

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran (Sadiman dkk, 2005:10). Selain itu, media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disajikan tersebut. Dan juga sudah terdapat banyak sekali jenis-jenis dari media pembelajaran tersebut antara lain, yaitu benda, multimedia, media visual, media audio, media proyeksi diam, media proyeksi gerak dan audio visual.

Media pembelajaran berbasis android mampu menampilkan pesan dari buku teks yang statis kepada suatu corak pembelajaran yang baru yang lebih dinamis dan interaktif. Android juga dapat menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi dan interaktif sehingga dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar. Dan keunggulan media pembelajaran berbasis android ini sendiri ialah media pembelajaran yang mudah diakses oleh siapa saja dan dilakukan dimana saja.

Madrasah Aliyah Al-Ikhlas adalah salah satu Madrasah Swasta setingkat SMA yang terletak di Kota Jambi, yang dimana Sekolah ini hanya memiliki satu jurusan yaitu jurusan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di jurusan IPS tersebut terdapat beberapa pelajaran salah satunya Geografi. Geografi ini sendiri banyak berisi tentang hafalan serta membaca yang kesanya membuat siswa jenuh. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI di Madrasah Aliyah Al-Ikhlas Kota Jambi masih menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, buku dan metode konvensional atau metode ceramah dalam mengajar sehingga peserta didik merasa jenuh ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Dan lebih memilih untuk kurang memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran tersebut.

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuisisioner kepada siswa kelas XI terdapat sebagai berikut: 50% siswa menyatakan penyampaian guru terhadap pembelajaran Geografi ini membuat jenuh dan 18% siswa menyatakan pembelajaran Geografi ini tidak membuat jenuh 22% siswa menyatakan bahwa materi Geografi ini tidak pernah disampaikan melalui media dan 10% siswa menjawab materi Geografi pernah disampaikan melalui media.

Berdasarkan data dan uraian diatas, minat siswa terhadap penyampaian materi Geografi ini lebih banyak berpendapat membuat jenuh. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan agar minat siswa terhadap materi Geografi lebih meningkat. Hal ini bisa dilakukan dengan cara membuat pelajaran Geografi lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Sehingga diharapkan berdasarkan kendala yang diungkapkan siswa dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi android ini siswa tidak lagi merasa jenuh

pada materi yang sifatnya banyak konsep dan minat baca siswa meningkat karena aplikasi android ini tidak hanya memuat materi dalam bentuk teks saja, tetapi juga gambar dan video serta dilengkapi dengan latihan dan skor.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang ditulis dalam bentuk skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI BERBASIS ANDROID PADA MADRASAH ALIYAH AL-IKHLAS KOTA JAMBI”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran geografi berbasis android pada Madrasah Aliyah Al-Ikhlal Kota Jambi.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar topik penelitian, serta agar penelitian lebih terarah, maka ditentukan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berisi tentang materi-materi Geografi yang terdiri dari fenomena biosfer, antroposfer, kependudukan, serta memahami Sumber Daya Alam dan pemanfaatannya yang di pelajari untuk siswa Kelas XI SMA pada Madrasah Aliyah Al- Ikhlas Kota Jambi.

2. Aplikasi yang dibangun memiliki fitur-fitur antara lain adalah materi, latihan, dan skor yang dilengkapi dengan gambar dan video.
3. Aplikasi ini dirancang terbatas hanya pada perangkat smartphone berbasis android versi 4.4 KitKat hingga android versi terbaru.
4. Model pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Waterfall* (Air Terjun).
5. Pemodelan sistem dengan menggunakan tool UML (*Unified Modeling Language*) meliputi : *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class diagram*.
6. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Android Studio dan PhotoshopCS6.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisa proses belajar mengajar yang saat ini sedang berjalan pada Madrasah Aliyah Al-Ikhlas.
2. Merancang aplikasi media pembelajaran materi Geografi untuk Madrasah Aliyah Al-Ikhlas.
3. Menghasilkan media pembelajaran Geografi berbasis android di Madrasah Aliyah Al-Ikhlas yang layak diterapkan sebagai media pembelajaran Geografi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

1. Menambah pengetahuan dan motivasi siswa siswi Madrasah Aliyah Al-Ikhlas dalam pembelajaran Geografi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Membantu guru dalam penyampaian materi saat pembelajaran, dengan penggunaan model pembelajaran Geografi berbasis android. Disisi lain, model pembelajaran yang di perkenalkan ini dapat membantu guru untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif serta dapat memotivasi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang ada.
3. Manfaat bagi sekolah, sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dengan baik yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagaimana perkembangan teknologi Pendidikan yang semakin berkembang. Sebagai bahan pertimbangan bagi Lembaga sekolah yang bersangkutan untuk memberi kebijakan para guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis android.
4. Penelitian ini sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan memperkaya pengetahuan (keilmuan) dalam dunia Pendidikan khususnya tentang perancangan aplikasi dan pengolahannya dalam lingkungan belajar siswa, serta dapat mempermudah jalanya suatu proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dan memahami gambaran mengenai materi yang disusun dalam penelitian ini, penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari 6 (enam) bab. Adapun susunannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang mendukung penelitian ini, yang diperoleh dari studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian, sehingga menjadi dasar dalam pemecahan masalah.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metode-metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian yang meliputi kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan alat bantu penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tentang analisa terhadap sistem yang sedang berjalan dan mengemukakan tentang analisa sistem yang akan dikembangkan, menggambarkan hasil rancangan sistem yang akan dibangun menggunakan

pemodelan sistem UML (*Unified Modeling Language*) dan analisis kebutuhan data.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Menjelaskan hasil implementasi sistem yang dikembangkan dan menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada sistem yang dibangun.

BAB VI : PENUTUP

Membuat kesimpulan yang berisi tentang pernyataan singkat, tepat yang dijabarkan dari hasil penelitian dan pembahasan serta penutup yang berisi tentang saran pemikiran yang didasarkan pada kesimpulan yang diperoleh untuk penyempurnaan dan pengembangan di masa mendatang.