

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik.(Setiawan,A.2019)

.Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan bekerjasama secara efektif. Hal ini sangat diharapkan dapat ditemui pada siswa kejuruan seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Setiap siswa pasti akan membutuhkan buku untuk menunjang buku ke sekolah adalah dengan pembuatan aplikasi yang dipasang pada smartphone 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).

Metode yang tepat akan meningkatkan kecocokan siswa terhadap metode yang dipakai oleh seorang guru sehingga dapat meningkatkan keingintahuan dan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga siswa dapat menikmati dalam kegiatan belajar. Pengalaman dan pengetahuan guru dalam hal materi maupun metode-metode penyampaian materi yang sangat luas dapat menambah daya tarik siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang mendalam karena banyaknya variasi materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android, dianggap mampu menjadi solusi dalam meningkatkan keinginan siswa dalam belajar, sesuai dengan hasil penelitian, (Menrisal, 2018).

SMK Kartika 1-2 Padang merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang berlokasi di Jl.Simpang Haru, Padang Timur, Kota Padang, Sumatera Barat. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 SMK Kartika 1-2 Padang semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 diperoleh beberapa permasalahan mengenai kondisi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, seperti kurangnya sarana pendukung pembelajaran Dasar Desain Grafis.

Pada hasil observasi juga ditemukan sebagian besar siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan kepada guru karena siswa belum mampu memahami materi yang di berikan dengan metode yang sampaikan oleh

guru, dan siswa-siswa tersebut merasakan bosan saat pembelajaran.

Akibatnya, hasil belajar dari proses pembelajaran Dasar Desain Grafis juga kurang maksimal dan belum seluruhnya memenuhi KKM. Hal ini ditunjukkan melalui hasil nilai mid semester mata pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Nilai Mid Semester Kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2

NO	KELAS	JUMLAH	KKM	≥ 65	≤ 65
1	X TKJ 1	22	65	18%	82%
2	X TKJ 2	22	65	46%	54%

Sumber : Guru Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Pada tabel diatas, terdapat 82% siswa X TKJ 1 yang tidak mencapai KKM dan 18% siswa mencapai KKM, sedangkan pada kelas X TKJ 2, terdapat 54% siswa yang tidak mencapai KKM dan 46% siswa mencapai KKM. Data diatas merupakan data nilai siswa yang tidak mencapai KKM selama proses pembelajaran sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis android.

Tabel 2. Data siswa yang menggunakan *smarprphone*

No	Kelas	Jenis Smartphone	
		Android	Lainnya
1	X TKJ 1	22	-
2	X TKJ 2	21	1
Total		43	1

Sumber : Guru Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Berdasarkan pada tabel 2 dapat dijelaskan bahwa data siswa yang memiliki *smarthphone android* pada kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 yang berjumlah 44 siswa dimana semua siswa disetiap kelas rata-rata sudah memiliki *smarthphone android*.

Berdasarkan masalah atas, peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media tersebut berupa media berbasis *Android* yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis (DDG) di SMK Kartika 1-2 Padang Tahun Ajaran 2022/2023”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi, antara lain :

1. Kurangnya sarana pendukung pembelajaran Dasar Desain Grafis..
2. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Siswa belum mampu memahami materi yang di berikan dengan metode pembelajaran yang sampaikan oleh guru.
4. Masih ada siswa yang nilainya belum mencapai KKM.
5. Belum adanya multimedia pembelajaran interaktif berbasis android di SMK Kartika 1-2 Padang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Perancangan dan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Berbasis *Android* di SMK Kartika 1-2 Padang Tahun Ajaran 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar masalah yang telah dipaparkan diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis android di SMK Kartika 1-2 Padang tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis android di SMK Kartika 1-2 Padang tahun ajaran 2021/2022?
3. Bagaimana efektifitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis android di SMK Kartika 1-2 Padang tahun ajaran 2021/2022?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis android di SMK Kartika 1-2 Padang
2. Untuk mengetahui praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis android di SMK Kartika 1-2 Padang
3. Untuk mengetahui efektifitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis android di SMK Kartika 1-2 Padang .

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa, memberikan sumber belajar baru sesuai dengan kemajuan teknologi dan dapat memudahkan siswa dalam belajar.
2. Bagi guru, sebagai multimedia yang dapat membantu guru dalam

melaksanakan pembelajaran *online*.

3. Bagi pihak sekolah, dapat menambah media pembelajaran yang inovatif berbasis Android untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah.
4. Bagi penulis, dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam dunia pendidikan, sehingga mendapat pengalaman yang berharga dalam penelitian.
5. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman pembaca, sehingga penelitian ini dapat dijadikan referensi.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Multimedia interaktif pembelajaran berbasis *android* dirancang menggunakan aplikasi *SAC (Smart Apps Creator)* ver.3.2.0.
2. Multimedia pembelajaran interaktif ini berbentuk APK, sehingga peserta didik dapat mengunduh APK ini di *smartphone android*.
3. Multimedia pembelajaran interaktif ini memiliki halaman materi dan evaluasi berupa soal tes dalam bentuk pilihan ganda.