

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentuk pribadi manusia, pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatifnya. Sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Reformasi pendidikan merupakan respon terhadap perkembangan tuntutan global sebagai suatu upaya untuk mengadaptasikan sistem pendidikan yang mampu mengembangkan sumber daya manusia untuk memenuhi tuntutan zaman yang sedang berkembang. Melalui reformasi pendidikan, pendidikan harus berwawasan masa depan yang memberikan jaminan bagi perwujudan hak-hak azasi manusia untuk mengembangkan seluruh potensi dan prestasinya secara optimal guna kesejahteraan hidup di masa depan.

Pengembangan-pengembangan media yang seharusnya bisa dilakukan oleh pendidik belum tampak. Misalnya pemanfaatan media komputer dalam penyampaian materi masih sangat sedikit. Namun penggunaan *software* dalam pembelajaran sudah berjalan hanya saja modul atau sumber belajar yang lain belum dikembangkan. Sehingga perhatian siswa kepada materi yang diajarkan tidak maksimal.

Mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan memilih media yang sesuai dan penggunaan sumber belajar yang tepat kepada peserta didik. Pemilihan media yang sesuai tentunya akan membantu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga akan lebih menarik dan mudah dalam menerima materi. Pemilihan media ini tentunya disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran.

Guru yang biasanya dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, sudah seharusnya dirubah yaitu dengan banyak menggunakan berbagai sumber yang dapat menambah pengetahuan siswa. SMK Negeri 4 Padang sebagai salah satu lembaga pendidikan juga sangat menjunjung keberhasilan pembelajaran, sehingga siswa yang dihasilkan mampu berperan dalam persaingan global. Usaha kearah tersebut sudah banyak dilakukan oleh pihak terkait, seperti pemenuhan sarana prasarana, media pembelajaran, guru yang professional serta komponen lain yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang dijalankan, dengan harapan akan mampu menciptakan manajemen pembelajaran dengan baik, yang pada ujungnya akan menjadikan sekolah yang berkualitas.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 4 Padang, didapatkan informasi bahwa pembelajaran yang digunakan pada Media pembelajaran Jaringan Dasar berbasis *Android* saat ini adalah RPP dan Silabus, bahan ajar atau media pembelajaran dan instrumen penilaian. Variasi media pembelajaran yang digunakan masih konvensional misalnya menggunakan media cetak seperti

buku paket maupun LKS. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan berupa slide *Microsoft Power Point*. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi lain seperti *CD interaktif, audio tape, video tape, CD-ROM, SmartPhone*, atau media pembelajaran lainnya jarang digunakan, padahal sarana dan prasarana seperti laboratorium komputer dan LCD sudah tersedia. Salah satu hal yang menjadi penyebabnya adalah media belajar yang ada jumlahnya terbatas. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan adalah slide *Microsoft Power Point*. Media ini termasuk salah satu media yang disukai siswa, akan tetapi terkadang siswa juga bosan dengan media pembelajaran ini. Ketika guru memberikan pelajaran tambahan atau bimbingan belajar, tidaklah heran jika siswa banyak yang tidur dan merasa tidak bersemangat dalam belajar akibat kelelahan dalam mempelajari soal latihan ujian. Jika murid bosan, maka tidak guru saja yang di benci melainkan pelajarannya yang seakan - akan dimusuhi oleh murid. Akibatnya anak malas belajar dan mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Hal ini kebanyakan akan kembali dipertanyakan oleh orang tua murid kepada gurunya yang mengajar bidang studi tersebut. Hal ini lah yang membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai, dan untuk menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan perlu dilakukan inovasi terbaru yaitu dengan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran biasanya dalam bentuk Aplikasi pembelajaran dan materi pembelajaran Jaringan Dasar Kelas X jurusan Multimedia yang dikemas dalam bentuk aplikasi.

Penulis melakukan penelitian untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *multimedia* membantu siswa SMK Negeri 4 Padang Kelas X dalam memahami mata pelajaran Jaringan Dasar Berdasarkan uraian tersebut dilakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Jaringan Dasar Berbasis *Android* Kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri 4 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019 / 2020”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti diatas dan hasil pengamatan yang saya lakukan dikelas Jurusan Multimedia yang terdapat pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Padang kelas X jurusan Multimedia diperlukan batasan-batasan untuk merumuskan berbagai identifikasi masalah-masalah yang terjadi, yaitu :

1. Belum adanya penggunaan Aplikasi Multimedia Interaktif dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran menjadi membosankan.
2. Jarangnya pemanfaatan smartphone secara maksimal dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya variasi belajar karena proses pembelajaran lebih terfokus pada buku materi

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal maka penelitian ini difokuskan pada Perancangan dan Pembuatan Aplikasi media Pembelajaran Jaringan Dasar Berbasis Android unuuutuk kelas X jurusan Multimedia SMK Negeri 4 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019 / 2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian dalam mata pelajaran Jaringan Dasar adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Validitas Aplikasi *Android* pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri 4 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana Praktikalitas Aplikasi *Android* pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri 4 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana Efektifitas Aplikasi *Android* pada mata pelajaran Jaringan Dasar X SMK Jurusa Multimedia Negeri 4 Padang tahun pelajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui Validitas Aplikasi *Android* pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri 4 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui Praktikalitas Aplikasi *Android* pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X SMK Jurusan Multimedia Negeri 4 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui Efektifitas Aplikasi *Android* pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X SMK Jurusan Multimedia Negeri 4 Padang tahun pelajaran 2019/2020

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat di berikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti.

Untuk menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap pengembangan Aplikasi *Android*

2. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pihak sekolah, yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memacu belajar siswa dalam meningkatkan hasil prestasi yang lebih baik.

3. Bagi Pengembangan Keilmuan.

Dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.

G. Spesifikasi Produk Yang Dirancang dan Dibuat

Prinsip-prinsip perancangan Aplikasi *Android* yang akan di buat adalah:

(1) Aplikasi *Android* sebagai sumber belajar harus menyenangkan (menantang, fantasi, dan ingin tahu); (2) interaktifitas (dukungan computer yang dinamis, dukungan sosial yang dinamis, aktif luar, dan power); dan (3) kesempatan berlatih yang dapat memotifasi, cocok, dan tersedia feedback. Agar proses pembelajaran dapat dilakukan lebih menarik, sehingga hasil belajar menjadi tinggi. Perancangan Aplikasi *Android* sebagai sumber belajar menjadi salah satu kegiatan interaktif siswa dan guru dalam pembelajaran. juga mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara peserta didik dengan dosen/guru maupun antara sesama peserta didik. Sehingga Aplikasi *Android* menjadikan bahan sarana pengganti buku yang tidak dapat dimiliki oleh semua siswa dalam mengikuti proses belajar mata pelajaran Jaringan Dasar.