

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan satu hal yang mutlak yang akan menjadikan manusia menjadi berkualitas, serta pendidikan mampu menumbuh kembangkan potensi-potensi yang ada pada diri manusia tersebut. Menurut Suardi (2012:5) pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaan. Dan potensi kemanusiaan itulah yang menjadi benih untuk menjadi manusia seutuhnya. Dengan pendidikan hidup manusia akan menjadi terarah. Suatu Negara bisa dikatakan maju apabila mutu pendidikan di dalam Negara tersebut tinggi . Maka dari itu pemerintah di indonesia pada saat sekarang ini terus berinovasi dan mendesain kerangka pendidikan agar lebih baik lagi, dengan begitu, setelah mutu pendidikan di indonesia sudah baik maka Indonesia berpeluang menjadi Negara yang maju.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi sikap pasif siswa.

Keberadaan media pembelajaran menjadi sesuatu hal yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka. Bahkan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Metode mengajar juga akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berbentuk komunikasi verbal melalui lisan guru. Terakhir siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena siswa tidak sekedar mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan bahan-bahan pelajaran yang sedang dihadapi.

Penggunaan Media Pembelajaran pada tahap proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mampu menstimulus daya pikir siswa dan siswa akan belajar mencari tahu sendiri bagaimana ilmu tersebut mampu dicerna oleh peserta didik, sehingga belajar menjadi lebih berkesan dan menyenangkan, pembelajaran tetap berada dibawah pengontrolan pihak sekolah agar tidak memberi efek negatif dengan ketersediaan media tersebut dengan menggunakan media teknologi .

Media Pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. *National Education Association* (dalam Arsyad,2015:4) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Salah satu Media Pembelajaran yang mampu memberikan stimulus dan rangsangan belajar kepada peserta didik didalam proses pembelajaran seperti membangkitkan motivasi, berpikir kritis, mempengaruhi sikap, serta minat terhadap suatu materi pembelajaran adalah buku *digital*, keunggulan buku *digital* adalah mudah dibawa berpergian dan tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar, siswa dapat menggunakannya dimanapun dan kapanpun, Bisa menyimpan di PC (*Personal Computer*), laptop, ponsel atau piranti elektronik yang secara khusus disediakan untuk menyimpan dan membaca buku berbentuk *digital*.

Pada saat sekarang ini SMA N 4 kota jambi telah menggunakan kurikulum 2013. Dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis kurikulum 2013 tersebut penulis mengamati secara observatif dan menemukan beberapa fakta lapangan. Observasi ini dilakukan bersamaan dengan praktek pengalaman lapangan (PPL) yang di laksanakan kurang lebih selama 2 bulan disekolah tersebut. Didalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn, penulis melihat masih terdapat siswa yang pasif, tidak terlibat aktif di dalam proses pembelajaran, siswa cenderung sibuk dengan *handphone* berbasis *Android* mereka masing-masing.

Dalam penggunaan media pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran *convensional* seperti buku dan lembaran kerja siswa sehingga membuat siswa bosan dan jenuh ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan hampir semua siswa memiliki *handphone* berbasis *Andorid* berbagai macam *merk*, penggunaan *handphone* berbasis *Android* sejatinya dilarang untuk dibawa kesekolah, tetapi penggunaan *handphone*

diperbolehkan jika mendapat izin dari kepala sekolah dan untuk kepentingan kegiatan pembelajaran. *Handphone* berbasis *Android* tersebut banyak digunakan oleh siswa untuk bermain *game*, mengakses media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *line* dan media sosial lainnya ketika pembelajaran sedang berlangsung . Hal tersebutlah yang menjadi alasan bagi penulis untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *digital* berbasis *android* pada pembelajaran PPKn kelas XI MIPA 4 SMA N 4 Kota Jambi. Salah satu kompetensi dasar materi PPKn adalah Sistem dan Dinamika Demokrasi Konstitusional di Indonesia. Materi ini dikatakan sulit untuk dipahami oleh siswa karena materi pembelajaran pada bab ini terlalu banyak, otorisasi demokrasi di indonesia yang banyak mulai dari awal kemerdekaan sampai reformasi. Berdasarkan observasi banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria minimal (KKM). Berikut nilai ulangan siswa kelas XI MIPA 4 pada materi sistem dan dinamika demokrasi konstitusional di indonesia .

