

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Soegarda Poerbakawatja (1982:257) dalam buku Landasan Pendidikan Rasyidin et al (2017:26) menyatakan bahwa pendidikan dapat diartikan secara luas dan sempit. Pendidikan secara luas diartikan sebagai kegiatan “mengalihkan” pengetahuan, pengalaman, kecakapan dan keterampilannya kepada generasi muda agar dapat diterapkan pada kehidupan bermasyarakat dengan kesiapan jasmani dan rohani setiap individu. Pendidikan secara sempit diartikan sebagai kegiatan pengajaran. Dari kedua pengertian tersebut dapat dirumuskan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan individu yang cerdas, terampil, berakhlak mulia yang dibutuhkan untuk dirinya, masyarakat, dan negara. Dalam hal ini pendidikan harus dapat memfasilitasi siswa untuk bertumbuh dan berkembang dalam mencapai setiap kompetensi yang telah ditentukan. Dewasa ini pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam mencapai keberhasilan tersebut. Hal ini tentunya menjadi tuntutan bagi guru dan siswa terampil menggunakan teknologi sebagai penunjang pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan ini dikenal dengan *e-learning* (*electronic learning*). *E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet sebagai pendukung dalam pengoprasiaannya Allan J. Henderson (2003) dalam (Setiawardhani, 2013). Menurut William Horton (2003:3) dalam (Setiawardhani, 2013) menyatakan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran berbasis WEB yang dapat diakses dari internet. Sementara menurut Jaya Kumar C. (2002:1) dalam (Setiawardhani, 2013) mengartikan *e-learning* sebagai pembelajaran dengan menggunakan

rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, berinteraksi, atau bimbingan. Pendapat lain menyatakan bahwa *e-learning* dikenal dengan pembelajaran yang menggunakan internet, intranet/extranet, audio/video, CD-ROM, *computer based training* (CBT) dan lainnya sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran (Amajida, 2021). Dari beberapa pendapat terkait *e-learning* dapat dirumuskan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran yang mengutamakan internet atau WEB sebagai sarana mendapatkan informasi sesuai kebutuhan.

Semakin berkembangnya konsep *e-learning* dalam pembelajaran muncullah *mobile learning*. Jika *e-learning* berbasis WEB dengan mengandalkan internet untuk pengoperasiannya, sedangkan *mobile learning* berbasis perangkat yang tidak memerlukan internet dalam pengoperasiannya. Hal ini menjadi peluang peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi *mobile learning* yang lebih menarik.

Dilansir dari Republika.com yang menyatakan bahwa kemajuan IPTEK perlu menjadi sorotan dalam dunia pendidikan. Sebab, dunia pendidikan merupakan sarana paling efektif dalam penerapan IPTEK. Sistem pembelajaran yang semula bersifat konvensional perlahan akan tertinggal. Hal ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang tidak hanya dalam kelas atau pembelajaran secara teoretis saja, tetapi juga menggunakan media digital dan telekonferensi. Selain itu, kebutuhan dan penggunaan media digital saat ini semakin meningkat. Hal itu disebabkan pandemi covid-19 yang sedang dialami Indonesia sejak pertengahan Februari sehingga seluruh kegiatan belajar mengajar menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran secara jarak jauh dirasa kurang maksimal. Sebab, kegiatan belajar mengajar lebih mengutamakan *group chat whatsapp* dibandingkan bertemu secara virtual menggunakan *zoom* atau *google meet*. Keterbatasan kuota internet dan kualitas jaringan setiap daerah menjadi salah satu kendala untuk melaksanakan pembelajaran secara virtual. Pemberian tugas secara *online* melalui grup *whatsapp* dianggap lebih hemat dan praktis. Namun, hal ini dapat membatasi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran karena minim interaksi. Oleh karena itu, diperlukan media yang

