

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat pesat. Untuk itu, masyarakat dituntut untuk melakukan suatu perubahan di setiap kegiatannya. Pada saat ini yang paling berpengaruh terhadap kegiatan manusia adalah teknologi informasi. Berdasarkan survey yang sudah dilakukan oleh *International Telecommunication Union* tentang perkembangan *information and communication technology*(ICT) global didapatkan 95,5 per 100 menggunakan telepon seluler. Berdasarkan hasil survey tersebut, terdapat 4,5 per 100 penduduk yang belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. (<https://katadata.co.id/>).

Perangkat *smartphone* menjadi alternatif solusi karena populasi penggunaannya sangat pesat. Pesatnya pertumbuhan *smartphone* menjadi fenomena yang tidak bisa dihindari, karena masyarakat membutuhkan informasi dan dipakai juga untuk mengakses internet. Pengguna *smartphone* saat ini sangat menjamur mulai dari anak kecil hingga dewasa.

Pada perkembangan teknologi tidak hanya menyebar pada suatu bidang namun berbagai bidang dan salah satunya pada bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan teknologi berperan banyak untuk membantu jalannya semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dikembangkan menjadi berbagai bentuk, salah satunya media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Tentunya dapat

mendukung peserta didik memiliki dan menggunakan *android* dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya *smartphone* dapat memberikan dampak yang sangat besar untuk dunia pendidikan, namun penggunaan *smartphone* hanya di manfaatkan untuk penggunaan media sosial saja dan hanya membantu kegiatan pembelajaran maupun pekerjaan manusia.

Universitas Bung Hatta sebagai salah satu perguruan tinggi terbaik di Sumatra harus mampu menjaga lulusannya tetap berkompeten. Hal ini tidak lepas dari peran dosen didalam pembelajaran sebagai tenaga pendidik. Agar pembelajaran dapat diterima didalam dengan baik oleh mahasiswa dibutuhkan peran media yang menarik seperti media interaktif.

Berdasarkan diskusi dengan dosen pengampu mata kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer(IMK), dapat di peroleh gambaran seperti, belum memiliki media pembelajaran berbasis *android*. Metode pembelajaran di lakukan oleh dosen pengampu sudah menarik namun untuk menunjang pembelajaran maka diperlukan perbedaan dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar. Dan berdasarkan diskusi dengan mahasiswa yang mengambil mata kuliah interaksi manusia dan komputer di dapatkan gambaran pembelajaran seperti, dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer, mahasiswa sangat antusias dalam pembelajaran yang di lakukan dosen pengampu namun dapat masukan juga dari mahasiswa bahwa jika bisa proses pembelajaran tidak hanya di lakukan di dalam kelas saja dan bisa di lakukan di mana saja karena mahasiswa yang tidak bisa hadir akan ketinggalan pembelajarannya.

Pembelajaran yang dilakukan Dosen Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer (PTIK) sudah menarik dan pembelajaran yang dilakukan dosen pengampu juga bervariasi dalam penyampainnya, dalam proses pembelajaran mahasiswa tidak bisa terus-menerus hadir dalam pembelajaran dan ini membuat mahasiswa ketinggalan untuk mengikuti pembelajaran. Dan itu menjadi problem bagi dosen maupun mahasiswa yang tidak bisa hadir karena pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis berinisiatif melakukan penelitian untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif agar pembelajaran Interaksi Manusia Dan Komputer lebih menarik. Penelitian yang penulis lakukan berjudul” **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer DI Prodi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di latar belakang diatas maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah seperti berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer.
2. Mahasiswa belum memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki untuk pembelajaran dengan maksimal.
3. Pembelajaran yang masih menggunakan media pembelajaran power point belum menunjang pembelajaran secara maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dengan identifikasi masalah yang telah dijelaskan maka penelitian ini akan dibatasi pada hal – hal berikut :

1. Penggunaan media ini hanya menggunakan *smartphone* berbasis *Android* minimal dengan versi 5.0.
2. Pembelajaran pada aplikasi ini dikhususkan hanya pada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android menggunakan Adobe Flah cs6 pada mata kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer pada prodi PTIK yang valid dan praktis?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan Adobe Flah cs6 pada mata kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer di prodi PTIK yang valid dan praktis.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk:

1. Bagi Mahasiswa, membantu dalam memahami materi interaksi manusia dan komputer melalui media interaktif, sehingga mahasiswa tidak merasa jenuh dalam belajar.
2. Bagi Dosen, sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi interaksi manusia dan komputer, dan sebagai media pembelajaran tambahan untuk menunjang dalam mengajar.
3. Bagi Penulis, mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama di bangku perkuliahan.