

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tahun pelajaran 2014/2015 telah mulai diberlakukan Kurikulum 2013 di seluruh Indonesia yang merupakan pembaharuan dan penyempurnaan Kurikulum 2006. Karakteristik dasar Kurikulum 2013 adalah terletak pada pendekatan yang digunakan dalam pengembangan kurikulum tersebut. Implementasi memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan meningkatkan daya saing bangsa seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Penerapan Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif, melalui penguatan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Puskurbuk, 2012). Untuk mencapai tujuan tersebut, kurikulum menekankan pada proses pembelajaran saintifik yang menganut paradigma *konstruktivisme*.

Hal yang memberikan perbedaan mencolok antara Kurikulum 2013 dengan kurikulum sebelumnya adalah penekanan ranah pembelajaran. Kurikulum 2013 menekankan pada proses pendidikan yang holistik sehingga menyentuh pada cakupan yang lebih luas yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kurikulum 2013 mengklasifikasikannya dalam empat kompetensi inti yaitu kompetensi sikap sosial, sikap spiritual,

pengetahuan, dan keterampilan. Dengan demikian, maka potensi peserta didik selain dari domain kognitif juga dapat terpantau dan dikembangkan.

Penggunaan android menjadi hal yang sangat penting dikalangan umum termasuk kalangan remaja yang duduk di bangku sekolah. Di era teknologi yang semakin pesat seperti dalam proses belajar-mengajar sebagian besar belajar melalui android pada dunia pendidikan karena mempermudah bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan materi baik didalam kelas maupun tenaga pendidik yang berhalangan hadir.

Pembelajaran matematika pada umumnya sangat penting bagi peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali kemampuan berpikir secara logis, kritis, dan sistematis. Oleh karena itu agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan kegiatan pembelajaran inovatif yang memfasilitasi peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik paham dengan konsep yang disajikan oleh tenaga pendidik.

Berdasarkan dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas X (sepuluh) IPS di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Cipatujah pada mata pelajaran matematika materi trigonometri mendapatkan hasil nilai dibawah rata rata. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diberikan untuk sebuah pencapaian hasil belajar yaitu 75, namun rata rata hasil yang diperoleh peserta didik adalah nilai 70.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami oleh peserta didik rata-rata dari hasil belajar yang kurang maksimal atau dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), hal tersebut disebabkan

oleh keterbatasan media yang kurang efektif untuk digunakan karena hanya memiliki satu unit *projektor* dan di gunakan secara bergantian dengan jumlah 15 rombongan belajar, sehingga tidak ada warna baru dalam pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik agar lebih giat dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, menjadi perhatian penting untuk memberikan sebuah inovasi baru yang diharapkan bisa membantu peserta didik dalam proses pembelajaran agar mendapat hasil yang maksimal. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Trigonometri Untuk Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 1 Cipatujah”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya nilai belajar pada materi trigonometri
2. Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran
3. Terbatasnya media untuk proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, penulis membatasi peneliti sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis android di implementasikan untuk kelas X

2. Media pembelajaran berbasis android dikhususkan untuk materi trigonometri
3. Aplikasi android menyediakan fitur penghitungan skor pada uji kompetensi yang hasilnya akan di kirim otomatis melalui *e-mail*.

D. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran berbasis android yang digunakan untuk pembelajaran pada materi trigonometri?
2. Bagaimana hasil dari kelayakan media pembelajaran berbasis android yang digunakan untuk pembelajaran pada materi trigonometri untuk peserta didik kelas X?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Perancangan media pembelajaran berbasis android yang digunakan untuk pembelajaran pada materi trigonometri
2. Kelayakan dari media pembelajaran berbasis android yang akan digunakan untuk pembelajaran pada materi trigonometri untuk peserta didik kelas X

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah wawasan dan kemampuan berpikir dalam bidang pendidikan untuk mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik
- b. Menambah referensi mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis android

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya perancangan media pembelajaran berbasis android dapat membantu peserta didik kelas X di SMAN 1 Cipatujah dalam belajar pada materi trigonometri agar lebih memotivasi dan menarik perhatian peserta didik dalam belajar

b. Bagi Tenaga Pendidik

Menjadi referensi bagi tenaga pendidik dalam mengatasi permasalahan peserta didik dalam belajar sehingga dapat menggunakan media pembelajaran berbasis android

c. Bagi Mahasiswa

Menjadi tugas akhir serta mengembangkan keilmuan terkait bidang Teknologi Informasi (TI) dalam Pendidikan

d. Bagi Peneliti

Menjadi referensi dan memberikan informasi tentang perancangan android dalam pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.