



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0*. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi sebuah tuntutan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah yang dinilai kurang menarik serta kurang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi, ketertarikan, dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran berperan penting untuk membantu guru menciptakan pembelajaran yang inovatif, karena mampu menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret serta menarik perhatian siswa sehingga merangsang rasa ingin tahu dan mempermudah pemahaman konsep [1].

Sejalan dengan urgensi pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk melakukan inovasi melalui pembelajaran berbasis digital. Teknologi memungkinkan pembelajaran dapat diakses di mana saja dan kapan saja menggunakan perangkat seperti smartphone, yang kini sangat dekat dengan kehidupan siswa. Penguasaan TIK oleh guru juga menjadi tuntutan untuk menciptakan pembelajaran yang praktis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini yang merupakan generasi digital. Media pembelajaran interaktif berbasis Android dinilai mampu memfasilitasi penyampaian materi dengan lebih menarik melalui visual, animasi, dan suara, sehingga dapat



meningkatkan fokus, motivasi, serta pemahaman siswa dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat tinggi, sehingga efektif digunakan dalam menunjang kualitas pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar[2].

Namun demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum sepenuhnya diterapkan secara optimal di berbagai sekolah, termasuk di SMPN 4 Kemuning yang merupakan sekolah menengah pertama yang berlokasi di Desa Sekayan, Kecamatan Kemuning. Proses pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi oleh penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang hanya dimiliki oleh guru, sehingga siswa tidak dapat mengakses materi secara mandiri dan pembelajaran menjadi kurang interaktif. Sistematis pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah bosan, serta kurang terlibat dalam memahami konsep materi yang diberikan. Penelitian menunjukkan bahwa ketergantungan pada media konvensional dan minimnya variasi media berbasis teknologi dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan kualitas pembelajaran siswa [3]. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat diakses langsung oleh siswa melalui perangkat yang mereka miliki, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, mandiri, dan bermakna.

Sebagai upaya untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar yang selama ini hanya berpusat pada LKS dan tidak dapat diakses langsung oleh siswa, diperlukan inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital yang sudah lazim dimiliki peserta didik. Salah satu alternatif yang potensial adalah media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dapat digunakan melalui

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi.
4. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
5. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



smartphone. Penggunaan smartphone dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan minat, interaktivitas, serta akses siswa terhadap sumber belajar yang lebih variatif dan menarik apabila dikelola dengan tepat [4]. Media berbasis Android dapat menghadirkan konten pembelajaran secara visual, animatif, dan dilengkapi fitur interaktif seperti kuis atau permainan edukatif, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi dan dapat belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun. Dengan demikian, penerapan media interaktif berbasis Android diyakini mampu menjadi solusi tepat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa di SMPN 4 Kemuning.

Berdasarkan kondisi dan peluang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tersebut, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Android menjadi strategi yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi serta kualitas hasil belajar siswa di SMPN 4 Kemuning. Media animasi interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, membantu pemahaman konsep, dan memperbaiki capaian belajar pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada pembelajaran Bahasa Indonesia [5]. Dengan demikian, pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif melalui smartphone diharapkan mampu menjadi solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan sumber belajar dan rendahnya akses siswa terhadap materi di sekolah tersebut. Selain itu, penelitian ini memiliki urgensi tinggi karena dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan mutu pembelajaran, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mandiri, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Android di SMPN 4 Kemuning penting dilakukan untuk



mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Melihat pentingnya pemanfaatan media pembelajaran digital, penelitian mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Android di SMPN 4 Kemuning memiliki urgensi yang tinggi sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan secara merata, terutama pada sekolah yang masih mengalami kendala dalam akses teknologi. Tantangan kesenjangan pemanfaatan teknologi di sekolah harus segera diatasi agar peserta didik memperoleh hak belajar yang berkualitas dan selaras dengan perkembangan zaman [6]. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah mampu bergerak menuju pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi, kemandirian, dan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru serta lembaga pendidikan lain dalam menerapkan media pembelajaran berbasis Android sesuai dengan kondisi dan kebutuhan satuan pendidikan masing-masing.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Android dalam proses pembelajaran di SMPN 4 Kemuning, Desa Sekayan, Kecamatan Kemuning, serta menganalisis efektivitas penerapannya dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran siswa. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana media tersebut membantu siswa dalam belajar, khususnya dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, mudah dipahami, serta dapat diakses secara mandiri melalui perangkat yang mereka miliki. Penerapan media pembelajaran interaktif ini juga diharapkan mampu mengatasi keterbatasan penggunaan LKS yang selama ini menjadi satu-satunya sumber belajar yang hanya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



dimiliki oleh guru. Dengan demikian, manfaat penelitian ini tidak hanya berguna bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar, tetapi juga bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai perkembangan teknologi. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam mendukung transformasi pembelajaran digital secara bertahap dan berkelanjutan. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di SMPN 4 Kemuning serta dapat menjadi rujukan bagi lembaga pendidikan lain dalam menerapkan media pembelajaran berbasis Android di lingkungan sekolah mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di SMPN 4 Kemuning masih mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan penjelasan guru sebagai sumber belajar utama, sehingga siswa kesulitan mengakses materi apabila LKS tidak berada di tangan mereka.
2. Belum tersedia media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dapat digunakan siswa sebagai alat bantu belajar secara mandiri di SMPN 4 Kemuning.
3. Pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan minat dan antusias siswa dalam belajar menjadi rendah karena materi hanya disajikan dalam bentuk teks tanpa dukungan media pendukung yang menarik.



4. Penggunaan LKS sering terkendala karena LKS hanya dimiliki guru dan tidak selalu dapat digunakan siswa pada saat diperlukan, terutama ketika sedang dalam proses pemeriksaan oleh guru.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka diperlukan batasan penelitian sebagai acuan dalam proses pengembangan. Adapun batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya berfokus pada media interaktif berbasis android.
2. Materi yang disajikan dalam media dibatasi pada materi mata pelajaran PJOK tertentu yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku di SMPN 4 Kemuning.
3. Pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan Adobe Animate dengan dukungan bahasa pemrograman ActionScript, serta menerapkan unsur visual, animasi, dan interaksi sederhana yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.
4. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Android ini dilaksanakan hanya pada siswa SMPN 4 Kemuning kelas VIII dan tidak melibatkan sekolah lain sebagai subjek penelitian.
5. Pembuatan animasi dan video dalam media pembelajaran menggunakan *canva* dan *capcut*.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



1. Memberikan alternatif sumber belajar yang lebih mudah diakses oleh siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran PJOK di SMPN 4 Kemuning, sehingga siswa tetap bisa belajar meskipun tidak memegang LKS.
2. Menyediakan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan smartphone yang mereka miliki.
3. Meningkatkan minat dan semangat belajar siswa melalui tampilan materi PJOK yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan.
4. Membantu siswa memperoleh akses belajar yang lebih merata, karena selama ini LKS hanya dimiliki oleh guru pengampu sehingga siswa tidak selalu dapat menggunakan LKS saat membutuhkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi secara teoritis terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang media pembelajaran berbasis teknologi khususnya terkait penerapan media animasi interaktif berbasis Android dalam proses pembelajaran di sekolah menengah pertama.
2. Menambah referensi bagi penelitian lain yang berfokus pada pengembangan atau penerapan media pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai perkembangan teknologi.

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi.
 Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



3. Membantu guru PJOK, khususnya Bapak Firman, S.Pd, dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.
4. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa melalui tampilan materi yang lebih interaktif dibandingkan hanya menggunakan LKS dan penjelasan guru.
5. Menjadi dasar bagi sekolah dalam mengembangkan sarana pembelajaran berbasis teknologi secara bertahap, sehingga kualitas pembelajaran di SMPN 4 Kemuning dapat terus meningkat.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab I ini terdapat latar belakang masalah yang menjadi latar belakang penelitian ini dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

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

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Metode penelitian berfungsi sebagai pedoman agar seluruh proses



penelitian dapat dilakukan secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan. Hasil dan pembahasan yang dibuat dapat berupa gambar dan tabel.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup dari penulisan tugas akhir ini yang berisi kesimpulan dan saran.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.