

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang, perkembangan teknologi sangatlah cepat. Penggunaan teknologi sudah menjadi bagian penting dalam keberlangsungan seseorang dalam menjalankan setiap aktivitas. Penggunaan teknologi juga tidak memandang umur dalam penggunaannya, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa bisa memanfaatkan teknologi sebagai mana mestinya. Perkembangan teknologi juga menyebar ke beberapa bidang salah satunya merupakan bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi juga memiliki dampak yang sangat berpengaruh di bidang pendidikan. Dunia pendidikan mengalami peningkatan dari berbagai segi seperti segi kualitas sumber daya manusia dan segi teknologi yang semakin maju di era global, serta perkembangan kurikulum yang mengalami perubahan dan terus berkembang dimana kegiatan pembelajaran lebih mengurangi metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran dan lebih memperbanyak penggunaan media pada kegiatan pembelajaran. Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan proses pembelajaran antara guru dan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan dan lebih bervariasi seperti laptop, perangkat *android*, dan media elektronik lainnya [1].

Maka dari itu pada penelitian ini mengangkat judul " Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Mata Pelajaran IPS untuk SMP Muhammadiyah Al Mujahidin Gunungkidul". SMP Muhammadiyah Al Mujahidin Gunungkidul merupakan sekolah menengah pertama swasta yang dikelola oleh Muhammadiyah. SMP tersebut bertempat di Jl. Jogja - Wonosari Km 05, Plumbon Kidul, Logandeng, Kec. Playen, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Setelah melakukan penelitian Berdasarkan hasil observasi dengan salah satu guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, yaitu Bapak Wildan mengalami kesulitan dalam mengajarkan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial,

yaitu banyaknya materi mengenai mata pelajaran tersebut dan kurang mendalam sehingga membuat siswa merasa belum paham materi secara keseluruhan. Penggunaan media pembelajaran masih menggunakan cara lama yaitu dengan *video* dan *power point*. Maka dari itu peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

Pada perancangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Menurut Godfrey (1995) menjelaskan bahwa metode MDLC merupakan turunan dari metode *Waterfall*. Sedangkan metode *Waterfall* memiliki nama lain dari SDLC (*System Development Life Cycle*). Menurut Pressman (2001) Metode ini metode klasik *Waterfall* yang memiliki tujuh tahapan yang terjadi perubahan untuk pengembangan perangkat lunak multimedia. Penggunaan metode tersebut sama dengan metode *Waterfall* menurut Pressman (2001), sehingga mudah dimengerti dan diimplementasikan, tahapan yang jelas dan mudah diikuti, terstruktur dan berurut secara logis, dan dapat digunakan oleh pengembang kecil [2].

Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial diharapkan siswa dapat mempelajari pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan lebih menarik dan interaktif melalui perangkat *android*. Sehingga dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam segi materi pembelajaran, dan juga dengan adanya *quiz* di dalam media pembelajaran interaktif tersebut yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai pelajaran ilmu pengetahuan sosial tersebut. Sedangkan bagi guru diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat mempermudah guru dalam mengajar pelajaran ilmu pengetahuan sosial kepada siswa di kelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana menganalisis dan merancang media pembelajaran interaktif berbasis *android* mata pelajaran IPS untuk SMP Muhammadiyah Al Mujahidin Gunungkidul.
2. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *android* mata pelajaran IPS untuk SMP Muhammadiyah Al Mujahidin Gunungkidul.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *android* mata pelajaran IPS ini diberikan beberapa batasan masalah, dengan tujuan pembahasan lebih terperinci dan tidak melebar. Adapun batasan masalah antara lain:

1. Aplikasi media pembelajaran mata pelajaran IPS ini merupakan aplikasi yang hanya dapat berjalan di *smartphone Android*.
2. Aplikasi media pembelajaran mata pelajaran IPS ini dikhususkan untuk siswa kelas 8.
3. Aplikasi media pembelajaran mata pelajaran IPS ini hanya memuat beberapa materi semester 2 yang terdiri dari kemajemukan masyarakat Indonesia dan pembangunan perekonomian Indonesia.
4. Yang memvalidasi materi adalah guru SMP Muhammadiyah Al Mujahidin Gunungkidul.
5. Software yang digunakan adalah *Adobe Animate CC 2023*, *Adobe Illustrator CC 2023*, dan *Adobe Audition CC 2023*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian penulis yang akan dicapai adalah menghasilkan:

1. Dapat mengetahui pengaruh dan dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS dalam kegiatan belajar-mengajar di SMP Muhammadiyah Al Mujahidin Gunungkidul.
2. Dapat Membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan adanya media pembelajaran interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tersebut dibagi menjadi dua yaitu manfaat secara praktis maupun secara teoritis:

Sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar siswa sehingga meningkatkan daya minat belajar siswa dan penguasaan ilmu pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan pada skripsi, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengetahui alur penelitian pada skripsi ini. Adapun sistem penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini. Terdiri dari beberapa sub-bab yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan hasil dari analisis dari beberapa jurnal dan membahas tentang teori-teori yang berhubungan dalam pembuatan aplikasi ini. Terdiri dari studi literatur dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang sekilas mengenai objek penelitian, alur penelitian dalam pembuatan aplikasi dan alat bahan yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan mengenai langkah-langkah dalam pengembangan aplikasi, melakukan testing pada aplikasi, dan melakukan contoh dari penerapan aplikasi terhadap objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari pembuatan aplikasi dan saran dalam penyempurnaan pembuatan aplikasi.