

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak bagi setiap individu. Pendidikan diharapkan mampu menjadikan manusia memiliki kepribadian yang baik dan berkarakter. Pendidikan juga diharapkan mampu mewujudkan kehendak manusia untuk mengembangkan segala potensinya. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik .¹

Usaha mengiringi adanya upaya untuk terjadinya sebuah proses Pendidikan yaitu sebuah dinamika pembelajaran, namun dalam proses terbentuknya di butuhkan unsur-unsur pendukung guna mendapatkan suasana belajar yang sesuai sehingga Peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.²

Sehubungan dengan hal itu, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia berkembang dengan pesat di berbagai sektor, termasuk di dunia Pendidikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat dimanfaatkan tenaga pendidik di dalam pembelajaran. sehingga mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dibidang Pendidikan contohnya ialah Media Pembelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan semangat dalam kegiatan belajar, dan membawa

¹ Amirin, Tatang M, "Implementasi Pendekatan Pendidikan Multikultural", dalam Jurnal Pembangunan, Volume 1, 2021 (Yogyakarta, UNY:2012), hal. 14

² Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Bab 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1.

pengaruh psikologis terhadap siswa. Karena itulah media pembelajaran merupakan salah satu alat pendidikan yang berpengaruh penting bagi keberhasilan pencapaian mutu pendidikan.

Pengertian Media pembelajaran ialah “segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.³ Hal ini didukung oleh pendapat yang menyatakan bahwa:

“Media pembelajaran adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Media pembelajaran memperlancar komunikasi guru dan anak didik dalam pembelajaran serta seringkali media mampu merangsang pikiran, perhatian, dan keinginan belajar siswa yang mendorong siswa untuk ingin lebih tahu banyak tentang suatu hal”.⁴

Stimulus sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dan dalam pembelajaranpun diharapkan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan keinginan belajar dari peserta didik, dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang berhubungan dengan Teknologi diharapkan mampu untuk menjembatani hal tersebut.

Seiring dengan berjalannya perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaranpun memiliki banyak variasi, dengan salah satunya yaitu dapat digunakan di perangkat *Mobile* atau yang biasa di sebut *Smartphone*, yang dikenal dengan *Mobile Learning*, dimana secara umum mampu di akses di banyak tempat. *Mobile learning* adalah segala jenis pembelajaran yang mana pembelajar tidak berada di lokasi yang tetap atau sudah ditentukan, ataupun pembelajaran dimana pembelajar mengambil manfaat dari teknologi *mobile*.⁵ Mobile Learning bisa diartikan sebagai pembelajaran yang bisa dilakukan dimana saja asalkan

³ Y. h. Miarso, "Menyemai Benih Teknologi Pendidikan", (Jakarta, Kencana Prenada Media Group:2012)

⁴ Kustiono, "Media Pembelajaran", (Semarang, UNNES PRESS)

⁵ A. Sutrisno dan J. E. Istiyanto, "Perspektif & Tantangan "Pengembangan MLearning", Volume 5, No. 1, (2009) hal. 87-96

terhubungan dengan jaringan yang mendukung, Penelitian *A study of mobile learning for higher education students in Guangzhou* yang menyatakan kalau perangkat *mobile* dapat digunakan kegiatan belajar dan mengajar. Hasil dari penelitian yang menunjukkan jika para siswa cenderung memilih menggunakan perangkat *mobile* untuk digunakan dalam pembelajaran di luar kelas dibandingkan menggunakan *smartphone*/Perangkat *Mobile* untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas.⁶ Pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* lebih cocok digunakan di luar kelas dikarenakan perangkatnya yang fleksibel sedangkan didalam kelas tatap muka peserta didik cenderung nyaman dengan adanya pembelajaran dengan interaksi langsung, kemudian Pada penelitian Mohammed Amin Alamaiah dengan judul *Investigating Students' Perceptions on Mobile Learning Services* disebutkan bahwa *mobile learning* mampu membantu dalam meningkatkan fleksibilitas kegiatan belajar dan mengajar di dalam dan di luar ruangan kelas.⁷ Selanjutnya penelitian dengan judul *Analysis of Pedagogical Considerations of M-Learning in Smart Devices* menampilkan jika jajarannya staff dan siswa merasa sangat puas dengan adanya teknologi nirkabel terbaru dalam dunia Pendidikan.⁸ Atas dasar itu penggunaan perangkat *Mobile* atau teknologi Nirkabel dalam Pendidikan yaitu meningkatkan akses, mengeksplorasi potensi perubahan dalam pengajaran dan pembelajaran, dan menyelaraskan dengan tujuan kelembagaan atau bisnis yang lebih luas⁹, dengan adanya *Mobile Learning* atau Pembelajaran Daring saat ini menambah dimensi dan variasi pembelajaran .

