

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu alat dalam pembudayaan manusia. Melalui pendidikan manusia akan mengetahui segala sesuatu yang tidak diketahuinya. Pendidikan juga merupakan hak dan keharusan seluruh umat manusia, walaupun ada pada masa-masa tertentu pendidikan tidak diberikan secara merata kepada seluruh manusia. Hak untuk mendapatkan pendidikan harus disetarakan dengan kesempatan dan kemampuan. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 2 menjelaskan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Saidah (2016:1) Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan kehidupan bangsa. Peningkatan dan pengembangan mutu pendidikan merupakan masalah yang selalu menuntut perhatian. Peningkatan pemahaman dan kesiapan pendidik terhadap pelaksanaan kurikulum yang berlaku, penggunaan metode yang tepat serta optimalisasi sarana dan prasarana pendidikan tentunya merupakan jalan

strategis untuk melakukan transformasi keilmuan sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, tentunya memiliki unsur-unsur didalamnya seperti konten atau materi pembelajaran.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang SIKDIKNAS Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran guru terlibat secara mendalam di dalam berbagai kegiatan seperti menjelaskan, merumuskan, membuktikan, menyimpulkan, dan mengklasifikasikan. Guru tidak sekedar bertugas mentransfer pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka membantu peserta didik menerjemahkan semua aspek itu kedalam perilaku-perilaku yang berguna dan bermakna.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Seperti pada masa kini dengan memanfaatkan teknologi khususnya laptop dan internet sangat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Teknologi berkembang sangat pesat, jauh melampaui bidang-bidang teknologi lainnya. Bahkan sampai awal abad ke-21 ini, dipercaya bahwa bidang teknologi masih akan terus pesat berkembang dan belum terlihat titik jenuhnya sampai beberapa dekade mendatang. Pada tingkat global, perkembangan teknologi ini telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan umat manusia (Deni Darmawan 2012).

Kecanggihan Teknologi Informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan. Perkembangan TIK yang sedemikian pesat tersebut menciptakan kultur baru bagi semua orang diseluruh dunia. Dunia pendidikan pun tak luput dari sentuhnya. Integrasi Teknologi Informasi ke dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar dengan memanfaatkan adanya teknologi modern dan bidang informasi dan komunikasi dengan produk berupa peralatan *hardware* dan *software* yang ada telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi saat ini juga banyak dimanfaatkan untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan, serta dalam rangka belajar mengajar.

Tingkat pemahaman siswa yang berbeda menuntut guru atau pendidik lebih efektif dalam menyampaikan materi. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar baik di sekolah maupun dimana saja yang bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Permasalahan penting pembelajaran di zaman sekarang adalah perubahan kurikulum menjadi kurikulum merdeka yang merupakan hasil revisi dari kurikulum sebelumnya yakni kurikulum 2013, sehingga masih terbatasnya sumber belajar yang ada di sekolah, misalnya kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran di sekolah yang nantinya akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 9

Padang tidak semua siswa dapat memiliki buku panduan informatika sebagai sumber belajar, karena keterbatasan buku yang ada disekolah.

Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media cetak seperti buku paket. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan berupa *Slide Microsoft Power Point*. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi lain seperti *CD* interaktif atau media pembelajaran lainnya yang jarang digunakan, bahkan pengguna media pembelajaran *android* pun belum pernah digunakan.

Media pembelajaran berbasis teknologi *Slide Microsoft Power Point* merupakan salah satu media yang disukai siswa, akan tetapi terkadang siswa juga bosan dengan media pembelajaran ini. Selama ini pengajaran yang paling banyak dilakukan adalah pengajaran dengan metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Pada proses belajar mengajar (PBM), guru mempunyai peranan untuk membelajarkan siswa agar tujuan pendidikan tercapai, yaitu membentuk manusia yang cerdas, terampil dan berbudi pekerti luhur. Seorang guru, selain menggunakan metode yang tepat dan *variatif* dalam menyampaikan materi, juga membutuhkan sesuatu media pendukung yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Ketika guru menerangkan cara-cara penggunaan *software* dalam mata pelajaran informatika, siswa ingin lebih mengetahui materi yang diberikan oleh guru, oleh sebab itu media pembelajaran informatika berbasis *android* dapat membantu proses pembelajaran, dimana didalam media pembelajaran berbasis *android* sudah terdapat materi berupa teori, gambar dan bentuk dapat diperlihatkan, video pembelajran informatika, dan paling penting adanya uji kompetensi yang berupa latihan dan dapat

