

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi era modern berkembang sangat pesat, semua aspek kehidupan sudah memanfaatkan teknologi sehingga teknologi yang semakin modern ini dapat mempermudah kehidupan manusia. Kemajuan teknologi juga digunakan sebagai sarana penghubung pembelajaran, alat pengelolaan, dan sumber belajar. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dikarenakan guru diharapkan dapat mengintegrasikan teknologi dan bahan ajar ke dalam bahan ajarnya. Dengan kata lain, untuk mengajar secara efektif, guru harus mengetahui tiga hal: mengajar, mengetahui bahan ajar, dan menggunakan teknologi. Istilah Pengetahuan Konten Pedagogis Teknologi (TPACK) diciptakan untuk menggambarkan gagasan ini. Kerangka kerja yang disebut TPACK memungkinkan pendidik menggunakan teknologi untuk mengajar siswa dengan sukses (Durdu & Dag, 2017; Padmavathi, 2017:14). Untuk memenuhi tuntutan Revolusi Teknologi 4.0, yang menyoroti pentingnya keterampilan teknologi, pembelajaran berbasis TPACK sangatlah penting. Salah satu pemanfaatan kemajuan teknologi dalam pendidikan yaitu media pembelajaran.

Pada hakikatnya media merupakan salah satu komponen sistem pendidikan. Media harus melengkapi seluruh proses pembelajaran dan menjadi bagian integral sebagai komponen yang krusial. Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan memungkinkan siswa untuk terlibat dengannya di akhir proses seleksi.

karena kemampuannya dalam memfasilitasi keberhasilan pemahaman

materi, media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Nursidik (2018:28) menekankan pentingnya media pembelajaran dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, tidak monoton, dan menarik. Senada dengan itu, Hasibuan (2019:11) menegaskan bahwa pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran. Perangkat seluler merupakan salah satu teknologi yang dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu guru sejarah di MA Persis 160 Leles Kabupaten Garut Media pembelajaran yang selama ini digunakan di sekolah ialah buku tulis. Hal ini menjadikan siswa tidak begitu tertarik pada pembelajaran sejarah, beliau mengatakan penerapan teknologi di sekolah masih belum optimal dikarenakan terbatasnya sarana media pembelajaran di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara terhadap peserta didik kelas XI MA Persis 160 Leles peserta didik sudah memiliki *smartphone* dan lebih sering membukanya. Penggunaan *smartphone* di sekolah hanya sesekali untuk mencari informasi dari internet. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa guru sejarah belum memanfaatkan penggunaan *smartphone* secara optimal tersebut kurang digunakan ketika pembelajaran.

Materi pembelajaran dapat diproduksi dengan berbagai macam aplikasi. Media pembelajaran dapat dibuat menyenangkan dan mudah diulang dengan bantuan perangkat lunak (Irnin et al., 2017:54). Construct 2 merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat materi pendidikan. Construct 2

adalah perangkat lunak dan seperangkat alat mutakhir untuk membuat game dua dimensi. Karena perangkat lunak Construct 2 memiliki begitu banyak elemen yang dapat digunakan untuk menghibur sekaligus menyebarkan pengetahuan, media pembelajaran yang dihasilkan dapat dianggap lebih menarik. Hal ini menghilangkan kebutuhan akan pengkodean dan mempermudah siapa pun untuk membuat aplikasi (Muhtasyam 2018:50). Saat membuat materi pembelajaran interaktif, perangkat lunak *Software Construct 2* dapat diandalkan dan mudah digunakan karena, selain memungkinkan pengguna menambahkan gambar, musik, dan video, perangkat lunak ini juga menawarkan banyak fitur *behaviour* yang memungkinkan objek berubah dan bereaksi terhadap masukan pengguna selain itu kelebihan dari *software construct 2* adalah tidak memerlukan penggunaan bahasa pemrograman yang rumit.