Sementara itu pada pembelajaran di ranah pendidikan non formal dibutuhkan fleksibilitas yang tinggi dan juga keefektifan waktu. Oleh karena itu tutor seyogyanya mampu memanfaatkan waktu dan media yang terbatas dengan sebaik mungkin agar materi pembelajaran bisa tersampaikan seluruhnya. Salah satu caranya dengan memanfaatkan aplikasi *powerpoint* yang relatif mudah digunakan,

⁶ Wong, "A study of mobile learning for higher education", dalam Jurnal Practical Social and Industrial Research (PSIR) Symposium, 2014 (SpringerPlus), hal. 1-2

⁷ Alamaiah, "Investigating Students' Perceptions on", dalam Jurnal International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 2014, hal 31-36

⁸ Mostakhdemin-Hosseini, "Analysis of Pedagogical Considerations of", dalam Jurnal International Journal of Interactive Mobile Technologies, Volume 3, October 2009, hal 33-34

⁹ . Kukulka-Hulme, "Mobile Usability in Educational Context: What have", dalam Jurnal International Review of Research in Open and Distance, Volume 8, June 2007, hal 1-16

namun demikian pada penerapannya memiliki beberapa kendala seperti harus membawa laptop ke kelas, menyediakan proyektor untuk menampilkan presentasi, dan juga tidak banyak guru mampu mengoperasikan aplikasi powerpoint pada tingkat lanjut. Selain itu perlu keahlian tambahan yang nantinya dapat digunakan untuk membuat *file* presentasi yang interaktif.

Salah satu solusi untuk mengatasi hal itu maka dalam pembelajaran diperlukan penggunaan *smartphone*. Salah satu alasan penting perlunya pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* karena perangkat *smartphone* mudah untuk di bawa kemana saja dan *smartphone* sudah menjadi bagian dari keseharian remaja pada masa kini. Tidak hanya itu, siswa mampu mengeksplorasi lebih banyak materi yang ada pada media pembelajaran, karena siswa memiliki kesempatan untuk mempelajarinya secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah.

Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dari *Ispring suite 9* dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran secara mandiri, karena memiliki Fitur *Lock* yang berfungsi sebagai pengunci alur media sehingga peserta didik dapat menyelesaikan materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran secara berurutan. Selain itu, pendidik dapat mencantumkan beberapa jenis media kedalam satu tampilan media pembelajaran diantaranya yaitu animasi, teks, video, gambar, suara, simulasi dan menu pembuatan soal dengan bentuk yang beragam. Media dapat digunakan baik untuk pembelajaran mandiri ataupun berkelompok serta lebih fleksibel karena dapat dipakai untuk pembelajaran dikelas atau di luar kelas.

Ispring suite 9 adalah aplikasi yang dijalankan pada komputer untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran baik secara langsung, melalui pembelajaran online atau kombinasi keduanya. Hal ini karena aplikasi tersebut dapat mengubah file presentasi menjadi sebuah file *SCORM / AICC*, sehingga sangat mungkin untuk digunakan dalam pembelajaran secara *e-learning* melalui *Learning Management System (LMS)*. *ISpring suite 9* dapat terintegrasi dengan berbagai bentuk media seperti slide presentation, video, animasi, quiz dan suara sehingga baik untuk dijadikan sebuah media pembelajaran interaktif karena dapat

mengarahkan peserta didik untuk dapat berinteraksi baik dengan media ataupun dengan peserta didik lainnya.¹⁰

Dalam praktek Pembelajaran Daring yang ada di PKBMN 23 JAKARTA, Tutor menggunakan seTARA Daring untuk melakukan pembelajaran online, namun pada prakteknya mengalami kendala yaitu kesulitannya Peserta Didik dalam mengakses situs tersebut. Kemudian Tutor mengambil Langkah untuk melakukan pembelajaran melalui grup *Whatsapp* kelas baik untuk menyampaikan materi maupun tugas, hal ini berhasil namun memiliki kekurangan yaitu Ketika chat di grup tersebut banyak maka informasi yang diberikan tutor akan menumpuk dan tidak dapat di perhatikan oleh Peserta Didik.

Media Video menjadi salah satu upaya berikutnya yang dilakukan oleh tutor untuk melaksanakan kegiatan Pembelajaran Daring, menjadi efektif karena bertambahnya ketertarikan dari Peserta Didik dengan adanya media video, namun memiliki kekurangan yaitu media video yang diberikan merupakan konten media yang berasal dari platform youtube, dan hal ini terkadang menimbulkan pertanyaan tambahan bagi Peserta Didik Ketika mendapatkan materi.

Untuk kelas XII Paket C PKBMN 23 JAKARTA Sebagian besar dari Peserta Didiknya memiliki perangkat smartphone android, hal itu di dukung jawaban dari perwakilan 11 Peserta Didik yang 10 diantaranya menjawab mengindikasikan bahwa smartphone mereka mampu untuk menunjang kegiatan pembelajaran Daring. Kemudian 8 diantaranya menjawab mereka baru memahami materi pembelajaran yang diberikan setelah melihat contohnya dengan media yang dikembangkan, penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat mereka pahami dan bayangkan melalui materi pembelajaran meskipun tidak melihat bentuk kongkretnya, mereka membutuhkan media pembelajaran berbasis android untuk membantuk mereka memahami materi pembelajaran.

Namun kendala yang dihadapi oleh Peserta Didik yang memiliki Smartphone ialah kualitas koneksi yang cenderung kurang baik untuk menopang

¹⁰ R. Budiharti dan N. S. Waras, "*Analysis of student's scientific attitudebehaviour change effects blended learning supported by I-spring Suite 8 application*", dalam Jurnal Journal of Physics: Conference Series, 2018, hal 1-10

kegiatan pembelajaran daring mereka. Di sisi lain kurangnya kualitas koneksi, para Peserta Didik mengeluhkan kondisi dimana mereka kesulitan untuk memahami materi yang diberikan, hal itu berbanding lurus dengan mereka yang lebih terbiasa dengan pembelajaran tatap muka. Materi yang diberikan dirasa masih kurang lengkap, kemudian sebagian Peserta Didik masih kesulitan untuk memahami materi yang diberikan oleh tutor, mereka menginginkan penjelasan dari materinya terlebih dahulu sebelum diberikan soal sebagai bahan evaluasi mereka, mengindikasikan bahwa mereka sangat bergantung akan tutor atau fasilitator mereka dalam pembelajaran yang mereka ikuti.

Kemudian karena adanya pembelajaran daring sebelumnya mereka kesulitan memahami materi yang seharusnya mereka praktekan, kesulitan ini didapat tatkala materi yang diberikan hanya berupa teori atau pengarahan akan kegiatan praktek tersebut, Peserta Didik menginginkan penjelasan rinci bagaimana cara untuk melakukan kegiatan praktek ini dilakukan dengan baik.

Maka dari itu dengan media pembelajaran berbasis android berbantuan ispring suite menjadi salah satu opsi untuk melakukan pembelajaran, yang kemudian peneliti dan pihak tutor PKBMN 23 JAKARTA membuat Kerjasama untuk mengembangkan media pembelajaran ini guna membantu keberlangsungan pembelajaran di PKBMN 23 JAKARTA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID MODEL ISPRING SUITE 9 PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XII PROGRAM PAKET C DI PKBMN 23 JAKARTA.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas ada beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di Paket C Kelas XII
2. Bagaimana Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis Android?
3. Bagaimana Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan menggunakan ispring suite 9.

D. Perumusan Masalah

Fokus Penelitian ini mengacu pada identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, yaitu Bagaimana Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Android Model Ispring Suite 9 dengan menggunakan model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII Program Paket C Di PKBMN 23 Jakarta?

E. Manfaat Penelitian

Kegunaan dari hasil penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Peneliti
Menambah pengetahuan peneliti tentang pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran Bahasa Indonesia Program Paket C Kelas XII PKBMN 23 JAKARTA
2. Manfaat Bagi Tutor
Tutor dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis Android dalam implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia Paket C Kelas XII

3. Manfaat Bagi Pendidikan Masyarakat

Penelitian ini menjadi bahan masukan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis Android khususnya dalam implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia Paket C Kelas XII

