

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang, kemajuan ilmu dan teknologi komputer berkembang semakin pesat dan modern. Saat ini Teknologi Komputer bukan merupakan alat yang sulit didapat bahkan semua orang dapat memilikinya, mulai dari pendidikan, perkantoran, hiburan, industri [1]. Pada era globalisasi saat ini kita tidak bisa menghindari perkembangan teknologi yang berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Sebagian besar sekolah, saat ini masih menerapkan metode pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran dengan metode guru menjelaskan materi dan pembelajaran menggunakan lembar kerja siswa atau buku paket. Metode tersebut bisa dikatakan kurang berpengaruh dalam proses belajar siswa, karena sering nya terjadinya rasa bosan dan malas terhadap siswa untuk mencatat, dan sering terjadi kehilangan buku paket siswa yang akan mengakibatkan kurang maksimalnya proses belajar dan pemahaman materi. Salah satu solusi untuk masalah ini adalah dengan pemanfaatan *information and communication technologies* (ICT) untuk media pembelajan intraktif, baik itu bisa digunakan di laptop maupun *smartphone*.

Dengan pemanfaatan *information and communication technology* (ICT) atau teknologi informasi dan komunikasi dibuatkanlah suatu media pembelajaran berbasis android untuk membantu peningkatan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan berkualitas. Media pembelajaran ICT yaitu media



pembelajaran yang mana semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi/data dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi [2]. Manfaat dari *information and communication technology* yaitu bisa dijadikan sebagai media informasi, media komunikasi, dan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membantu manusia untuk memahami atau mempelajari sesuatu teori atau materi yang berguna untuk melatih kemampuan atau keterampilan yang membantu prosesnya belajar [3]. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat berupa internet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk [4].

Penerapan media pembelajaran berbasis android dengan memanfaatkan *smartphone* ini tidak hanya memperluas pengetahuan, namun juga dapat mempermudah dalam memahami materi. Sebagai salah satu media *information and communication technologies*, *smartphone* juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa belajar secara mandiri sesuai dengan tempo belajar mereka, menjadikan belajar lebih menarik karena adanya visualisasi berupa video maupun animasi, dan materi bisa diakses kapan saja dengan mudah tanpa harus membawa buku paket. *Smartphone* merupakan jenis telepon seluler yang memiliki kemampuan lebih canggih, seperti resolusi layar yang lebih baik, fitur tambahan yang lebih lengkap, kemampuan komputasi yang lebih tinggi, dan adanya sistem operasi mobile yang terdapat di dalamnya, *smartphone* memiliki kegunaan yang lebih luas daripada sekadar digunakan untuk telepon dan SMS, salah satunya adalah sebagai sarana pembelajaran [5].



MA PP Tunas Harapan merupakan salah satu sekolah di Tembilahan dengan jenjang pendidikan menengah atas pada pendidikan resmi di Indonesia, setara dengan Sekolah Menengah Atas yang beralamat di Jalan Pendidikan No.14 Tembilahan Hilir, Kec. Tembilahan, Kab. Indragiri Hilir, Prov. Riau. Pada wawancara yang dilakukan dengan Bapak Zal Aidi, S.Pd selaku guru sejarah peminatan di MA PP Tunas Harapan ditemukan permasalahan terkait penggunaan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS), yaitu seringnya terjadi kehilangan buku paket dan LKS, serta kurangnya ketertarikan siswa saat guru memberikan penjelasan mengenai sejarah peminatan, yang mengakibatkan siswa merasa bosan, bahkan ada yang tertidur selama proses pembelajaran sejarah peminatan. Salah satu penyebab siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran adalah kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan, sehingga kegiatan siswa hanya menulis, membaca, dan mendengarkan ceramah guru [6]. Terkait dengan hal itu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan teknologi *smartphone* sebagai media pembelajaran dan alat bantu dalam belajar agar lebih menarik dan bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan juga tidak kaku dan fleksibel hingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja [7].