Untuk memanfaatkan media pembelajaran diperlukan suatu wadah. Karena pengguna dapat mengakses dan menggunakan media yang dihasilkan kapan saja dan dari mana saja, maka smartphone berbasis Android dapat menjadi instrumen yang baik untuk digunakan sebagai wadah media pembelajaran. Jika mempertimbangkan semua hal lainnya, ponsel pintar Android adalah perangkat paling populer saat ini. Data Statista menunjukkan terdapat 194,26 juta pengguna smartphone di Indonesia, sedangkan data statcounter GlobalStats pada Mei 2024 menunjukkan bahwa Android menjadi sistem operasi yang paling banyak digunakan. paling sering digunakan pada ponsel pintar di Indonesia dengan pangsa pasar sebesar 87,45%. agar perangkat mobile smartphone yang menjalankan sistem operasi Android dapat dipilih dan digunakan untuk menginstal aplikasi media

pembelajaran yang dihasilkan. Selain itu, sistem operasi Android open source memfasilitasi pengembangan aplikasi untuk ponsel Android oleh pengembang (Maiyana, 2018:42).

Pemilihan materi lahirnya kolonialisme dan imperialisme dikarenakan berdasarkan hasil wawancara di kelas XI MA persis 160 Leles materi tersebut belum dipahami oleh siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan menggunakan *construct 2* sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android dengan menggunakan *Software Construct 2* pada Materi Lahirnya Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia kelas XI MA Persis 160 Leles, Kabupaten Garut”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah utama dalam penelitian yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran Sejarah berbasis android dengan menggunakan software *construct 2*?. Pertanyaan penelitian meliputi.

1. Bagaimana analisis kebutuhan lapangan terkait pengembangan media pembelajaran sejarah menggunakan *software construct 2*?
2. Bagaimana mendesain media pembelajaran dengan menggunakan *software construct 2*?
3. Bagaimana mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran dengan menggunakan *software construct 2*?
4. Bagaimana mengevaluasi media pembelajaran dengan menggunakan *software construct 2*?

1.3 Definisi Operasional

Untuk menghasilkan materi pembelajaran berbasis Android memanfaatkan konstruk 2 untuk kelas XI MA Persis 160 Leles tentang sejarah kolonialisme dan imperialisme di Indonesia, maka harus dirinci secara operasional konsep-konsep berikut ini.

1.3.1 TPACK

TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) merupakan kerangka kerja guru untuk mengajar dengan efektif menggunakan teknologi.

1.3.2 Media Pembelajaran

Segala sumber, peralatan, dan teknik yang digunakan untuk membantu dan memperlancar proses belajar mengajar secara kolektif disebut sebagai media pembelajaran.

1.3.3 Pengembangan Media Pembelajaran

Membangun media pembelajaran berdasarkan teori-teori perkembangan yang ada saat ini melibatkan beberapa prosedur. Teori pengembangan media pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) diterapkan dalam penelitian ini.

1.3.4 Android

Android adalah sistem operasi sumber terbuka untuk perangkat seluler yang berbasis Linux dan memberikan kebebasan penuh kepada pengembang mengenai cara kerja perangkat dan aplikasi apa yang boleh diinstal. Android Lollipop dan ruang penyimpanan yang memadai menjadi kriteria minimal penggunaan Android sebagai platform materi pembelajaran interaktif pada penelitian ini.

1.3.5 *Software construct 2*

Software construct 2 Secara khusus, *Scirra* membuat alat pembuatan game berbasis HTML5 yang disesuaikan untuk platform 2D. Setiap instruksi dalam permainan disusun menjadi lembar peristiwa yang terdiri dari tindakan dan peristiwa (Mokhammad Ridoi, 2018:18). Menurut Sholikhin dan Farouq (2016:89), Construct 2 adalah perangkat lunak canggih dengan kemampuan HTML5 Game Creator yang ditujukan terutama untuk pembuatan game dua dimensi (platform game). Materi pembelajaran yang berguna untuk proses pembelajaran juga dapat dibuat menggunakan Construct 2..

1.4 Tujuan Penelitian

Demikianlah tujuan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan.

1. Menganalisis kebutuhan lapangan media pembelajaran menggunakan *software construct 2*.
2. Mendesign media pembelajaran menggunakan *software construct 2*.
3. Mengembangkan dan mengimpementasikan media pembelajaran menggunakan *software construct 2*.
4. Mengevaluasi media pembelajaran menggunakan *software construct 2*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran Sejarah pada materi lahirnya kolonialisme dan imperialism.

2. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memacu semangat belajar

peserta didik agar dapat terus belajar Sejarah dimanapun dan kapanpun menggunakan platform android.

3. Bagi Akademisi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran berbasis android.