

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Riset dan pengembangan bidang Pendidikan (R & D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R& D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai objektivitas. (dikembangkan oleh Borg dan Gall)

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sudah mulai terlihat, di zaman yang serbah canggih terhadap kehadiran teknologi saat ini menuntut pendidik untuk siap menghadapi generasi milenia yaitu generasi dimana mereka lebih cepat dari apa yang diajarkan terkait pemanfaatan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu mencari materi pembelajaran yang dapat dengan mudah ditelusuri di internet, sehingga kemajuan teknologi dan informasi telah mengubah cara orang dalam belajar. Kecanggihan teknologi memberikan tanggapan besar dalam memainkan peran penting mencerdaskan

bangsa, sehingga teknologi harus di manfaatkan semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan tersebut, seharusnya diimbangi dengan kemampuan penguasaan teknologi, selain mampu dalam penguasaan teknik pengajaran, menghasilkan karya-karya ilmiah, dan sangat penting untuk menguasai teknologi penunjang pembelajaran, sebagai salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh pendidik,<sup>2</sup> sehingga media pembelajaran yang sifatnya klasikal belum bisa mendongkrak secara maksimal keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Secara umum proses pembelajaran Kemuhammadiyah di tingkat Sekolah Menengah Atas disampaikan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. (Nana Sudjana 1991)

Dengan sifat dan tingkah laku yang berbeda-beda pada setiap siswa juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama pada setiap siswa, Oleh karena itu guru banyak mengalami kesulitan apabila semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini dapat diatasi dengan media Pendidikan

Penetrasi perangkat mobile sangat pesat dan lebih mudah dioperasikan dibandingkan komputer, sehingga dimungkinkan penggunaan media berbasis

smartphone akan lebih efektif dan efisien. Ini menunjukkan perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) sudah merambah pada perangkat mobile. Ditandai dengan berkembangnya sistem operasi perangkat mobile, seperti: android, IOS, windows phone dan lain sebagainya. Pemanfaatan perangkat mobile sebagai media pembelajaran masih sangat minim. Untuk Dengan adanya permasalahan tersebut, penelitian ini memberikan suatu solusi inovatif yang efektif dan dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan bahan materi pembelajaran. Adapun inovasi itu yakni pengembangan media pembelajaran berbasis android. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Penelitian yang penulis lakukan di SMK Muhammadiyah 1 Sirampog dengan mengacu pada survei yang dilakukan pada tanggal 2 Januari 2023, wawancara dengan Guru Mapel Kemuhammadiyah, Siswinarto S.Ag, serta pengamatan terhadap kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2. Hasil survei, wawancara, dan pengamatan tersebut mengungkapkan adanya fenomena penggunaan ponsel cerdas (HP) dan akses internet yang meluas di kalangan siswa SMK Muhammadiyah 1 Sirampog.

Pengamatan terhadap siswa menunjukkan bahwa 100% siswa memakai HP sebagai alat komunikasi dan akses informasi. HP telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari siswa dan digunakan dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam pembelajaran kemuhammadiyah. Pengamatan juga mengungkapkan bahwa tersedia jaringan internet yang mencukupi di lingkungan

sekolah, memungkinkan siswa untuk mengakses internet dengan mudah dan memperoleh informasi yang relevan. Selain itu, pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa dapat mengakses internet di rumah, memberikan mereka peluang untuk terus belajar dan memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran. Selama pengamatan, terlihat bahwa perangkat HP yang digunakan oleh siswa sudah mengalami perkembangan pesat, dengan perubahan dari HP dengan fitur sederhana menjadi HP yang lebih canggih dengan kemampuan akses internet.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan menganalisis untuk mengembangkan media pembelajaran kemuhammadiyah di SMK Muhammadiyah 1 Sirampog. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh teknologi ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan kemuhammadiyah di SMK Muhammadiyah 1 Sirampog terutama dalam penggunaan teknologi informasi.

## B. Identifikasi Masalah

Kurangnya kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran., kurangnya interaksi pengalaman social tokoh masyarakatan pendiri Muhammadiyah dilingkunganya dengan peserta didik, Kurang minatnya siswa untuk mengikuti dan memahami mata pelajaran Kemuhammadiyah, Nilai ulangan yang buruk dan identik siswa kurang memahami pelajaran, Butuh

adanya media pembelajaran untuk dikembangkan dan bisa meningkatkan kemampuan para siswa dan keefektifan dalam pembelajaran.

### C. Pembatasan Masalah

1. Bagaimana metode yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran Kemuhammadiyahana guna meningkatkan penguasaan materi peserta didik tersebut?
2. Apakah hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran Kemuhammadiyahana telah terbukti meningkatkan penguasaan materi peserta didik secara signifikan?

