

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penanda perkembangan peradaban manusia adalah perkembangan teknologi. Perkembangan itu tentu mempengaruhi berbagai macam unsur dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah dunia pendidikan. Pengaruh itu dapat terlihat dari berbagai perbedaan yang nampak dari kegiatan belajar mengajar era di gital saat ini dengan masa lalu. Misalnya, dulu untuk mengakses informasi, peserta didik hanya bisa mencari informasi melalui buku, media cetak, seperti koran dan majalah, sedangkan kini peserta didik dapat dengan mudah mengakses informasi melalui internet (Darmawati, 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar dalam penggunaan suatu media. Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru lingkungan sekolah, dan media elektronik seperti komputer dan *android* merupakan sebuah media menurut Kustandi dan Sutjipto (2011:7).

Pendidikan merupakan pondasi maju atau tidaknya suatu bangsa, apapun profesi yang diemban seseorang nantinya pasti membutuhkan ilmu dan pengetahuan tertentu, *softskill* dan *hardskill* dalam bidangnya. Pendidikan adalah proses belajar dan mengajar pola-pola kelakuan manusia menurut apa yang diharapkan oleh masyarakat (Zainimal

2018:121). Ilmu dan pengetahuan itu bisa kita dapatkan melalui pendidikan, peserta didik akan dikenalkan dengan apa-apa yang belum mereka ketahui sesuai dengan perkembangan teknologi saat sekarang ini.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Salah satu media pembelajaran yang bisa dipakai untuk mengatasi masalah rendahnya minat siswa dalam belajar adalah dengan pembuatan aplikasi yang di pasang pada *Android*. Penerapan dan pemanfaatan dari perkembangan teknologi komputer dapat membantu dalam pemecahan masalah di dalam kehidupan sehari – hari maupun di dalam bidang lainnya seperti di bidang pendidikan secara multimedia yang berbentuk aplikasi. (Arsyah,UI, dkk,2018).

Aplikasi berbasis *smartphone android* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu implementasi dalam pembelajaran yang berbasis *android* yang berkembang di dunia pendidikan adalah diciptakannya media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *android* ini lebih memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan siswa bisa memilih materi sesuai dengan keinginannya masing-masing. Media pembelajaran berbasis *android* merupakan salah satu media yang ekonomis dan efisien dibandingkan dengan media lainnya seperti *E-Learning* yang membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya. Sehingga pembelajaran berbasis *android* menjadi salah satu alternatif kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan di masa ini.

Sistem pendidikan di indonesia saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar

dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi Siswa akan lebih bermakna. Perkembangan ini juga terjadi pada media berbasis *android* yang digunakan pada proses belajar mengajar namun meski begitu media buku teks tetap menjadi pilihan walaupun buku teks memuat konten yang terbatas. Keadaan seperti inilah yang juga terjadi di SMKN Kartika I-1 Padang, dimana pemanfaatan buku sebagai sumber belajar juga masih bergantung pada kehadiran guru, jika guru tidak hadir maka sumber belajar lain termasuk buku pokok kurang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik, akibatnya hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal, berikut adalah data nilai ulangan harian siswa yang penulis peroleh :

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian SIMKOMDIG

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	
			<80	≥80
1	X TKJ	15 Orang	10	5
2	X TBSM	10 Orang	2	8
3	X TKRO	10 Orang	7	3
Jumlah		35	19	16

Sumber : Data Siswa SMK Kartika I-1 Padang

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa kehadiran guru secara fisik mutlak diperlukan. Padahal Indonesia merupakan negara yang sedang berkembang yang menggemari bantuan teknologi dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan tidak terkecuali pemanfaatan *smartphone* terbukti dengan penjualan *smartphone* dan tablet PC yang sangat menakjubkan di Indonesia. *Smartphone* yang banyak diminati adalah *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Banyaknya pengguna *android* di kalangan anak usia sekolah menjadikan *android* berpotensi sebagai media pembelajaran yang efektif, mengingat bentuk hardware yang gampang di bawa dan pengembangannya

yang tak terbatas. Pemakaian *android* sebagai media pembelajaran di harapkan mampu menjadi media yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi dan berdiskusi mengenai topik tertentu kapan dan di mana saja.

