

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam berbagai bidang kehidupan termasuk pada bidang pendidikan. Sekarang ini pendidikan tidak terlepas dari perkembangan teknologi, para pengajar dituntut untuk selalu berinovasi seiring dengan teknologi informasi yang makin berkembang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada lingkungan sekolah.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar para peserta didik dapat secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Perkembangan diri dapat dicapai dengan menciptakan proses pembelajaran yang baik[1].

Menurut Wandah Wibawanto “Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan”[2] .

Mustofa Abi Hamid et al. menyatakan bahwa “Media yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan perantara sumber informasi dengan penerima

informasi yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi yang menggunakan beragam media sebagai alat komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran”[3].

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberikan ketertarikan dalam diri siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan penggunaan media secara kreatif dan inovatif agar dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Matematika merupakan mata pelajaran yang cukup sulit dikarenakan pada mata pelajaran matematika membutuhkan kemampuan berhitung dan menganalisa soal dengan baik. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib disemua jenjang pendidikan mulai dari tingkat terendah hingga sampai perguruan tinggi. Proses pembelajaran matematika memerlukan kemampuan dalam pemberian materi dengan baik agar materi dapat dengan mudah dipahami. Oleh karena itu matematika membutuhkan sebuah media yang menarik pada setiap materi yang diberikan sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu terhadap materi matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada pihak MTS Asas Islamiyah, penulis mendapatkan beberapa permasalahan yaitu : (1) sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah belum memadai, dalam menunjang aktifitas belajar mengajar (2) ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang masih kurang, dimana tidak ada media lain yang digunakan saat proses

pembelajaran daring dan hanya memanfaatkan perangkat komunikasi elektronik untuk mengirimkan materi dan tugas serta buku yang dipegang siswa. (3) menurunnya nilai hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran matematika dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum sebesar 75

Dalam sistem pembelajaran tatap muka yang berlangsung pada MTs Asas Islamiyah saat ini, siswa menerima materi dari yang dijelaskan oleh guru di ruang kelas dengan menggunakan media berupa papan tulis, buku cetak dan lks sebagai media pembelajaran. Sedangkan saat diberlakukannya pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi proses belajar dilakukan dengan menggunakan perangkat komunikasi sebagai media untuk mengirimkan materi dan tugas-tugas melalui aplikasi pesan singkat atau sesekali melakukan pertemuan virtual dengan menggunakan aplikasi zoom, dimana masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam memahami materi dikarenakan proses belajar kurang menarik, keterbatasan modul atau materi yang dimiliki dan materi yang cukup sulit.

Tabel 1.1 Rekap Nilai Siswa Mata Pelajaran Matematika Semester I dan II Tahun Ajaran 2020/2021

| Kelas | Semester | | Rata -rata | |
|-------|----------|-------|------------|-------|
| | Ganjil | Genap | | |
| VIIA | 76.64 | 77.14 | 76.89 | 76.64 |
| VIIB | 77.62 | 75.19 | 76.4 | |
| VIIIA | 75.7 | 74.2 | 74.95 | 75.10 |
| VIIIB | 75.68 | 74,8 | 75.24 | |
| IXA | 75.29 | 75.5 | 75.39 | 76.67 |
| IXB | 77.7 | 78.2 | 77.95 | |

Sumber : Kepala Sekolah MTs Asas Islamiyah

Berdasarkan data yang diperoleh khususnya pada kelas VIIIA pada tahun ajaran 2020/2021 dapat diketahui bahwa mata pelajaran matematika memperoleh

rata-rata terendah sebesar 74.95, dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Proses pembelajaran pada tahun ajaran 2020/2021 dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi pesan singkat dalam memberikan materi dan melakukan penugasan.

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan diatas, menarik penulis untuk untuk melakukan sebuah penelitian dan perancangan untuk membangun sebuah aplikasi media pembelajaran yang dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran pada Mts Asas Islamiyah dengan judul “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android (Studi Kasus: MTS ASAS ISLAMIYAH KOTA JAMBI)”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji oleh penulis yaitu;

1. Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran matematika berbasis android?
2. Bagaimana agar media pembelajaran berbasis android ini menjadi salah satu media alternatif dalam proses pembelajaran di MTs Asas Islamiyah Kota Jambi dan membuat proses belajar menjadi efisien dan menarik bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak keluar dari pembahasan diawal, maka penulis membatasi masalah apa yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan pada MTs ASAS ISLAMiyAH kota Jambi pada kelas VIII.
2. Mata pelajaran yang akan dijadikan aplikasi media pembelajaran berbasis android adalah mata pelajaran matematika materi SPLDV, PLDV, metode penyelesaian, dan menyelesaikan masalah.
3. Aplikasi ini bersifat offline.
4. Aplikasi ini dapat digunakan pada perangkat android minimal versi 6.01 Marshmallow.
5. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan aplikasi adobe animate dan alat bantu lainnya.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan suatu aplikasi media pembelajaran berbasis android yang dapat menarik minat siswa dalam menerima materi dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diberikan dengan menggunakan adobe animate.
2. Menghasilkan aplikasi media pembelajaran berbasis android yang mudah dipahami dan efisien digunakan

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Memberikan kemudahan siswa dalam memperoleh materi karena aplikasi ini dapat digunakan kapan saja.
2. Membantu siswa untuk melatih kemampuan belajarnya dengan menjawab soal pada kuis yang tersedia.
3. Diharapkan dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu perkembangan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan tugas akhir ini terdiri dari enam bab. Dimana setiap bab terdiri dari sub-sub pembahasan yang saling berhubungan, dengan sistematika penulisan sebagai berikut;

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini merupakan bab yang berisikan tentang uraian teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti, seperti konsep perancangan, aplikasi, android, use case diagram, activity diagram, adobe animate,

dan teori-teori lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti oleh penulis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai tahapan proses dilakukan selama mengerjakan penelitian. Metode yang digunakan serta alat bantu yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis menganalisis kebutuhan sistem yang diperlukan untuk membangun sebuah aplikasi media pembelajaran, serta melakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibangun.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Didalam bab ini akan menguraikan tentang implementasi dan pengujian aplikasi yang telah di rancang selama penelitian dan melihat kekurangan-kekurangan yang terdapat pada aplikasi untuk pengembangan sistem selanjutnya.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan setelah laporan dan aplikasi selesai dibuat dan saran-saran yang bersifat membangun untuk pengembangan sistem pada laporan ini.