sesuai dan menarik untuk menunjang pembelajaran jarak jauh, terlebih untuk membantu siswa ketika belajar mandiri. Selain itu, penggunaan gawai pada pembelajaran jarak jauh semakin meningkat. Sesuai penelitian yang pernah dilakukan oleh (Haerunnisa et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan gawai di tengah pandemi sangat tinggi, berdasarkan hasil kusioner menunjukkan 72,7% aktif di media sosial, sekolah 66,7%, bermain game 33,3%, serta *e-commerce* bisnis 15,2%. Kecenderungan pemakaian gawai, lebih banyak pada komunikasi seperti penggunaan aplikasi *whatsapp* sebesar 84,8%, dan media sosial seperti *Instagram* sebesar 75,8% sedangkan pemakaian *classroom* cenderung dipakai ketika saat pembelajaran saja dengan angka persentase sebanyak 66,7%. Berdasarkan data Kemenkominfo penggunaan internet di Indonesia sangat tinggi. Hal ini didorong oleh jumlah pengguna gawai mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia. Selain itu, tarif internet yang relatif murah membuat pengguna semakin mudah untuk mengakses internet. Bila dilihat dari usia pengguna gawai menurut Ramli sebagai guru besar *cyber law*, hukum kekayaan intelektual dan hukum perdata internasional Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran jumlah pengguna berkisar pada usia 25-34 tahun. Sementara itu, menurut Ramli adanya Covid-19 ternyata menurunkan batas usia minimal penggunaan gawai di Indonesia. Namun, penggunaan gawai meningkat pada usia di bawah usia minimal pengguna yaitu anak sekolah karena tuntutan keadaan yang mana setiap kegiatan pembelajaran memerlukan gawai.

Terkait tuntutan zaman perihal pendidik harus terampil dalam memanfaatkan IPTEK tentunya ditemukan pula pendidik yang kurang mengoptimalkan kemajuan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga kegiatan pembelajaran kurang variatif dan kurang menarik minat siswa untuk belajar serta memahami materi. Khususnya pada materi bahasa Indonesia yang kurang diminati. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan terkait minat belajar siswa SMA pada mata pelajaran bahasa Indonesia (NOFIYANA, 2019) menyatakan bahwa minat belajar bahasa Indonesia siswa SMA 1 Balaesang masih kurang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, motivasi dari guru untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada seperti keterampilan guru dalam mengelola kelas harus lebih ditingkatkan, dan

Neneng Sholeha, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI BERBASIS ANDROID BERBANTUAN SOFTWARE SMART APPS CREATOR**

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpuastakaan.upi.edu

keterbatasan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Dari penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sebagai pendidik maupun siswa perlu saling bekerjasama agar capaian pembelajaran dapat tercapai dengan semestinya.

Urgensi dari penelitian ini yaitu pemilihan materi bahasa Indonesia yang sejatinya banyak memuat materi bersifat teoretis sehingga diperlukan media yang menarik sebagai perantara pemahaman siswa. Sebab, pada kurikulum 2013 lebih menekankan penyajian materi berbasis teks. Pembelajaran berbasis media ini dapat membantu siswa memahami kandungan pada sebuah teks yang disajikan secara menarik dan mudah diakses. Salah satu jenis teks yang akan dijadikan media pembelajaran interaktif adalah teks biografi. Selain menyajikan materi, pemilihan teks biografi bertujuan untuk memotivasi siswa melalui karakter unggul tokoh yang disajikan.

Selain itu, mayoritas masyarakat khususnya pelajar memiliki gawai sebagai suatu kebutuhan untuk berkomunikasi ataupun sekedar hiburan. Melihat pentingnya gawai bagi setiap individu tentunya hal ini memberi dampak yang signifikan terhadap kemajuan teknologi. Sebab, di tengah kemajuan teknologi saat ini manusia mengandalkan gawai untuk mencari segala informasi yang dibutuhkannya. Hal ini yang menjadi salah satu faktor diperlukannya bahan ajar yang menarik sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning* bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Dalam mengoperasikan *mobile learning* cukup memiliki gawai yang memadai untuk dapat mengaksesnya. Tentunya hal ini menjadikan gawai sebagai alat penting dalam mengoperasikan *mobile learning* khususnya pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) . Namun, penggunaan gawai secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran akan menimbulkan kejenuhan pada siswa jika media yang digunakan kurang bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis Android yang tepat agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan praktis.

Adanya media pembelajaran yang lebih bervariasi dan praktis akan memudahkan siswa untuk mengakses dan memahami materi tanpa terikat waktu maupun tempat. Media pembelajaran yang akan dibuat berbasis Android dengan tujuan agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan melaksanakan evaluasi pembelajaran dalam satu aplikasi. Selain itu, aplikasi yang memuat materi pembelajaran teks biografi belum ada sehingga hal tersebut menjadi peluang diciptakannya media pembelajaran berbasis android.