SMK Kartika I-1 Padang adalah salah satu dari sekian banyak sekolah dengan pengguna *android* di hampir semua peserta didiknya mereka menggunakan *smartphone* sebagai media bertukar informasi dan hiburan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan sebagian besar siswa menggunakan *android*, namun meskipun banyak hal positif yang dapat di bantu oleh *smartphone*, masih banyak siswa yang belum memanfaatkan media ini dengan maksimal terutama untuk kegiatan pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran menarik yang beredar menjadi salah satu penyebab minimnya siswa yang menggunakan media ini sebagai alat bantu belajar mereka. Oleh karena itu perlu di kembangkan media yang menarik bagi peserta didik agar *android* dapat menjadi media pembelajaran yang diminati.

Bersumber pada permasalahan latar belakang di atas, sehingga penulis merancang sebuah media pembelajaran berbasis *smartphone android* yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran SIMKOMDIG Kelas X SMK Kartika 1-1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka diperoleh identifikasi masalah yang terdapat pada mata pelajaran Simkomdig kelas X di SMK Kartika I - I Padang sebagai berikut :

1. Kurangnya sumber belajar yang digunakan di sekolah, misalnya kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran yang akan di ajarkan.

2. Masih banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai rendah pada mata pelajaran SIMKOMDIG.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* yang dapat menunjang dalam kegiatan pembelajaran

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 pembelajran berbasis *android* pada mata pelajaran SIMKOMDIG kelas X SMK Kartika 1-1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023 guna untuk membantu meningkatkan minat belajar peserta didik, membantu pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran dan memanfaatkan *android*.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran SIMKOMDIG Kelas X SMK Kartika 1-1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran SIMKOMDIG Kelas X SMK Kartika 1-1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan media aplikasi pembelajaran berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran SIMKOMDIG Kelas X SMK Kartika 1-1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui uji validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis *android* Pada Mata Pelajaran SIMKOMDIG Kelas X SMK Kartika 1-1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat untuk pengguna. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - 1) Mempermudah pemahaman materi mata pelajaran Simkomdig Kelas X SMK Kartika 1-1 Padang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.
 - 2) Memfasilitasi pembelajaran dilakukan secara mandiri dengan sedikit atau tanpa peran guru pada proses pembelajaran Simkomdig Kelas X SMK Kartika 1-1 Padang.
 - 3) Menyediakan perangkat pembelajaran secara *virtual*, sehingga pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.
2. Bagi Guru

- 1) Memperbanyak pilihan media belajar untuk proses pembelajaran.
- 2) Menambah motivasi guru supaya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi *mobile* dan *virtual*.
- 3) Sebagai alat bantu guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran mata pelajaran Simkomdig Kelas X SMK Kartika 1-1 Padang.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dibuat dari peneliti ini adalah media pembelajaran Simkomdig berbasis *Android* pada kelas X SMK Kartika I-I 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 sistem komputer dengan benar. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *adobe flash profesional CS3*, *Macromedia Flash 8* dan *Creator Kodular* pada mata pelajaran Simkomdig kelas X di SMK Kartika I-I Padang.
2. Media pembelajaran ini berbentuk *exe/apk*, sehingga bisa langsung diinstal di *android/smartphone* peserta didik.
3. Media pembelajaran ini memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, dan video, serta *android* yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media ini.
4. Media pembelajaran ini memiliki halaman evaluasi dalam bentuk soal-soal objektif yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan media ini.

5. Tombol – tombol yang di pakai dalam *exe/apk* ini adalah, tombol *loading* untuk masuk kemenu utama, tombol materi untuk masuk ke halaman materi, tombol *profil* untuk masuk kehalaman *profil*, tombol *about* untuk masuk ke halaman *about*, tombol evaluasi untuk masuk ke halaman evaluasi,tombol video untuk masuk ke halaman video, tombol *exit* digunakan untuk keluar, tombol *next* untuk lanjut kehalamn selanjutnya dan tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya.