

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah hal yang sangat mendasar dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, untuk menciptakan sumber daya manusia yang aktif, efektif, dan menyenangkan diperlukan sistem pendidikan yang berkualitas. Sehingga perlunya perbaikan-perbaikan dalam sistem pendidikan di Indonesia yang sesuai dengan perkembangan dan perubahan zaman. Salah satu hal yang harus diperbaiki adalah proses belajar mengajar di kelas.

Tenaga pendidik dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul. Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi proses pembelajaran di dalam kelas sebagai unsur mikro dari suatu keberhasilan pendidikan. Tentu saja keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran di dalam kelas tergantung pada guru dalam menggunakan metode dan strategi pembelajaran tersebut.

Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan, dan sikap terbuka disamping kemampuan dalam situasi belajar mengajar yang lebih efektif.

Pembelajaran di SMK dilaksanakan dalam kerangka pembentukan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) peserta didik. Pembelajaran di SMK menggunakan paradigma *outcome* yaitu kompetensi apa yang harus dikuasai peserta didik bukan pembelajaran yang memaksakan apa yang harus diajarkan oleh seorang guru (putu sudira 2006:9-10). Pavlova (2009:7) menyatakan “*traditionally, direct preparation for work was the main goal of vocational education*”. Pernyataan pavlova mengandung makna bahwa tujuan utama dari pendidikan kejuruan adalah mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja. Maka dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMK memiliki porsi yang lebih banyak dalam pembelajaran praktik untuk membekali keterampilan.

Menghasilkan lulusan yang berkualitas maka setiap Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), harus memiliki kriteria sekolah standar nasional. Untuk itu setiap SMK harus menyediakan fasilitas yang lengkap baik sarana maupun prasarana sekolah. Tidak hanya itu, SMK harus menyiapkan guru-guru professional yang ahli sesuai bidangnya, sesuai dengan program produktif yang terdapat di setiap SMK yaitu bertujuan untuk membekali siswa agar memiliki keahlian tertentu yang relevan sesuai permintaan di dunia kerja/industri. Tugas guru selain membekali ilmu pengetahuan juga harus bisa melatih keterampilan dan memberikan nilai-nilai moral kepada siswa, mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam program kejuruan di SMK Kartika 1-2 Padang pada jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ).

Menurut Syafril (2012:67) menjelaskan guru harus melakukan kegiatan dan memberikan pelayanan pendidikan sesuai dengan potensi dan kondisi siswa untuk memperkembangkan potensi siswa secara optimal. Dalam perkembangan dunia pendidikan saat ini, menghendaki adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran agar tidak terkesan kaku dan membosankan.

Dikalangan pelajar dan guru *smartphone* sebagian besar digunakan untuk mengakses jejaring sosial seperti *facebook* dan *twiter* belum mengambil peran penting di bidang pendidikan. Siswa dan guru memanfaatkan *smartphone* hanya sebatas untuk telepon, SMS, mengakses media sosial dan *game*. Siswa masih terpaku belajar tatap muka dikelas, oleh sebab itu *mobile learning* berbasis *android* diharapkan dapat menghasilkan media pendukung pembelajaran bagi siswa karena teknologi berbasis *online* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Sehingga *smartphone* memiliki peran penting dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Program keahlian kelas X TKJT yang menggunakan kurikulum mardeka di SMK Kartika 1-2 Padang bahwa siswa kurang memahami materi, kurangnya *feedback* yang diberikan siswa disaat proses pembelajaran dikarena strategi dan media pembelajaran yang digunakan kurang tepat, yang biasanya guru lebih dominan menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Selain itu siswa kurang memahami materi karena tidak ada media yang mendukung seperti buku cetak.

Siswa tidak memiliki buku cetak dikarenakan mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian ini mata pelajaran baru untuk kelas X TKJT SMK Kartika 1-2 Padang. Dari segi siswa terlihat tidak tertarik dengan materi yang diajarkan guru. Siswa juga sering tidak mengerjakan tugas dengan alasan tidak memahami materi. Oleh sebab itu guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik serta memotivasi siswa untuk belajar dikelas dengan menciptakan media pembelajaran interaktif yang berbasis *android*. Dimana siswa rata-rata sudah memiliki *handphone*. Melalui media pembelajaran berbasis android ini siswa akan lebih praktis dan mudah mempelajari materi mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa bisa belajar secara mandiri, dapat mengulang materi kembali. Penggunaan *android* dalam pengembangan media pembelajaran akan membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.

**Tabel 1. Data Siswa Memiliki Smartphone**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Smartphone Android			
			Tidak Memiliki	Presentasi	memiliki	Presentasi
1	X TKJT	34	0	0%	34	100%
Jumlah		34	0	0%	34	100%

*Sumber: Siswa Kelas X TKJT*

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka penting untuk membuat media pembelajaran untuk membantu guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Media

Pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Berbasis Android di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian diantaranya:

1. Belum ada media pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian berbasis *android* di SMK Kartika 1-2 Padang.
2. Banyaknya siswa yang tidak memahami materi.
3. Strategi atau media pembelajaran yang kurang tepat/ menarik digunakan sehingga siswa mudah bosan belajar dikelas.
4. Sebagian siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru.
5. Kurangnya *feedback* yang diberikan siswa

## **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Berbasis *Android* kelas X TKJT di SMK Kartika 1-2 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian berbasis *android* kelas X TKJT di SMK Kartika 1-2 Padang?
2. Bagaimana uji validitas, praktikalitas, efektifitas media pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian berbasis *android* Kelas X TKJT di SMK Kartika 1-2 Padang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian berbasis *android* kelas X TKJT di SMK Kartika 1-2 Padang.
2. Mengetahui seberapa besar validitas, praktikalitas, efektifitas media pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian berbasis *android* kelas X TKJT di SMK Kartika 1-2 Padang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini untuk dapat diperoleh adalah:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini yaitu untuk dapat dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.
2. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar dikelas
3. Bagi sekolah, hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan akan menjadi media pembelajaran mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti, untuk menambah ilmu pengetahuan bagi penelitian dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *android*.

5. Bagi pembaca, untuk dapat membaca dan memperluas ilmu pengetahuan.

#### **G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Spesifikasi produk yang digunakan dalam penelitian adalah:

1. Media pembelajaran ini berbentuk Aplikasi yang dapat di install langsung di *handphone*.
2. Media pembelajaran berisi materi dalam bentuk teks dan gambar.
3. Media pembelajaran ini berisi video, mencakup video yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
4. Media pembelajaran ini memiliki halaman evaluasi yang berbentuk soal-soal yang dapat mengukur pengetahuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran.
5. Media Pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *kodular*
6. Media pembelajaran ini dapat di akses di semua versi *android*.
7. Aplikasi media pembelajaran dapat menampilkan skor evaluasi dibagian akhir.