

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia, baik dalam konteks pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Dunia pendidikan secara otomatis mendesak untuk sistematis mengikuti Perkembangan teknologi telah memberikan kontribusi positif terhadap upaya meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam penyelenggaraan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran dibutuhkan sebuah komunikasi yang baik supaya terjalin interaksi antara pendidik dan peserta didik yang diharapkan mencapai suatu tujuan pembelajaran. Mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan penggunaan media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang efisien antara pendidik dan peserta didik.

Keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran dalam konteks pendidikan merupakan hal yang sangat signifikan dan tidak dapat diabaikan, mengingat media tersebut memiliki potensi besar sebagai sarana komunikasi yang efisien antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran dijadikan sebagai alat pendukung yang dapat membantu mengurangi beban tugas pendidik dalam proses penyampaian materi pembelajaran, sekaligus dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian bahan dan materi ajar yang diberikan kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan upaya untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat lebih cepat memahami konten dan materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif dan produktif. Selain itu, Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat memicu minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil studi penelitian yang dilakukan oleh Sanusi (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *android* telah terbukti dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran *android* mencapai pencapaian akademis yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ariputri & Suprpto, (2015) menunjukkan bahwa Pemanfaatan media pembelajaran *android* dapat memberikan kontribusi positif dalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sekaligus meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Hasil ini terbukti dari hasil uji coba yang memperlihatkan adanya perkembangan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran *android*.

Pemakaian internet untuk kegiatan belajar peserta didik usia 5-24 tahun terus meningkat dengan pesat. Terhitung sebanyak 59,33% pada tahun 2020 peserta didik menggunakan internet, yang merupakan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan angka 33,98% pada tahun 2016. Naiknya pemakaian internet juga terjadi di semua jenjang pendidikan, terutama pada jenjang SMP/ sederajat yang mencapai 73,4%. Menurut data yang dirilis oleh

Badan Pusat Statistik (BPS), internet telah menjadi elemen yang sangat penting bagi siswa dalam menjalankan aktivitas pembelajaran mereka selama pandemi. Selain itu, internet juga menjadi salah satu alat yang digunakan oleh siswa untuk mengakses informasi, hiburan, dan media sosial (Jayani, 2020).

Data survei yang diberikan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa pada tahun 2022–2023, populasi pengguna internet di Indonesia diperkirakan akan mencapai 215,63 juta orang. Angka ini mengalami peningkatan sebesar 2,67% jika dibandingkan dengan jumlah pemakai internet pada tahun sebelumnya, yaitu sebesar 210,03 juta orang. Jumlah pemakai internet ini sebanding dengan 78,19% dari total populasi Indonesia, yang berjumlah 275,77 juta orang. Jika dibandingkan dengan survei sebelumnya, tingkat penerapan teknologi internet di Indonesia telah menurun Arif (2023).

Media pembelajaran berbasis *android* adalah jenis media pembelajaran yang sedang berkembang dengan cepat pada zaman ini. Kemudahan akses dan kemampuan untuk digunakan di berbagai tempat, siapa pun memiliki kemampuan untuk memanfaatkannya, dan faktor ini memiliki peran penting dalam kemajuan media pembelajaran berbasis *android*. Pembelajaran yang tidak harus dilakukan secara tatap muka tetap dapat dilakukan dengan efektif oleh peserta didik dan pendidik. Ini menghemat waktu dan tidak mengurangi jam belajar. Peserta didik dan pendidik juga dapat menjalankan tugas mereka sambil tetap melanjutkan aktivitas yang sedang mereka lakukan.

Sistem operasi *android* lebih banyak digunakan pada *gadget* dan tablet PC dibandingkan dengan sistem operasi *Java* dan *Black Berry* yang biasa digunakan pada *handphone*. Kelebihan *Android* terletak pada sisi *software* dan *hardware*. Selain itu, *android* juga merupakan sistem operasi *handphone* yang bertempramen *open source*. Menurut Ardiansyah (2011:6), karena *android open source*, pengembang dapat membaca *source code* dan menyesuaikan fitur aplikasi dengan kebutuhan pengguna. Hal ini memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang diselaraskan dengan kebutuhan peserta didik.

Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di kecamatan Gladagsari, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran, termasuk yang berbasis *android*, untuk pendidikan Agama Buddha terbilang sangar jarang. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *android* akan memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran Agama Buddha. Memanfaatkan media yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi.

Situasi dalam pendidikan Agama Buddha mencakup kurangnya motivasi belajar pada peserta didik dan kurangnya kreativitas pendidik dalam pembuatan serta pemanfaatan media pembelajaran, termasuk media berbasis *android*. Proses pembelajaran di SMP di kecamatan Gladagsari menggunakan media sederhana seperti *Google Sites*, *Google Classroom*, dan presentasi *PowerPoint*. Pendidik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkannya karena alat pengembang yang digunakan masih terbatas.