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, peneliti ingin membantu siswa dan guru dalam proses belajar sejarah peminatan, untuk itu peneliti akan melakukan penerapan Teknologi dan informasi komunikasi sebagai media pembelajaran sejarah peminatan berbasis android yang bisa digunakan dalam proses belajar siswa. Maka dari itu peneliti mengangkat judul



“Implementasi *Information and Communication technology* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam tugas akhir ini, antara lain:

1. Siswa MA PP Tunas Harapan Tembilahan dalam proses belajar sejarah peminatan masih menggunakan lembar kerja siswa (LKS) dan buku paket, hal ini dapat mengakibatkan LKS dan buku paket sejarah peminatan hilang.
2. Belum adanya aplikasi media pembelajaran menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar di MA PP Tunas Harapan.
3. Rendahnya minat dan ketertarikan belajar siswa dengan pelajaran Sejarah peminatan di MA PP Tunas Harapan.
4. Lembar Kerja Siswa (LKS) tidak selalu tersedia di tangan siswa karena sedang dalam proses penilaian oleh guru setelah siswa menyelesaikan latihan soal dan tugas-tugas yang diberikan.

1.3 Batasan Penelitian

Agar pembuatan tugas akhir ini terstruktur dan terarah, maka batasan penelitian ini akan menjadi acuan, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis android sebagai media pembelajaran sejarah peminatan untuk siswa MA PP Tunas Harapan Tembilahan.
2. Pembuatan media pembelajaran berbasis android sejarah peminatan di MA PP Tunas Harapan dibangun menggunakan *Adobe Animate*.



3. Materi yang digunakan dalam aplikasi ini terbatas pada topik sejarah peminatan yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan materi bersumber dari guru di MA PP Tunas Harapan yaitu pak Zal Aidi, S.Pd.
4. Pembuatan Animasi dalam Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*.
5. Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis android ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript*.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran sejarah peminatan di MA PP Tunas Harapan Tembilahan, yang menyediakan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.
2. Mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat bantu media pembelajaran dalam proses belajar berbasis android untuk mata pelajaran sejarah peminatan di MA PP Tunas Harapan.
3. Meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah peminatan dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran berbasis android.
4. Mengembangkan media pembelajaran yang dapat menggantikan LKS saat LKS tidak berada ditangan siswa karena dalam proses penilaian oleh guru.



1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Dengan adanya aplikasi ini, siswa MA PP Tunas Harapan dapat terbantu dalam proses belajar sejarah peminatan karena materi dapat diakses secara digital kapan saja. Meskipun demikian, aplikasi ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan sepenuhnya lembar kerja siswa (LKS) atau buku paket, melainkan sebagai media pendukung yang dapat meminimalisir risiko kehilangan buku dan memberikan alternatif belajar yang lebih mudah diakses.
2. Membantu siswa MA PP Tunas Harapan mempelajari materi sejarah peminatan dengan mudah dan bisa diakses kapan saja sehingga memungkinkan mereka untuk belajar dimana saja.
3. Dengan adanya media pembelajaran menggunakan teknologi dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sejarah peminatan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis android sebagai alat bantu untuk melengkapi metode pengajaran konvensional, dan guru dapat mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi pembelajaran sejarah peminatan berbasis android di MA PP Tunas Harapan Tembilahan.
4. Sebagai alat bantu dalam proses belajar yang mudah digunakan oleh siswa di MA PP Tunas Harapan, untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa dalam menggunakan teknologi untuk proses belajar.



1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini diuraikan secara singkat mengenai sistematika penulisan laporan skripsi, sistematika penulisan laporan skripsi ini memiliki lima bagian yang terdiri atas:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang menjadi latar belakang penelitian yang dilakukan, rumusan masalah, matasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN LITERATUR

Pada bab ini terdapat pendahuluan dan berisi 10 jurnal terdahulu yang relevan dengan judul penelitian, untuk menguraikan dan membandingkan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan untuk melihat perbedaan terhadap penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menjelaskan metode penelitian yang akan digunakan peneliti dalam penulisan laporan skripsi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV akan membahas tentang hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan. Hasil dan pembahasan yang dibuat dapat berupa gambar dan tabel.

BAB V PENUTUP

Pada bab V penulis menjelaskan dan memaparkan kesimpulan yang didapatkan dari penelitian, dan memberikan saran untuk penelitian yang akan datang.

