

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat di era global ini memberikan dampak yang luas bagi perkembangan pendidikan, di era ini akan mendukung berkembangnya media pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi (saat itu)[1].

Di Indonesia Sandi Semaphore diterapkan dalam kepramukaan, merupakan sandi penting dalam Pramuka, Sandi Semaphore sangat berguna dalam kondisi darurat serta dapat melatih kemampuan motorik dan daya ingat [2]. Terlebih lagi saat ini usaha yang dilakukan oleh Pemerintah adalah dengan menjadikan Pramuka sebagai mata pelajaran ekstrakurikuler wajib bagi siswa Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah pada kurikulum 2013. Dasar legalitas Kepramukaan diatur pada UU no 12 Tahun 2010 tentang Gerakan kepramukaan. Hal ini mengartikan bahwa Pemerintah serius dalam usaha membentuk pribadi anak melalui Gerakan Kepramukaan. Pengembangan Gerakan Pramuka di sekolah bekerjasama dengan Kemendikbud, Kemenpora, dan Kwarnas Gerakan Pramuka. Nantinya akan ada perubahan pada pendidikan Pramuka di sekolah, Untuk itu, revitalisasi dari sisi organisasi di setiap sekolah akan lebih dimatangkan [3].

Untuk saat ini hampir seluruh siswa di SMA/SMK sudah memiliki *android*. Selain itu, *android* tak bisa lepas dalam aktivitas keseharian siswa [5].

Tentunya dapat mendukung siswa memiliki dan menggunakan *android* dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya *android* dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kemudahan dalam penggunaannya [4].

SMA Negeri 1 Imogiri telah menggunakan kurikulum 2013 yang mengharuskan peningkatan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti menggunakan media *android*. Salah satunya dalam mempelajari materi kepramukaan Sandi Semaphore. Dalam wawancara yg dilakukan terhadap pembina pramuka SMA N 1 Imogiri, menyatakan dalam pembelajaran biasa dan menggunakan buku, siswa akan mudah lupa karena bentuk-bentuk dalam gerakan sandi yang komplek dan mirip. Sedangkan media pembelajaran video dirasa kurang interaktif karena tidak ada proses interaksi atau timbal balik antara media pembelajaran dengan siswa.

Untuk mengoptimalkan proses belajar penulis membuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif guna mendukung proses belajar siswa. Siswa dapat mengulang pembelajaran yang sudah disampaikan oleh pembina Pramuka sebelumnya bukan hanya di sekolah tapi juga dapat belajar dirumah ataupun tempat lainnya. Dari permasalahan diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Media Pembelajaran "Sandi Semaphore" berbasis *Android* di SMA N 1 Imogiri".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran sandi semaphore berbasis *android* di SMA N 1 Imogiri ?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis *Android*.
2. Aplikasi hanya mencakup tentang sandi semaphore.
3. Hanya dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat berbasis *android*, disarankan versi 4.4 keatas.
4. Materi yang digunakan hanya sandi semaphore.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian adalah :

1. Membuat sebuah media pembelajaran interaktif tentang sandi semaphore.
2. Memberikan informasi tentang sandi semaphore.
3. Syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil manfaat dari penelitian :

### A. Bagi Peneliti

Mahasiswa dapat mengetahui, memahami, dan mampu mengimplementasikan teori, konsep dan langkah-langkah penulisan karangan ilmiah dan unsur-unsurnya.

### B. Bagi Pengembangan Ilmu

Sebagai bahan masukan untuk perbaikan kurikulum matakuliah yang linear dengan tema yang sesuai dengan penelitian.

### C. Bagi Sekolah

Sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

## 1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Survey, Penelitian survey digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang populasi yang besar dengan menggunakan sampel yang relatif kecil. Populasi tersebut bisa berkenaan dengan orang, instansi, lembaga, organisasi dan unit-unit kemasyarakatan dan lain-lain, tetapi sumber utamanya adalah orang.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai

maksud dan tujuan penelitian. Sumber data untuk kelengkapan penelitian ini yaitu menggunakan metode-metode sebagai berikut:

#### 1. Studi Pustaka

Mempelajari referensi dari jurnal ilmiah internasional maupun buku yang membahas materi Sandi Semaphore, pembuatan Media Pembelajaran berbasis *Android* dan buku tentang tutorial pembuatannya.

#### 2. Wawancara

Wawancara yaitu mengadakan tanya jawab langsung kepada Pembina Pramuka SMA N 1 Imogiri untuk mendapatkan data, gambaran kendala dalam pembelajaran dan solusi yang dapat diterapkan dalam Media Pembelajaran. Wawancara kepada Eka Dwi Wahyuni S.Pd, sebagai Pembina Pramuka dilaksanakan bulan Februari 2019.

#### 3. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk mencatat dan mengamati apa yang dilihat dan didengar tentang hal-hal yang berhubungan dengan bahan-bahan yang diperlukan untuk pengembangan dan perancangan media pembelajaran. Observasi dilaksanakan di SMA N 1 Imogiri pada bulan Februari 2019, dengan mengamati langsung pembelajaran Pramuka di tempat.

#### 4. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi pustaka hingga implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Tahap ini

dilaksanakan di SMA N 1 Imogiri pada bulan Februari 2019, dengan mencatat hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (Peluang), *Threats* (ancaman).

#### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Luther mengungkapkan enam tahap pengembangan MDLC yaitu *Concept* (Konsep), *Design* (Desain / Rancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Materi), *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan), *Testing* (Uji Coba), dan *Distribution* (Menyebarkan).

#### **1.6.4 Metode Testing**

Untuk memastikan sistem berjalan dengan baik maka sebuah sistem perlu di uji apakah sistem tersebut masih terdapat kesalahan atau tidak. Untuk itu diperlukan sebuah uji coba sistem, dalam penelitian ini digunakan *Black-box testing* untuk ujicoba sistem.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar permasalahannya yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan beberapa teori yang dijadikan landasan berpikir dalam membangun aplikasi yang dibuat. Terdiri dari teori umum yaitu teori yang berkaitan.

## **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisikan penjelasan secara umum tentang analisis dan kelayakan sistem, konsep aplikasi, perancangan sistem yang akan dibangun.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun tentang perancangan antar muka serta menjelaskan cara kerja sistem yang dibangun.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari perumusan masalah yang telah disampaikan, serta saran yang membangun untuk pengembangan.