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Siswa Kelas XI MIPA 4 Semester Ganjil .

Nilai	KKM	Jumlah Siswa
90-100	70	4
80-89	70	4
70-79	70	3
60-69	70	2
50-59	70	6
40-49	70	5
30-39	70	8

Keunggulan dari media pebelajaran ini adalah mudah dibawa kemana-mana, bisa digunakan dimanapun dan kapanpun, tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar pada perangkat *Handphone Android*, bisa digunakan

pada perangkat yang memiliki ruang penyimpanan kecil. Media pembelajaran ini berisi teks, gambar, video animasi kemudian berada pada perangkat *Handphone android* dalam bentuk aplikasi. Dilihat dari persoalan tersebut yaitu kurang tepatnya penggunaan *handphone* berbasis *Android* disekolah penulis mencoba untuk mengembang sebuah media pembelajaran dengan menjadikan *handphone* tersebut sebagai media pembelajaran dalam bentuk buku saku *Digital* berbasis *Android* yang didalamnya dimasukkan materi pembelajaran sehingga bisa digunakan pada saat kegiatan pembelajaran PPKn oleh peserta didik dan guru sebagai salah satu media pembelajaran *non* konvensional yang digunakan khusus pada mata pelajaran PPKn.

Salah satu pertimbangan dalam mengembangkan buku dalam bentuk *digital* berbasis *android* sebagai media pembelajaran adalah media tersebut bersifat *open sources* sehingga banyak sekali programmer bersama-sama membuat aplikasi atau memodifikasi sistem operasi ini, dan media yang dihasilkan tidak monoton dengan teks saja, dapat berupa gambar, video, animasi video/visual yang dapat memudahkan siswa memahami materi .

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dalam skripsi berjudul “ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK *DIGITAL* BERBASIS *ANDROID* PADA MATERI MEMPERKOKOH PERSATUAN DAN KESATUAN BANGSA DALAM KONTEKS NKRI UNTUK SISWA KELAS X1 SMA NEGERI 4 KOTA JAMBI “

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk *Digital* berbasis *Android* untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Jambi ?
2. Bagaimana Respon siswa terhadap Media Pembelajaran dalam bentuk *Digital* berbasis *Android* untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Jambi ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk *Digital* berbasis *Android* untuk untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui Respon siswa terhadap Media Pembelajaran dalam bentuk *Digital* berbasis *Android* untuk sisiwa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Jambi.

## **1.4 Spesifikasi Pengembangan**

Produk yang dihasilkan adalah sebuah Media Pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berisi materi sistem dan dinamika demokrasi konstitusional di indonesia.

2. Aplikasi ini memuat konten berupa materi, teks, gambar, audio, video, animasi, forum diskusi, info dan evaluasi .
3. Aplikasi ini digunakan pada *handphone* yang tergolong dalam kategori *smartphone* berbasis *android*.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

#### 1. Bagi Guru

Dapat memberi pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran.

#### 2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi siswa sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien dalam proses pembelajaran untuk mencapai untuk mencapai penguasaan kompetensi.

#### 3. Bagi Sekolah

Dapat memberi masukan dalam pengembangan sumber belajar sebagai perbaikan pembelajaran PPkn disekolah .

## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Masalah

Asumsi pengembangan media pembelajaran PPKn dalam bentuk buku saku *Digital* berbasis *Android* ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran PPKn yang disusun tersebut merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa didalam kelas, diluar kelas, dimanapun dan kapanpun.
2. Siswa memiliki *Smartphone* yang menggunakan *Operting System Andorid* cukup banyak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran PPKn.
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas atau kelayakan media pembelajaran PPKn yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media.
4. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi memerkokoh persatuan dan kesatuan bangsa dalam konteks NKRI.
5. Peralatan *Mobile* yang digunakan adalah *Handphone* yang tergolong dalam *Smartphone*.
6. Penelitian ini hanya sebatas melihat kelayakan media pembelajaran dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.



## 1.7 Definisi Operasional

1. Media merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan *computer*.
2. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
3. Buku *Digital* adalah bentuk *digital* dari buku cetak. Buku cetak umumnya terdiri atas setumpuk kertas dijilid yang berisi teks atau teks atau gambar. Maka buku digital berisikan informasi *digital* yang dapat berisi teks, gambar, audio, video.
4. *Android* merupakan sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh.