

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet mengalami revolusi, teknologi yang baru akan terus muncul dan menyebabkan setengah teknologi sekarang menjadi usang. Pertumbuhan internet yang pesat telah mewujudkan cara baru untuk berkomunikasi. Aji (2013:13) menyatakan bahwa internet adalah sebuah jaringan komputer dunia yang disambungkan dengan jaringan yang lebih kecil dan bergerak lebih perlahan. Menurut penelitian Oz (1998) dalam Achjari (2000) perkembangan internet yang begitu cepat mengakibatkan teknologi tersebut semakin banyak variasinya, diantaranya world wide web , electronic mail, internet relay chat, dan transfer file.

Dalam era globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat diikuti oleh teknologi informasi. Melalui teknologi informasi seseorang dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana temu kembali informasi adalah Internet. Teknologi *mobile* salah satu perangkat keras seperti *handphone*. *Handphone* merupakan salah satu perangkat bergerak yang mayoritas orang memiliki dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat komunikasi. Pada masa sekarang ini mayoritas orang menggunakan *handphone*, apalagi banyak sekali *handphone* yang berteknologi canggih atau sering disebut dengan *smartphone* yang salah satunya adalah *handphone* bersistem *android*. Dengan memanfaatkan *handphone* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan memudahkan guru dan peserta didik dalam memperoleh materi pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil survey lembaga eMarketer di Katadata *News and Research*, pada tanggal 8 Agustus 2016 menyatakan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia dari Tahun 2016-2019 semakin meningkat pesat. Dilihat pada Tahun 2016 pengguna *smartphone* sebanyak 65,2 Juta Unit. Pada Tahun 2017 sebanyak 74,9 Juta . Tahun 2018 sebanyak 83,5 Juta Unit dan diperkirakan pada Tahun 2019 akan meningkat sebanyak 92 Juta Unit.

Penerapan teknologi pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kelamahan pendidikan selama ini yang dilakukan secara klasikal. Adapun kelemahan pendidikan yang dikemukakan oleh Surya

Rika Arliza, 2019

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Subroto (1990:123) adalah : (1) Guru lebih banyak berfungsi dan bertugas sebagai pengajar di sekolah. (2) Guru cukup mengajar dengan *texbook*, secara tertulis verbalistis dan kebanyakan menggunakan metode ceramah. (3) Tenaga yang diperlukan adalah tenaga educatif dibantu oleh beberapa administrasi. (4) Secara Tradisional guru ditempatkan dan dituntut sebagai orang tua yang harus selalu paling tua tentang mata pelajarannya dibanding dengan murid-muridnya. Guru dituntut untuk dapat menerapkan teknologi pendidikan dan memegang peranan penting. Dengan semakin berkembangnya teknologi, dimana perkembangan teknologi di Indonesia sudah sangat pesat dan pemakaian teknologi pun bukan lagi sebagai kebutuhan sekunder akan tetapi sudah menjadi kebutuhan primer.

Pemanfaatan teknologi informasi pada era digital ini sudah seharusnya dilakukan oleh semua kalangan. Sesuai dengan Undang – Undang Republik Indonesia nomor 11 tahun 2008 tentang pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, itikad baik dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Serta pada pasal 4 D Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan : Membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab. Tujuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi merupakan langkah konkrit untuk memajukan bangsa di mana kemajuan tersebut dapat dicapai apabila seluruh kalangan masyarakat secara aktif menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dan efisien sebagai penunjang kebutuhan hidup mereka.

Hasil penelitian Liu, Chen, dkk (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “*A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome*” menyatakan hasil dari “*Effects of digital learning on learning motivation and learning outcome: Variance analysis of digital learning on learning motivation Applying Analysis of Variance to discuss the difference of digital learning in learning motivation, digital learning shows significant differences in intrinsic orientation (4.12), and is higher than traditional teaching (3.31); and, digital learning reveals remarkable differences in extrinsic*

orientation (4.75), and is higher than traditional teaching (3.53). 2. Variance analysis of digital learning on learning outcome Analysis of Variance is utilized for discussing the difference of digital learning in learning outcome.

Analisis variansi pembelajaran digital pada motivasi belajar menerapkan analisis varian untuk membahas perbedaan pembelajaran digital dalam motivasi belajar, pembelajaran digital menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam orientasi intrinsik (4.12), dan lebih tinggi daripada pengajaran tradisional (3,31); dan, pembelajaran digital mengungkapkan perbedaan luar biasa dalam orientasi ekstrinsik (4,75), dan lebih tinggi dari pengajaran tradisional (3,53). Perbedaan pembelajaran tradisional dan pembelajaran yang menggunakan media sangat jauh berbeda, pembelajaran yang memanfaatkan teknologi jauh berbeda dengan pembelajaran tradisional dilihat dari hasilnya 4,12 berbanding 3,31.