### D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran Kemuhammadiyahana berbasis android di SMK Muhammadiyah Sirampog ?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan penggunaan media pembelajaran Kemuhammadiyahana berbasis android di SMK Muhammadiyah Sirampog ?
3. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran Kemuhammadiyahana berbasis android di SMK Muhammadiyah Sirampog ?

#### E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a) Mengembangkan produk berupa aplikasi android untuk media pembelajaran Kemuhammadiyah guna meningkatkan pemahaman/penguasaan materi peserta didik.
- b) Mengevaluasi sejauh mana penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis Android berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan materi peserta didik pada mata pelajaran Kemuhammadiyah.

#### F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu:

1. Aplikasi berbasis Android yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi Kemuhammadiyah di SMK Muhammadiyah Sirampog
2. Aplikasi berbasis Android dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran yang efektif di SMK Muhammadiyah Sirampog.

#### G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan yang diharapkan, meliputi aspek praktis, teoritis, dan metodologis. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi para pendidik, mahasiswa, dan praktisi pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik. Dengan memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah, penelitian ini bertujuan

untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Dalam aspek teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan berharga dalam perkembangan pendidikan. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat tercipta pemahaman yang lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran yang diminati oleh peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk memperkaya teori dan konsep yang ada dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

Selain itu, dari segi metodologis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran Kemuhammadiyah dan memberikan landasan bagi pengembangan lebih lanjut atau penyesuaian metode pembelajaran yang digunakan.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan, antara lain:

a. bagi Siswa:

1. meningkatkan semangat dan motivasi belajar dalam pembelajaran Kemuhammadiyah,
2. memperluas wawasan peserta didik tentang ilmu-ilmu Keislaman, Kemuhammadiyah, dan sejarah perjuangan tokoh Muhammadiyah dan

3. membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan melalui media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

b. bagi Sekolah:

1. meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dan
2. memperkuat peran sekolah dalam menyediakan sarana pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c. bagi peneliti:

1. memberikan kontribusi berharga dalam pengembangan pengetahuan dan pemikiran di bidang pendidikan dan
2. memperkaya pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran Kemuhammadiyah dan memperluas wawasan penelitian di bidang ini.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik, sekolah, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan secara keseluruhan.

#### H. Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran berbasis android dengan materi Kemuhammadiyah adalah sebuah teknologi yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi atau platform yang dikembangkan berbasis android, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam mengakses materi pembelajaran. Media ini memiliki kelebihan dalam membawa kompetensi abstrak menjadi lebih nyata dan terhubung dengan pengalaman hidup sehari-hari. Melalui penggunaan media ini, peserta didik

dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks dan mengaitkannya dengan situasi dan peristiwa yang mereka alami dalam kehidupan nyata.

2. Dalam pembelajaran menggunakan media berbasis android, peserta didik dapat belajar secara mandiri. Mereka dapat mengakses materi, tugas, dan sumber belajar melalui aplikasi atau platform yang disediakan. Dengan kemampuan mandiri ini, peserta didik memiliki kebebasan untuk mempelajari materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Mereka dapat mengatur waktu belajar mereka sendiri, mengulangi materi yang sulit, atau mengeksplorasi sumber daya tambahan untuk memperdalam pemahaman mereka.
3. Validator dalam konteks ini adalah dosen dan guru yang telah memiliki pengalaman dalam mengajar dan dipilih berdasarkan bidang keahliannya. Dosen dan guru ini bertanggung jawab untuk melakukan validasi terhadap materi pembelajaran yang disajikan melalui media berbasis android. Selain itu, validator juga dapat melibatkan ahli media yang memiliki keahlian dalam bidang multimedia. Mereka akan melakukan evaluasi terhadap kualitas, kesesuaian, dan keefektifan media pembelajaran tersebut.
4. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi item-item penilaian yang mencerminkan evaluasi yang komprehensif terhadap produk media pembelajaran berbasis android. Item-item dalam angket tersebut dirancang untuk menggambarkan kelayakan atau ketidaklayakan produk tersebut untuk digunakan. Dosen, guru, dan ahli media akan menggunakan

angket ini untuk memberikan penilaian yang obyektif dan menyeluruh terhadap media pembelajaran tersebut. Hasil validasi ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan dan peningkatan pada media pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik.

5. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis android, peserta didik dapat terlibat secara aktif, belajar mandiri, dan mendapatkan penilaian yang komprehensif dari validator yang berpengalaman. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar peserta didik dalam konteks materi Kemuhammadiyah.