melihat seberapa jauh kemampuan siswa, yang dapat memusatkan perhatian siswa dalam belajar, dan tidak bosan dalam proses pembelajaran, karena dianggap pembelajaran lebih menarik dan memiliki variasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis pada hari Rabu tanggal 19 Oktober 2022 dengan guru mata pelajaran informatika di SMK Negeri 9 Padang bahwa siswa/i di SMK Negeri 9 Padang umumnya telah mempunyai *smartphone android*. Pada *smartphone android* yang banyak digunakan oleh siswa baik sedang berkumpul dengan teman atau sedang sendiri dengan menggunakan *smartphone android*. Penulis juga akan membuat media pembelajaran berbasis *android*, jadi siswa tidak hanya belajar dikelas atau diluar dengan membawa buku pelajaran yang mereka pelajari, tetapi siswa dapat belajar sendiri dengan aplikasi yang akan dipasang pada *smartphone* siswa jadi siswa tidak repot membawa buku kesana kemari, untuk belajar siswa hanya perlu membawa *smartphone android*.

Media pembelajaran informatika berbasis *android* adalah media pembelajaran yang tidak hanya dapat digunakan pada komputer saja, tetapi media pembelajaran berbasis *android* ini juga dapat digunakan pada ponsel yang memiliki sistem operasi *android*, oleh karena itu siswa diwajibkan memiliki *smartphone* dengan sistem operasi *android* agar dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka timbul permasalahan yang perlu dikaji yang berhubungan dengan penerapan media pembelajaran berbantu komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui media pembelajran

tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu penulis mengangkat judul “**Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2022/2023**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian, diantaranya adalah :

1. Kurangnya sumber belajar yang digunakan di sekolah, misalnya kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran yang akan di ajarkan.
2. Media Pembelajaran yang digunakan masih berupa *microsoft power point*.
3. Variasi media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, misalnya menggunakan media cetak seperti buku paket.
4. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dalam kegiatan pembelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran menjadi membosankan.
5. Kurangnya sarana komputer dikarenakan rusak sehingga pembelajaran hanya terpusat pada guru

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 Berbasis *Android* Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah menghasilkan aplikasi meedia pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan ini adalah :

1. Untuk menghasilkan aplikasi meedia pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 9 Padang Tahun pelajaran 2022/2023?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, dapat meningkatkan kinerja seorang guru dalam proses belajar mengajar (PBM).
2. Bagi Sekolah, hasil penelitian dapat memberikan masukan pada sekolah, yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam

memacu aktivitas belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

3. Bagi Penulis, hasil penelitian ini dapat menjadi sarana belajar untuk jadi seorang pendidik agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga hasil belajar yang diharapkan memuaskan.

G. Spesifikasi Produk yang di rancang dan dibuat

Produk yang dibuat dari peneliti ini adalah media pembelajaran informatika berbasis *android* pada kelas X SMK Negeri 9 Padang. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran berbasis *android* ini adalah agar siswa dapat belajar dengan praktis dan efektif, dan siswa juga dapat menguasai konsep mata pelajaran Informatika dengan benar. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Informatika Berbasis *android* ini dapat dibuka pada sistem operasi *android* dengan spesifikasi minimal *android* versi 2.3 (*Android Gingerbread*) dengan resolusi 800x480, *Honeycomb* (3.0, 3.1 dan 3.2), *Ice Cream Sandwich* (4.0), *Jelly Bean* (4.1, 4.2), *Kitkat* (4.4), *Lolipop* (5.0), *Marshmallow* (6.0), *Nougat* (7.0), *Oreo* (8.0), dan *Pie* (9.0). Dengan bantuan *Adobe AIR* yaitu sebuah *plugin* tambahan untuk membantu pengoperasian media pembelajaran berbasis *android* ini.
2. Media pembelajaran Informatika Berbasis *android* ini dibuat dengan menggunakan *Software* aplikasi *Adobe Flash CS6* dan *software* Aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti *adobe photoshop* yang digunakan untuk pengolahan dan tata letak / *layout* gambar.

3. Media Pembelajaran Informatika berbasis *android* ini disajikan dengan alat kontrol seperti tombol lanjut, tombol kembali, tombol *home*, serta tombol-tombol yang terdapat pada menu utama. Tombol ini dapat membantu memudahkan pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.
4. Media pembelajaran informatika berbasis *android* ini dilengkapi dengan teks, suara, video, gambar, dan animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media ini.
5. Media pembelajaran informatika berbasis *android* ini memiliki halaman latihan dan evaluasi dalam bentuk soal-soal objektif yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan media ini.
6. RAM minimal 512 MB.
7. Layar dengan resolusi minimal 320 x 480 *pixels*.