

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut (Setiawan, 2016), Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah interaksi pendidik dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat ini, menyebabkan orang tidak lagi hanya membaca dari koran, majalah dan buku-buku tapi bisa didapatkan dari area virtual disekeliling kita yaitu dunia maya (internet) dan juga semakin terbukanya area pembelajaran, tempat belajar baru, dan tempat untuk mendapatkan ilmu-ilmu baru setiap waktu, tidak dipungkiri keberadaan internet pada masa kini menjadikannya kebutuhan pokok manusia modern yang mana salah satu dampak adanya internet yang berguna adalah mempengaruhi metode pembelajaran.

Adapun media pembelajaran yang disiapkan untuk pembelajaran di era digital saat ini tentu saja perlu juga disesuaikan dengan tren dan perkembangan pembelajaran. Sehingga diperlukan kreativitas dari guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran agar menjadi menarik dan interaktif (Wulandari, 2019)

Saat ini ketika proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, maka media pembelajaran yang populer digunakan adalah multimedia interaktif seperti video pembelajaran, games digital, buku digital, power point dan lainnya. (nazar, 2020)

Multimedia mempunyai beberapa bentuk dan jenis sebagai media penyampaian, diantaranya : Multimedia berbasis Web interaktif, Multimedia berbasis Movie, dan Multimedia berbasis CD

Interaktif. Multimedia termasuk media yang mudah dimengerti oleh setiap kalangan karena multimedia merupakan gabungan/ kombinasi dari gambar, suara, teks, animasi dan video (Oktafiani, 2020)

1.2 Batasan Masalah

Dengan adanya Pandemi Covid 19 Semua pembelajaran dan aktifitas dilakukan secara Online yang menyebabkan kurang efektifnya siswa dalam melakukan proses belajar mengajar pada umumnya guru menerangkan dan memberi tugas kegiatan ini terus diulang dan menyebabkan murid menjadi bosan dan pembelajaran dinilai tidak efektif. Penulis melakukan penelitian di desa Meger tepatnya Tegal Rejo, Meger, Kec. Ceper, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, Adapun penelusur mengambil penelitian di tempat tersebut dikarenakan belum adanya multimedia yang dapat membantu proses belajar mengajar.

1.3 Tujuan

Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi interaktif berbasis android adanya aplikasi interaktif ini sendiri dapat membantu para guru yang tidak menguasai metode pembelajaran secara online. Covid 19 ini membikin semua aktifitas menjadi online termasuk proses belajar mengajar saat ini. Aplikasi media interaktif ini membantu para guru dan murid dalam proses belajar secara online yang terkesan monoton, mengakibatkan bosannya para murid dan pembelajaran yang kurang efektif. Media pembelajaran interaktif sangat membantu untuk para siswa dan guru untuk mencapai pembelajaran yang maksimal dan efektif, dengan pembelajaran online saat ini sangat membantu untuk proses belajar mengajar yang maksimal dan efektif.

Media pembelajaran yang efektif ini diharapkan dapat membantu para guru yang belum menguasai metode pembelajaran secara online dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran yang

maksimal dan lebih efektif dengan membikin siswa tidak cepat bosan dan lebih menarik untuk para siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran bahasa inggris.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mudahnya proses belajar mengajar
2. Mudah dimengerti dan menarik oleh siswa
3. Tidak memerlukan effort yang besar untuk mengajar cukup menggunakan smartphone yang saat ini sudah dipakai oleh semua orang.
4. Para siswa tidak perlu menggukan buku yang tebal dan memberi beban kepada siswa
5. Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik
6. Dengan tertariknya siswa kepada pembelajaran diharapkan adanya kenaikan nilai di bidang akademik
7. Siswa akan senang dan berani untuk mencoba hal yang baru
8. Meringankan beban sekolah untuk tidak membeli banyak buku

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memudahkan dalam penyusunan skripsi maka perlu di tentukan sistematika penulisan yang tersusun dengan baik. Sistematika penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

BAB I berisi uraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

BAB II mengemukakan. penjelasan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan aplikasi interaktif pada pembelajaran siswa sekolah yang menjadi dasar dalam pembuatan aplikasi interaktif ini.

BAB III METODE PENELITIAN

BAB II menguraikan. tentang metode penelitian pembuatan aplikasi interaktif bahasa inggris. Proses tersebut diharapkan dapat diimplentasikan kedalam sistem yang dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB IV memaparkan dari hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasi.

BAB V PENUTUP

BAB V menjelaskan tentang kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian yang dihubungkan dengan tinjauan penelitian. Serta saran untuk pengembangan penelitian yang serupa kedepanny