

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Pengertian pendidikan juga melibatkan banyak hal yang dapat membuatnya berjalan dengan baik sebagaimana mestinya. Hal tersebut adalah unsur-unsur yang ada dan terlibat di dalamnya. Unsur-unsur pendidikan tersebut antara lain : tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, materi pendidikan, alat dan metode pendidikan, dan lingkungan pendidikan (Elfachmi, 2016, hlm. 15).

Melalui pendidikan pula berbagai aspek di kembangkan dalam proses belajar dan pembelajaran pada situasi dan kondisi, seperti seiring dengan perkembangan alat-alat informasi dan komunikasi saat ini tidak sedikit dari siswa/i yang masih salah dalam menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung, agar para siswa/i lebih mengerti atau memahami setiap materi yang disampaikan yang akan membawa peningkatan yang lebih baik, maka sangat dibutuhkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan optimal.

Permasalahan penting pembelajaran yang terjadi di SMK Negeri 7 Padang sekarang adalah keterbatasannya sumber belajar yang ada disekolah, khususnya dalam menggunakan media pembelajaran berbasis android yang nantinya bisa meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media

pembelajaran yang di lengkapi dengan animasi dan video yang menarik. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti yang sudah dilaksanakan pada tanggal 20 juli 2021 di SMK Negeri 7 Padang. Dalam pemanfaatan media belajar masih kurang maksimal, misalnya hanya menyampaikan materi lewat modul dan melakukan *video conference*, bahkan dalam penggunaan android untuk media pembelajaran belum pernah digunakan. Berdasarkan penelitian dan kurangnya sarana belajar serta variasi yang menjadi sebuah permasalahan yang harus di perhatikan. Karena pada proses belajar lebih sering hanya melihat modul atau teks dari saran atau nasehat guru.

Menurut Cangara (2006: 119) media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komonikator kepada khalayaknya. Adanya beberapa pakar psikologi memandang bahwa komunikasi antara manusia, maka media yang paling berdominasi dalam berkomunikasi adalah panca indra manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh panca indra yang kemudian disaring oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu sebelum dinyatakan dalam tindakan tertentu.

Oleh sebab itu media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital berbasis android yang mungkin dapat membantu proses pembelajaran, dimana di dalam media pembelajaran Simulasi dan komunikasi digital berbasis android yang sudah terdapat materi berupa teori, gambar, dan bentuk yang dapat diperlihatkan, video pembelajaran Simulasi, dan Komunikasi Digital, dan yang paling penting adanya uji kopetensi yang

berupa sebagai evaluasi yang digunakan untuk melihat seberapa kemampuan siswa/i dalam proses pembelajaran, maka dari itu penulis berinisiatif membuat minat siswa menjadi lebih meningkat dengan merancang sebuah media pembelajaran berbasis android yang mungkin nantinya dapat digunakan siswa/i dalam proses belajar mengajar. Melihat tidak sinkronya media pembelajaran dengan proses belajar yang kurang baik.

Untuk itu dihadirkan media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan berbagai tampilan yang menarik seperti teks, audio, gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), video, dan animasi. Dalam bentuknya yang paling sederhana, media kadang-kadang didefinisikan sebagai penyajian berbagi informasi dengan menggunakan kombinasi media (teks, suara, gambar, animasi, video). Secara umum, konsep media dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media tekstual, gambar, video, dan animasi dalam suatu program berbasis komputer yang memfasilitasi komunikasi interaktif (Munir, 2012). Karena melihat yang telah terjadi kurang lebih sebagian dari siswa/i yang masih salah dalam menggunakan media pada waktu-waktu tertentu.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2021 dan di temukannya salah satu kasus di SMK Negeri 7 Padang yang sudah mendukung media pembelajaran akan tetapi masih kurang dimanfaatkan oleh siswa/i. Maka siswa/i diharapkan dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di SMK Negeri 7 Padang secara maksimal. Untuk memungkinkan siswa untuk belajar teori dan praktek. Hal ini agar dapat

meningkatkan keterampilan siswa di luar kelas, khususnya dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang berbasis android di SMK Negeri 7 Padang. Berikut data siswa tentang penggunaan Smartphone sebagaimana yang dijelaskan di dalam tabel di bawah ini :