### **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah lebih terarah dan sistematis. Permasalahan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi teks biografi berbantuan aplikasi *smart apps creators*. Pengembangan ini sebatas pada pembuatan produk dan uji validasi oleh ahli media, bahasa, dan materi pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti dapat membatasi masalah-masalah yang akan diteliti dengan merumuskannya dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada bahan ajar teks biografi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Android pada bahan ajar teks biografi untuk menunjang kegiatan pembelajaran?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada teks biografi.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Android pada bahan ajar teks biografi untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoretis

Secara teoretis penelitian ini sebagai referensi dalam menyajikan media pembelajaran yang lebih menarik dan praktis.

### 2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain bagi siswa, pendidik, dan peneliti.

#### a) Manfaat untuk siswa

Agar siswa dapat tertarik dengan bahasa Indonesia dan memahami materi secara lebih mendalam dengan media pembelajaran yang tersedia.

#### b) Manfaat untuk guru

Agar guru dapat membuat suasana pembelajaran secara *online* atau *e-learning* lebih bervariasi dan menarik minat siswa.

#### c) Manfaat untuk peneliti

Agar di masa yang akan datang peneliti dapat memberikan pembelajaran secara lebih bervariasi dengan menyajikan media yang lebih kreatif dan praktis.

## **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

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

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* berbasis android.
2. Media pembelajaran berbasis android memuat materi bahasa Indonesia yang mengacu pada kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia SMA/SMK berdasarkan kurikulum 2013 pada materi teks biografi.
3. Pembuatan media pembelajaran berbasis android ini menggunakan *software smartappscreator 3*.

4. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi-materi yang disajikan semenarik mungkin agar siswa dapat lebih tertarik dan semangat untuk memahami materi yang sedang dipelajari.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis android memuat berbagai menu yang membedakan dengan aplikasi lain. Pada produk yang dikembangkan memuat menu kompetensi dasar, materi, rangkuman, dan evaluasi. Setelah siswa memahami materi, siswa dapat mengerjakan latihan soal dan langsung mengetahui skor akhir sehingga siswa dapat mengukur pemahaman mereka terkait materi teks biografi. Selain itu, setiap pilihan yang dipilih terdapat penjelasan yang dapat memperkaya pengetahuan siswa.

### **G. Definisi Operasional**

Penelitian ini akan menggunakan beberapa istilah yang bertujuan untuk mendukung pemahaman terkait penelitian yang dilakukan, beberapa istilah tersebut meliputi:

1. Pengembangan adalah suatu proses atau cara memodifikasi suatu produk yang sebelumnya sudah ada agar lebih bervariasi dan menarik.
2. Media Pembelajaran adalah suatu medium atau perantara dalam kegiatan pembelajaran yang mengoptimalkan teknologi dengan sebaik mungkin agar pembelajaran lebih menarik dan bervariasi.
3. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang bersifat *open source* dan beroperasi pada smartphone layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet (Nasrudin Safaat H., 2011, h.1) dalam (Hamdi & Krisnawati, 2011).
4. *Smart Apps Creator* adalah *software* yang menyediakan berbagai tools untuk membuat aplikasi mobile Android dan iOS tanpa kode pemrograman atau biasa dikenal dengan *coding* serta dapat menghasilkan format HTML5 dan .exe.

## H. Struktur Organisasi

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah UPI tahun 2018, maka dalam skripsi terdiri atas beberapa bagian pembahasan yang berupa subbab. Berikut adalah penjabaran struktur organisasi skripsi.

Bab I berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Selain itu, dalam bab ini dimuat fakta-fakta yang relevan mendukung topik yang diambil peneliti.

Bab II memaparkan landasan teoretis yang membahas teori media pembelajaran (pengertian, fungsi dan manfaat, jenis-jenis media), prinsip pengembangan media pembelajaran, materi teks biografi (konsep, pola penyajian, struktur, kaidah kebahasaan, Android, *Smart Apps Creator*, penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang telah dilakukan, dan kerangka pikir.

Bab III berisi metode penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, teknik penyajian data.

Bab IV menjelaskan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan peneliti berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Android.

Bab V membahas kesimpulan, implikasi, rekomendasi.