Hasil penelitian Felton, et al (dalam Solahuddin, Kusasi, dkk, 2015) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar. (Maisaroh & Rostrieningasih, 2010) mengungkapkan bahwa dalam proses belajar mengajar, ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian nilai hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal terkait dengan disiplin, respon dan motivasi siswa, sementara faktor eksternal adalah lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, kreatifitas pemilihan media belajar oleh pendidik serta metode pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi satu sama lain dan merupakan satu kesatuan yang mendasari hasil belajar siswa. Dari semua faktor yang ada, metode pembelajaran yang dipilih oleh seorang pendidik menjadi sumber dan berkaitan dengan faktor yang lain.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreatifitas. Suasana belajar yang menyenangkan akan membawa dampak pada motivasi belajar dan disiplin yang meningkat. Motivasi belajar yang tinggi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang terbaik. Jadi media merupakan faktor eksternal dari pencapaian hasil belajar siswa, media sangat menentukan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Guru harus bisa menyesuaikan media apa yang bisa digunakan dalam proses belajar. Disini peneliti akan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* di dalam kelas agar siswa tidak selalu pasif seperti mendengarkan ceramah tetapi siswa di ajak untuk berpikir dengan *games* soal yang sudah disediakan di dalam media pembelajaran agar tidak merasa bosan dalam pembelajaran di dalam kelas. Peran media pembelajaran juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Hess, 2014).

Penggunaan aplikasi ini sebagai alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat. Pemanfaatan media dalam pembelajaran akan berdampak efisiensi waktu sehingga guru memiliki cukup waktu untuk memberi perhatian dalam membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, dan memotivasi belajar.

Fungsi dari aplikasi itu sendiri adalah sarana untuk menyampaikan materi. Salah satu contoh media pembelajaran adalah buku. Buku dinilai kurang interaktif dan menarik bagi peserta didik, hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan cepat merasa bosan ketika menyerap materi. Akibatnya, peserta didik tidak memahami materi dengan sempurna. Ratnasari (2016) menyatakan bahwa Guru dituntut untuk terus mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran tidak monoton. Perkembangan teknologi yang semakin maju semakin mendorong upaya pembaharuan media pembelajaran. Semakin baik media pembelajaran yang digunakan maka siswa akan semakin aktif dan mandiri dalam proses belajar mengajar, sehingga guru dituntut untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi yang ada.

Media pembelajaran interaktif belum banyak dikembangkan di sekolah-sekolah karena keterbatasan sumber daya manusia dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Huriyah dan Mustaji (dalam W.S Ecko, Fadilah, dkk, 2014) menyatakan dengan adanya kesulitan tersebut akan membawa dampak, antara lain (1) Proses kegiatan belajar mengajar jadi terlambat, (2) Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran jadi lebih lama karena guru harus mengulang materi yang diajarkan, (3) Siswa tidak dapat mencapai kompetensi yang diharapkan secara sederhana pada materi Sebaran Keragaman Budaya Nasional.

Penggunaan media dapat membantu dan menyederhanakan konsep yang rumit agar siswa bisa memahami materi dengan mudah dan karena ketersediaan media (*supply*) yang masih dibutuhkan untuk di sekolah, dikarenakan penggunaan media berbasis android menurut Irawan (2016) Media pembelajaran berbasis android dapat digunakan dimanapun pada waktu kapanpun. Senada dengan teori revolusi pendidikan yang dibutuhkan saat ini, yakni pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, karena *m-Learning* memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan media pembelajaran ini dapat menciptakan proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang sulit untuk dimengerti disaat siswa masih banyak yang bingung dalam penjelasan secara metode oleh guru dan guru dapat menjelaskan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini.

Media sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru mata pelajaran Geografi di SMA Pasundan 7 , pada tanggal 1 Juni 2018, belum mengembangkan media pembelajaran yang interaktif sehingga siswa tidak terdorong minat dan motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran tersebut. Nilai-nilai siswa pun beragam, dengan berdasarkan kemampuan siswa masing-masing. berdasarkan hasil pengamatan di lapangan bahwa motivasi belajar peserta didik tidak merata setiap peserta didik mendapat nilai berdasarkan KKM dikarenakan adanya juga penyebab dari faktor intrinsik dan ekstrinsik yang kurang mendukung.