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

No.	Kelas	Smartphone Android		Jumlah Siswa
		Tidak Memiliki	Memiliki	
1	X Tari 1	0	16	16
2	X Tari2	0	17	17
3	X Karawitan	0	25	25
4	X Musik	0	21	21
5	X Teater	0	3	3
6	X Film	0	20	20
7	X Ty	0	19	19
8	X Kecantikan 1	0	30	30
9	X Kecantikan 2	0	29	29
10	X Kecantikan 3	0	31	31
<b>Jumlah</b>				<b>2011</b>

*Sumber : SMK Negeri 7 Padang.*

Peneliti berharap dapat dengan mudah menyampaikan isi topik Perancangan dalam bentuk media pembelajaran berbasis android yang akan memudahkan siswa/i dalam memahami dan mengaplikasikan Simulasi dan Komunikasi Digital karena dikemas dengan media yang menarik dan menghibur. Dalam media pembelajaran ini, siswa/i akan mempelajari materi Perancangan Media komputer yang divisualisasikan dalam bentuk nyata seperti bentuk adobe flash cs5, dan sebagainya, dilanjutkan dengan video tutorial cara merancang media komputer dan menilai soal pilihan ganda. Sehingga siswa/i dapat menggunakan media tersebut untuk mempelajari materi Simulasi dan Komunikasi Digital secara mandiri. Ringkasnya, diperlukan suatu media pembelajaran berupa media pembelajaran Simulasi

dan Komunikasi Digital, penerapan konsep animasi dan simulasi pembelajaran untuk membantu siswa/i belajar memahami topik media yang diberikan oleh guru, sehingga perlu dilakukan pengembangan, berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di Kelas X SMK Negeri 7 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.”

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya sumber belajar yang digunakan.
2. Belum adanya media ajar berbasis android yang telah di terapkan di sekolah khususnya mata pelajaran simkomdig.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran hanya lewat modul nasehat dan saran.
4. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu dalam bentuk teks dan video

## **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, agar penelitian didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Di SMK Negeri 7 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya,

maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 7 Padang Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 7 Padang Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
3. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 7 Padang Tahun Pelajaran 2022/2023 ?.

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

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

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 7 Padang Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 7 Padang Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 7 Padang Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

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

Adapun manfaat yang dapat di peroleh peneliti dari tugas akhir ini

adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa/i dan dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran yang baru yaitu berupa Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
2. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru mengenai Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dan dapat menjadi referensi media pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah, membantu para siswa atau siswi dalam memahami materi pelajaran yang dapat menimbulkan motivasi belajar siswa atau siswi agar semakin semangat belajar karena bahan ajar menggunakan animasi yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga tidak mudah merasa jenuh atau bosan dalam pelaksanaan belajar mengajar.
4. Bagi Penulis, sebagai tugas akhir karya ilmiah syarat untuk mendapatkan kelulusan S1 (Strata 1).
5. Bagi pembaca, hasil penelitian ini agar dapat memperluas pemahaman pembaca.

### **G. Spesifikasi Pembuatan Produk**

Produk yang dibuat dari peneliti ini adalah Media Pembelajaran Berbasis Android Simulasi dan Komunikasi Digital Di SMK Negeri 7 Padang. Tujuan dari perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android ini adalah agar siswa dapat belajar mandiri dengan baik dan efektif, dan siswa juga dapat menguasai konsep mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi

Digital dengan baik dan benar. Secara lebih rinci Spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Android versi 2.3 dan (Android Gingerbread) dengan resolusi 800x480, Honeycomb (3.0, 3.2 dan 3.2), Ice Cream Sandwich (4.0), Jelly Bean (4.1, 4.3), Kitkat (4.4), Lollipop (5.0, 5.1), Marshmallow (6.0), Nougat (7.0, 7.1), Oreo (8.0, 8.1), Pie (9.0), Android (10,0). Dengan bantuan Adobe Flash CS 5 yaitu suatu plugin dalam menjalankan pengoperasian media pembelajaran berbasis android ini.
2. Media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berbasis android ini dibuat dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs5 serta software seperti adobe photoshop yang digunakan untuk pengolahan tata layout gambar.
3. Media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berbasis android ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menjalankan atau menggunakannya.
4. Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Berbasis Android ini disajikan dengan alat control seperti tombol lanjut, tombol kembali, tombol home, tombol profil serta tombol-tombol yang terdapat pada menu utama, tombol ini dapat membantu memudahkan pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.
5. Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Berbasis Android ini dilengkapi dengan teks, suara, gambar, dan animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media ini.
6. Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital 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.

7. RAM minimal 512 MB
8. Layar dengan resolusi minimal 320x480 pixels.