

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Jannah F, et al., 2017).

Dalam sektor lain, pendidikan tetap menjadi garda depan bagi peningkatan kualitas dan pengetahuan suatu masyarakat. Tanpa pendidikan, masyarakat atau bangsa tidak akan dapat memahami dan mengetahui realitas lingkungan yang dihadapi. Pendidikan dianggap penting dalam upayanya untuk mencerahkan, mengajarkan, dan sebagai sarana untuk mewujudkan cita-cita masyarakat suatu bangsa (Sakir, et al. 2017). Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yang berbunyi : mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat

membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar (Nurrita T, et al.,2018).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 9 Padang pada tanggal 20 Juli 2022, pada saat sekarang semua kegiatan pendidikan dilakukan secara online/daring, baik penyampaian materi maupun praktek, materi, tugas dan Ulangan harian di kirim ke elearning dan guru akan menjelaskan di group WA, Dengan penyampaian materi pelajaran seperti disebutkan diatas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada siswa cenderung monoton dan kurang maksimal. Siswa cenderung sulit memahami ataupun menerima pelajaran seperti uraian materi banyak.

Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa media perlu diperhatikan sehingga dapat merangsang minat belajar siswa sangat dibutuhkan dalam menunjang semangat belajar siswa. Di era globalisasi yang penuh dengan teknologi yang canggih, pemanfaatan teknologi menjadi sebuah media

pembelajaran, akan mampu membuat suasana belajar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIMDIG) di SMK Negeri 9 Padang bahwa siswa tidak hanya mempergunakan ponsel untuk pembelajaran tetapi juga boleh menggunakan Labor Komputer sekolah untuk menunjang kegiatan sekolah online/daring saat proses pembelajaran yang tujuannya agar siswa dapat mencari materi belajar dan tidak mengeluhkan tidak ada paket data dan ponsel dalam proses pembelajaran. Kenyataannya banyak siswa tidak mempergunakan untuk mencari materi, melainkan dipergunakan untuk hal lain yang tidak bermanfaat misalnya seperti melihat media sosial.

Melihat potensi ini, peneliti ingin merancang dan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan ponsel yaitu dengan merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran yang berbasis *android* yang ditujukan untuk semua ponsel berplatform *android*. Alasannya karena belum adanya media pembelajaran berbasis *android* yang diterapkan disekolah, Juga karena *operating system android* menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada *smartphone*. Selain lebih praktis dan simpel, sudah banyak *smartphone android* yang harganya terjangkau. Berikut adalah hasil observasi siswa yang memiliki dan menggunakan ponsel berplatform *android* dapat dilihat pada table 1.1 berikut ini data siswa yang memiliki android.

Tabel 1. Data Siswa yang memiliki *android* dan tidak memiliki *android*

No	Kelas	Memiliki Android	Tidak Memiliki <i>Android</i>
1	X TB1	35	-
2	X TB 2	33	-
3	X TB 3	32	-
4	X TB 4	35	-
Total		135	-

Sumber : SMK N 9 Padang 2022

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk merancang sebuah sistem aplikasi media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMKN 9 Padang dengan menuangkannya dalam bentuk tugas akhir skripsi dengan judul : **“Perancangan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Tata Boga Di SMK N 9 Padang Semester Genap 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 variasi media yang membuat siswa cenderung tidak aktif dalam pembelajaran daring.
2. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *android* yang dapat menunjang dalam kegiatan pembelajaran.
3. Diperbolehkan siswa menggunakan labor komputer ke sekolah tapi

tidak dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar mengajar.

4. Siswa memiliki kesulitan untuk belajar online karena tidak adanya kuota pulsa.
5. Terkendala oleh sinyal, Karna Rumah siswa yang jauh dari Kota
6. Tidak adanya Ketakutan Siswa Terhadap Guru jika tidak mengerjakan tugas karna Sistem Daring ini.

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 Simulasi Dan Komunikasi *Digital* (SIMDIG) kelas X jurusan Tata Boga SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis membuat perumusan masalah yang jelas supaya tugas akhir ini sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIMDIG) kelas X jurusan Tata Boga SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2022?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIMDIG) kelas X

SMKNegeri 9 Padang tahun ajaran 2022?

3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIMDIG) kelas X jurusan Tata Boga SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2022?

E. Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini. Secara umum bertujuan untuk membuat sebuah sistem aplikasi *android* untuk media pembelajaran mata pelajaran pada SMK N 9 Padang jurusan tata boga yaitu:

1. Merancang sistem media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIMDIG) kelas X Tata Boga Di SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2022 agar lebih efektif dan efisien.
2. Adanya media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIMDIG) kelas X Tata boga Di SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2022 lebih praktis dan mudah digunakan.
3. Agar media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIMDIG) kelas X Tata boga Di SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2022 lebih mudah dimengerti dan dipahami.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Seandainya dalam penelitian, tujuan dapat tercapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan akurat, maka akan nampak manfaatnya

secara praktis maupun secara teoritis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis, Sebagai sarana bagi penulis untuk menerapkan dan mengembangkan wawasan dibidang ilmu pendidikan, sehingga penulis mampu menciptakan suatu sistem dan menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam pendidikan maupun media dalam pembelajaran.
2. Bagi sekolah, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan menimbulkan motivasi siswa untuk belajar karena bahan ajar menggunakan animasi yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bagi Kampus, Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda
3. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi Kampus, Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.

G. Spesifikasi Pembuatan Produk

Produk yang dibuat dari peneliti ini adalah media pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIMDIG) berbasis android pada kelas X Tata Boga 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 Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIMDIG) dengan benar. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran pemrograman dasar berbasis android yang dapat digunakan pada komputer dan dapat digunakan pada ponsel yang menggunakan sistem operasi *android*.
2. Media pembelajaran pemrograman dasar 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) dan nougatt (7.0)*. Dengan bantuan studio andro yaitu sebuah plugin tambahan untuk membantu pengoperasian media pembelajaran berbasis android ini.
3. Media pembelajaran pemrograman dasar berbasis android ini dibuat dengan menggunakan *software* aplikasi *java kotlin* serta *software* aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti *low code* yang digunakan untuk pengolahan dan tata letak/ layout gambar.
4. Media pembelajaran pemrograman dasar berbasis android ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.
5. Media pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIMDIG) 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.

6. Media pembelajaran pemrograman dasar berbasis android ini dilengkapi dengan teks, suara, video, gambar, dan animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media ini.
7. Media pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (SIMDIG) berbasis *android* ini memiliki halaman latihan dan evaluasi dalam bentuk soal-soal yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan media ini.