Materi pendidikan Agama Buddha tentang mengenal sejarah Agama Buddha yang dibelajarkan di SMP di Kecamatan Gladagsari adalah materi yang dipilih oleh peneliti untuk dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *android*. Pemilihan materi ini dilatar belakangi oleh beberapa kendala yang dialami peserta didik maupun pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Kendala tersebut adalah media yang disediakan hanya berupa buku, gambar, dan presentasi *PowerPoint*.

Kehadiran fenomena tersebut membangkitkan minat peneliti untuk menggalas sebuah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang fokus pada subbab sejarah Agama Buddha di lingkungan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di wilayah Kecamatan Gladagsari. Peneliti menegaskan penelitian yang dilakukan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Menenal Sejarah Agama Buddha Kelas VII SMP di Kecamatan Gladagsari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang telah diuraikan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang relevan sebagai berikut:

1. Penyampaian materi yang disampaikan oleh pendidik masih menggunakan metode ceramah dan berpedoman pada buku paket
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran
3. Peserta didik memerlukan media pembelajaran pendukung yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun peserta didik belajar.

4. Dari ketiga SMP di Kecamatan Gladagsari belum ada media pembelajaran berupa aplikasi *android* yang dipakai pada proses pendidikan, terutama dalam pelajaran tentang sejarah Agama Buddha.

C. Batasan Masalah

Peneliti memfokuskan permasalahan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *android* untuk materi sejarah Agama Buddha yang ditujukan bagi siswa kelas VII di Kecamatan Gladagsari. Dengan melakukan keterlibatan pada cakupan masalah ini, penelitian menjadi lebih spesifik dan relevan terhadap kebutuhan pendidikan di Kecamatan Gladagsari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada materi mengenal sejarah Agama Buddha kelas VII SMP di Kecamatan Gladagsari?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi mengenal sejarah Agama Buddha kelas VII SMP di Kecamatan Gladagsari?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis *android* yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran materi sejarah Agama Buddha, yang akan dijelaskan pada:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada materi mengenal sejarah Agama Buddha kelas VII SMP di Kecamatan Gladagsari.
2. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi mengenal sejarah Agama Buddha kelas VII SMP di Kecamatan Gladagsari.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat didapat dari penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari pengembangan media ini diharapkan bisa membawa wawasan tentang media pembelajaran berbasis *android*. Bagi pihak sekolah tinggi ilmu Agama Buddha (STIAB) Smarungga, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai obyek masukan terutama pada mata kuliah yang berhubungan dengan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang timbul dari pengembangan ini adalah kemampuan akan merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran *android* dalam proses pendidikan di kelas VII SMP. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini dapat menambah media pembelajaran pada pelajaran pendidikan Agama Buddha di SMP di Kecamatan Gladagsari.

G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (*State of the Arts*)

Tabel 1.1
Penelitian sebelumnya

No	Judul	Penulis	Analisis
1	Aplikasi Peninggalan Sejarah Kerajaan Siak Sri Indrapura di Kabupaten Siak Berbasis <i>Android</i> .	Nopal Parhan, Ira puspita Sari, Diki Arisanadi	Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, diketahui bahwa aplikasi Potensi Sejarah dapat menjadi salah satu aset penting bagi Siak dalam pengembangan pariwisata. Salah satu objek wisata yang paling terkenal adalah Istana Siak. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media informasi berbasis <i>android</i> yang berkaitan dengan warisan kebudayaan kerajaan Siak.
2	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Construct 2</i> Pada Materi Kerajaan Hindu Di Indonesia Kelas IV SD	Fransisca Triana*, Dr.Triwahyudianto, S.Pd.,M.Si, Prihatin Sulistyowati, S.S.,M.Pd	Dari hasil pengujian efektivitas, media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi <i>Construct 2</i> menunjukkan nilai N-Gain sebesar 78 dengan kategori "Tinggi". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis aplikasi <i>Construct 2</i> merupakan media yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan.
3	Aplikasi Tentang Sejarah Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Kelas 5 SD Berbasis <i>Android Mobile</i>	Ajeng Nina Ardhita, Fajar Suryawan, S.T., M.Eng.Sc,Ph.D (Ardhita, Ajeng Nina, 2014)	Pembuatan aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia berbasis <i>android mobile</i> dengan menggunakan <i>software Eclipse</i> yang menggunakan bahasa pemrograman <i>Java</i> . Aplikasi ini juga dibuat dengan bantuan <i>Corel Draw X4</i> dan <i>Xampp</i> untuk pembuatan website-nya. Aplikasi yang dirancang hanya dapat dibaca (" <i>read only</i> ") dan memuat informasi mengenai sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia.
4	Pengembangan multimedia	Yovi Rijal Khosiin	Dalam pengujian validitas materi dan media pembelajaran dengan

	pembelajaran sejarah aplikasi <i>appmakr</i> materi perang puputan bayu untuk kelas XI IIS 1 SMAN 1 Rogojampi		menggunakan aplikasi <i>Appmakr</i> , hasilnya menunjukkan bahwa materi yang disajikan valid sebesar 72,5% dan media pembelajaran yang digunakan juga valid sebesar 70,5%. Hasil pengujian pada kelompok kecil menunjukkan hasil valid sebesar 75,2%, sedangkan pada kelompok besar menunjukkan hasil sangat valid sebesar 82,4%. Setelah dilakukan revisi, multimedia pembelajaran aplikasi <i>Appmakr</i> yang membahas materi sejarah lokal tentang perang Puputan Bayu telah menunjukkan bahwa produk tersebut cocok untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas XI di SMAN 1 Rogojampi.
5	Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis <i>Android</i> Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar	Nila Rahma Afriani	Pada akhir penelitian, telah berhasil menciptakan sebuah produk berupa media pembelajaran infografis yang berbasis <i>android</i> , khusus untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Semua hasil dari uji kelayakan dan penggunaan media infografis tersebut, yang melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV, termasuk dalam kategori yang sangat baik. Hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis berbasis <i>android</i> tersebut sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media tersebut dapat membantu guru dalam proses pembelajaran IPS dan juga dapat meningkatkan minat belajar para peserta didik.
6	Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis	Meilia Tika Ayu Ningrum	Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan pada validasi ahli materi media pembelajaran “si

	<p><i>Android</i> pada materi IPS kerajaan dan peninggalan pada masa Hindu-Budha</p>	<p>BISO” menunjukkan persentase skor (61,7%), validasi ahli bahasa (70%), dan validasi ahli media (88%). Secara keseluruhan validasi ahli dapat disimpulkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS dalam kegiatan pembelajaran IPS Terpadu SMP/MTs. Kepraktisan media pembelajaran berbasis <i>android</i> dari ipraktisi pendidikan menunjukkan persentase skor (100%) dan dari siswa memperoleh skor (80,2%). Keefektifan media pembelajaran berbasis <i>android</i> memperoleh persentase (81,3%)</p>
--	--	--

Berdasarkan hasil peninjauan dari enam sumber yang telah disimpan, terdapat perbedaan signifikan antara penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Kebaharuan dalam penelitian ini dapat ditemukan dalam dua aspek utama: 1) Pendekatan media yang diterapkan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran, dan 2) Fokus yang lebih spesifik pada konten sejarah kerajaan Buddha.

Pertama, kebaharuan terletak pada pilihan media yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan alat bantu pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti memilih untuk menggunakan platform berbasis *android* sebagai sarana untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Keputusan ini mencerminkan upaya peneliti dalam mengikuti perkembangan teknologi dan mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih modern sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

Kedua, kebaruan juga terlihat dalam pemilihan materi yang lebih spesifik, yaitu fokus pada sejarah kerajaan Buddha. Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mungkin mencakup materi yang lebih umum. Adanya materi pembelajaran pada topik kerajaan Buddha, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih mendalam dan mendalam terhadap pemahaman siswa tentang sejarah Agama Buddha.

H. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

1. Aplikasi media pembelajaran dikembangkan berdasarkan topik penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *android*.
2. Media pembelajaran dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar dan untuk media pendukung serta kemandirian dan fleksibilitas peserta didik berbasis *android*.
3. Menggunakan *kodular* sebagai aplikasi pengembang media.
4. Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan mudah diakses kapan saja dan di mana saja yang tersambung dengan internet yang baik.
5. Tampilan aplikasi media pembelajaran makin spesifik menunjukkan ciri mata pelajaran dengan materi yang mudah dimengerti dan dengan menu untuk menggerakkan peserta didik belajar mandiri.
6. Pembelajaran daring dilengkapi dengan gambar berdasarkan materi yang dikembangkan.
7. Produk sasaran adalah sebagai platform aplikasi berbasis *android* untuk pendidik pendidikan Agama Buddha jenjang sekolah menengah pertama.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

1. Asumsi Pengembangan

Acuan asumsi peneliti dalam pengembangan media belajar berbasis *android* ini meliputi:

- a. Fasilitas *wifi* atau *hotspot area* sudah tersedia di sekolah.
- b. Sebagian besar peserta didik dan pendidik dapat menggunakan telepon pintar.
- c. Sebagian besar peserta didik dan pendidik dapat dengan mudah mengakses internet dan memiliki peralatan yang diperlukan.

2. Keterbatasan pengembang

- a. Keterbatasan waktu dan biaya menyebabkan materi yang dikembangkan terbatas pada Materi Mengetahui Sejarah Agama Buddha Kelas IIV SMP.
- b. Aplikasi media pembelajaran berbasis *android* hanya dapat digunakan saat terhubung ke internet, oleh karena itu, koneksi internet yang baik sangat penting.
- c. Uji coba dibatasi pada peserta didik kelas VII SMP di Kecamatan Gladagsari