Dilihat dari indikator motivasi siswa menurut Sardiman (2001:81), dimana motivasi siswa menurun dikarenakan : 1. Apakah peserta didik kurang ketekunan menghadapi tugas, 2. Kesulitan dalam menghadapi pembelajaran, 3. Tidak adanya minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, 4. Lebih senang bekerja mandiri, 5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin, 6. Apakah peserta didik Tidak dapat mempertahankan pendapatnya. Akan tetapi, dalam permasalahan nilai tidak semua anak yang mendapatkan nilai pembelajaran Geografi pada materi Budaya Nasional dan Interaksi Global memperoleh nilai yang kecil. Berdasarkan hasil wawancara peneliti di sekolah SMA Pasundan 7, bahwa peserta didik mendapatkan dengan nilai rata-rata materi Budaya Nasional dan Interaksi Global di SMA Pasundan 7 pada kelas XI IPS. Di kelas XI IPS A dengan nilai rata-rata 76 , Kelas XI IPS B dengan nilai rata-rata 78. Nilai Standar KKM di Sekolah SMA Psundan 7 adalah 75. Jadi, dari hasil rarta-rata kelas XI IPS A dan IPS B diatas standar KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru geografi SMA Pasundan 7 , terdapatnya permasalahan dalam belajar tentang materi Budaya Nasional dan Interaksi Global dikarenakan masih sulit untuk memahami tentang Budaya Nasional yang ada di Indonesia, karena untuk wawasan tentang Indonesia belum terbayang secara menyeluruh dan masih sulit untuk membayangkan bagaimana saja gambaran pemikiran peserta didik tentang budaya-budaya di Indonesia, karena tidak semua peserta didik memiliki wawasan budaya-budaya nasional di Indonesia, dengan ini peneliti mencoba untuk membuat media untuk menggambarkan ilustrasi untuk memperkenalkan budaya-budaya di Indonesia dan peneliti mencoba untuk mengembangkan media materi Budaya Nasional dan Interaksi Global berbasis android untuk memotivasi belajar materi budaya nasional untuk meningkatkan hasil belajar mencapai KKM sekolah pada mata pelajaran geografi, karena penggunaan media pembelajaran Interaktif masih sangat jarang digunakan di setiap sekolah, karena kebutuhan (*demand*) semakin kompleks, sehingga hal-hal yang perlu dipelajari juga menjadi semakin rumit, oleh karena itu proses mempelajarinya juga menjadi semakin rumit.

Media pembelajaran digunakan untuk memberi informasi yang tempatnya tidak bisa dijangkau seperti budaya-budaya di Indonesia yang jaraknya tidak

mungkin ditempuh oleh setiap siswa yang berbeda-beda provinsi. Disini penulis mencoba membuat media dengan materi Budaya Nasional dan Interaksi Global, karena untuk menjelaskan faktor-faktor geografis setiap provinsi-provinsi di Indonesia bisa diminimalisir dengan memanfaatkan media android sebagai pembelajaran yang lebih efisien dibanding dengan mengetahui provinsi-provinsi di Indonesia dengan cara mengunjungi satu-persatu.

Berdasarkan judul penulis yang membahas media pembelajaran interaktif berbasis android, maka penulis memilih SMA Pasundan 7 Bandung sebagai wilayah penelitian karena di SMA tersebut membolehkan siswa-siswanya untuk membawa handphone pada pembelajaran yang membutuhkan penggunaan handphone untuk mencari informasi atau sebagai media pembelajaran. Di SMA Pasundan 7 Bandung ini hanya memanfaatkan handphone ketika guru-guru memerintahkan saja, bukan untuk membawa handphone tanpa pengawasan guru-guru matapelajaran ataupun guru-guru disekolah karena penggunaan handphone hanya digunakan sebagai media pembelajaran. Disini penulis mencoba untuk meneliti di sekolah tersebut karena sekolah tersebut yang membolehkan menggunakan handphone ketika guru-guru memerintahkan membawa handphone pada waktu-waktu tertentu yang sesuai dengan pengawasan guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media interaktif berbasis android materi budaya nasional dan interaksi global ?
2. Bagaimana perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada kelas eksperimen ?
3. Bagaimana perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media powerpoint pada kelas kontrol ?
4. Bagaimana perbedaan motivasi belajar peserta didik antara media pembelajaran interaktif berbasis android dibandingkan dengan media powerpoint ?
5. Bagaimana perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada kelas eksperimen ?

6. Bagaimana perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media powerpoint pada kelas kontrol ?
7. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik antara media pembelajaran interaktif berbasis android dibandingkan dengan media powerpoint ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengembangan media interaktif berbasis android materi budaya nasional dan interaksi global ?
2. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada kelas eksperimen ?
3. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media powerpoint pada kelas kontrol ?
4. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik antara media pembelajaran interaktif berbasis android dibandingkan dengan media powerpoint ?
5. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada kelas eksperimen ?
6. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media powerpoint pada kelas kontrol ?
7. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara media pembelajaran interaktif berbasis android dibandingkan dengan media powerpoint?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Terdapat beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mengenai penggunaan media interaktif berbasis android dalam mata pelajaran geografi, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang lebih efektif, menambah informasi, dan diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti dalam bidang pendidikan geografi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya :

1. Sebagai bahan masukan bagi para guru mata pelajaran sejarah dalam proses pembelajaran geografi sedapat mungkin menggunakan media interaktif agar proses belajar mengajar menjadi lebih *variatif* dan memberikan motivasi siswa.
2. Diharapkan hasil penelitian yang diperoleh dapat memberikan masukan bagi guru mengenai variasi media untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sesuai dengan materi pelajaran.
3. Diharapkan dapat mengakses materi pembelajaran budaya nasional dan interkasi global kapanpun dan dimanapun dengan memanfaatkan media berbasis *android*.
4. Sebagai inventarisasi berupa media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat pembelajaran geografi. Inventaris di sekolah juga dapat mendorong guru untuk lebih bersemangat mengeluarkan daya kreatifnya untuk membuat berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan bersama.
5. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.

[Type here]