari biodata nama dan kelas, halaman menu kompetensi, materi, latihan/kuis dan evaluasi.
4. Pada halaman utama terdapat menu untuk memasukan biodata siswa.
5. Produk yang dihasilkan lebih praktis karena menjadi file berupa aplikasi dan bisa di instal di *Smartphone* sehingga mudah di gunakan.
6. Interaksi dan umpan balik berupa latihan/kuis yang bisa diketahui langsung jawaban serta nilainya.
7. Media ini menjadi salah satu bahan ajar pendukung siswa SMP kelas VII dalam materi Proklamasi Kemerdekaan.
8. Media ini Bisa digunakan baik secara online maupun Offline, di mana siswa bisa mengakses beberapa fitur secara Offline (Tanpa koneksi Internet)
9. Media ini di buat menggunakan Android Studio dan secara resmi mengikuti Pedoman Developer

1.5 Pentingnya Pengembangan

Manfaat yang akan dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran adalah, sebagai berikut:

1. Bagi guru

Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan ilmu dan pengetahuan baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga bisa membuat siswa berminat belajar.

2. Bagi siswa

Penelitian yang dilakukan peneliti ini diharapkan bisa membuat siswa berminat belajar dan semangat dalam belajar. Karena, sudah didorong dengan tersedianya media pembelajaran yang interaktif.

3. Bagi sekolah

Penelitian yang dilakukan peneliti ini diharapkan bisa memberikan sumbangan untuk instansi sekolah dalam meningkatkan kualitas serta mutu pendidikan terkhusus pada mata pelajaran PPKn.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a) Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media interaktif Menggunakan *Android Studio* untuk meningkatkan minat belajar pada materi proklamasi kemerdekaan.
- b) Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas atau kelayakan media interaktif *Android Studio* yang baik sehingga bisa meningkatkan minat belajar siswa.
- c) Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi Proklamasi kemerdekaan, ahli media dan ahli bahasa.
- d) Media interaktif yang dikembangkan melalui software *Android Studio* merupakan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh siswa baik dengan maupun tanpa koneksi internet.
- e) Dalam pelaksanaan penelitian, penulis membatasi ruang lingkupnya pada kelas VII SMPN 23 Muaro Jambi.

- f) Menggunakan model ADDIE sebagai model pengembangan.

1.7 Definisi Istilah

Peneliti menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat bantu berbasis multimedia yang bisa menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah (timbang balik) antara multimedia dengan pengguna yang tujuannya untuk mempermudah proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media Interaktif *Android Studio* sebagai inkubasi pembuatan produk pengembangan media dalam pembelajaran.

2. *Android Studio*

Android Studio merupakan sebuah perangkat lunak resmi dari Google yang berjalan di Atas JetBrains IntelliJ IDEA yang dioperasikan untuk membuat sebuah Aplikasi berbasis Android. Dimana pengguna bisa membuat berbagai macam Aplikasi, di penelitian ini lebih terfokus pada pengembangan Aplikasi berjenis edukasi guna sebagai sarana media pembelajaran yang berisi kuis bervariasi dengan nilai otomatis, dialog simulasi, screencast, video ceramah, audio suara, manajemen presentasi dan materi pembelajaran interaktif lainnya.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa untuk belajar. Media ini menjadikan siswa berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.