

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Masalah pengertian belajar ini, para ahli psikologi pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Cara belajar merupakan suatu cara bagaimana siswa melaksanakan kegiatan belajar misalnya bagaimana mereka mempersiapkan belajar, mengikuti pelajaran, aktivitas belajar mandiri yang dilakukan, pola belajar mereka, cara mengikuti ujian. Kualitas cara belajara akan menentukan kualitas hasil belajar yang diperoleh. Cara belajar siswa adalah kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan siswa pada situasi belajar tertentu, kegiatan-kegiatan tersebut merupakan pencerminan usaha belajar yang dilakukannya. Cara belajar merupakan sebuah masalah yang dihadapi oleh siswa dan wajib di atasi dengan baik agar tidak merintanginya sukses nya studi (Ahmad Susanto, 2015: 3).

Proses belajar dilaksanakan secara formal di sekolah-sekolah, bertujuan untuk membuat perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi yang terjadi pada proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran, (Buku, Modul, Rekaman Video atau Audio, dan yang sejenisnya), sebagai sumber belajar dan fasilitas

(proyektor overhead, perekam pita audio, video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain). Di era globalisasi sekarang ini, semuanya dibuat mudah oleh teknologi yang semakin maju. Sehingga diperlukan sebuah pemahaman ilmu pengetahuan dan teknologi untuk seluruh unsur yang ada di dunia pendidikan agar hal tersebut membawa perubahan yang besar bagi negara (Ahmad Susanto, 2015: 3).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dan upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi yang diajarkan agar dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3).

Seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam posisi seperti ini, pengguna media pembelajaran dikaitkan dengan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru atau guru melakukannya dengan kurang efisien dan efektif. Dengan kehadiran media pembelajaran, maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini, media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan disekitar pembelajaran. Adapun kurikulum yang merupakan unsur penting dalam pendidikan memiliki peranan sebagai suatu sikap atau perilaku yang ditunjukkan atau dijalankan oleh subjek karena hak dan kewajiban yang melekat pada status atau kedudukannya. Banyaknya kurikulum yang pernah diterapkan ini menunjukkan bahwa para pemangku kebijakan senantiasa berupaya menyajikan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan begitu, selama kurun waktu tertentu kurikulum akan diperbarui (Fatimah, 2018:10)

Kurikulum yang digunakan di SMKN 8 Padang adalah kurikulum 2013, perubahan kurikulum di sekolah dari KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang diterbitkan tahun 2006 menjadi Kurikulum 2013 merupakan salah satu yang mendasari dari penggunaan media

pembelajaran berbasis android sebagai perangkat pembelajaran disekolah karena pada kurikulum 2013 berperan aktif dalam proses belajar mengajar adalah siswa atau yang dikenal sebagai (*student oriented*) sedangkan pada kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) lebih menekankan Guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher oriented*). Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 pasal 48 dan 59 juga mengisyaratkan dikembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Reno, S.Kom pada hari Senin 01 Agustus 2022, selaku guru mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN yang telah dilakukan disekolah, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas XI TKJ di SMKN 8 Padang pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN masih banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN adalah 75.

Setelah dilakukan observasi ditemukan masalah belum adanya media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN, variasi media pembelajaran yang digunakan masih konvensional misalnya menggunakan media cetak seperti buku paket sebagai buku panduan sumber belajar yang mana jumlah buku paket disekolah tidak memadai untuk dimiliki oleh seluruh siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang memahami materi yang di sajikan oleh guru sehingga menyebabkan sebagian siswa tidak mengerjakan

tugas yang diberikan oleh guru. Permasalahan saat ini dalam penyesuaian kembali atau masa peralihan dari proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara *online* atau daring sekarang justru dilakukan secara langsung atau tatap muka dikelas. Untuk itu dalam tahapan kembali proses belajar mengajar tatap muka, menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menyiapkan materi sebaik dan semenarik mungkin agar siswa kembali fokus dengan suasana kelas. Oleh sebab itu guru membutuhkan media baru yang lebih efektif digunakan untuk menarik perhatian siswa dan salah satunya adalah memanfaatkan media pembelajaran pembelajaran berbasis *android*.

Penulis juga melakukan survey terhadap siswa yang menggunakan *smartphone android* dengan melakukan list siswa yang mempunyai *android* melalui sosial media *whatshap* pada hari Senin 01 Agustus 2022 yang umumnya telah mempunyai *Smartphone Android* masing-masing.

Tabel 1. Data siswa yang memiliki *android*

No	Kelas	Jumlah Siswa	<i>Smarthphone Android</i>			
			Tidak Memiliki	Persentase	Memiliki	Presentase
1	XI TKJ 1	18	0	(0%)	18	(100%)
2	XI TKJ 2	18	0	(0%)	18	(100%)
Jumlah		36	0	(0%)	36	(100%)

Sumber: Guru mata pelajaran Teknologi Jaringan Luas WAN SMKN 8 Padang

Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa data siswa yang memiliki *smartphone android* pada kelas XI TKJ yang berjumlah 36 siswa dengan persentase 100 %. Untuk itu, maka akan dirancang suatu media pembelajaran berbasis *android* yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran

Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN Kelas XI Di SMKN 8 Padang TA 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran pada sistem pembelajaran seperti buku cetak yang tidak dimiliki oleh semua siswa.
2. Kurangnya minat siswa menggunakan media pembelajaran konvensional.
3. Kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN.
4. Belum adanya media pembelajaran menggunakan *android* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN di SMKN 8 Padang
5. Rendahnya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN di SMKN 8 Padang.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN Kelas XI Semester Ganjil di SMKN 8 Padang TA 2022/2023.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN Kelas XI Semester Ganjil di SMKN 8 Padang TA 2022/2023?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN Kelas XI Semester Ganjil di SMKN 8 Padang TA 2022/2023?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN Kelas XI Semester Ganjil di SMKN 8 Padang TA 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN Kelas XI Semester Ganjil di SMKN 8 Padang TA 2022/2023?
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN Kelas XI Semester Ganjil di SMKN 8 Padang TA 2022/2023?
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN Kelas XI Semester Ganjil di SMKN 8 Padang TA 2022/2023?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Bagi sekolah, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan menimbulkan motivasi siswa untuk belajar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Bagi penulis, sebagai tugas akhir karya ilmiah bagi penulis untuk syarat kelulusan S1 (Strata 1) serta menambah wawasan pengetahuan.
4. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman pembaca.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN di SMKN 8 Padang.
2. Media pembelajaran berbasis *Android* berisikan konten materi dalam bentuk teks, gambar, evaluasi, video pembelajaran tentang materi yang tersusun dan menarik agar mempermudah siswa, serta dilengkapi dengan fitur-fitur tambahan yang akan menjadi kebutuhan tambahan nantinya.
3. Media pembelajaran dapat diinstal di smarthphone berbasis *Android*.

4. Media pembelajaran dapat diinstal pada smartphone *Android* minimal Ice Cream Sandwich (4.0), Jelly Bean (4.1, 4.3), Kitkat (4.4), Lolipop (5.0, 5.1), Marshmallow (6.0), Nougat (7.0, 7.1), Oreo (8.0, 8.1), dan Pie (9.0).
5. Media pembelajaran dilengkapi dengan fitur menu awal berupa *splash screen* yang akan muncul selama satu detik, kemudian diarahkan ke menu awal yang berisi tombol-tombol yang akan mengarahkan ke halaman yang di inginkan, seperti tombol video, materi dll, dan tombol informasi pengguna aplikasi.
6. RAM minimal 512 MB.
7. Layar dengan resolusi minimal 320 x 480 pixels