

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional Indonesia berakar pada nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Pancasila. Nilai-nilai budaya tersebut perlu ditanamkan dalam diri peserta didik sedini mungkin. Pendidikan di Indonesia, diharapkan mampu membangun integritas kepribadian manusia Indonesia seutuhnya dengan mengembangkan berbagai potensi secara terpadu, (Hasbullah 2015:10). pendidikan (education) sebagai pembelajaran yang berkaitan dengan pekerjaan tertentu dimasa datang bagi individu yang dipersiapkan (Sonhadji 2014:91).

Bidang pendidikan saat ini tidak terlepas dari peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga dibutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran seperti M-learning dan E-learning untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Dalam bidang teknologi informasi istilah M-learning dan e-learning sudah lazim terdengar mendampingi keberadaan TIK (Prawadiradilaga, 2012:34). Walaupun teknologi informasi sebagai media revolusi pendidikan saat ini namun tidak akan terlepas dari peran guru.

Guru adalah seseorang yang memperoleh Surat Keputusan (SK), baik dari pemerintah atau swasta, untuk melaksanakan tugasnya (Suparlan 2010:13). Dalam kamus besar bahasa Indonesia, definisi guru adalah orang yang pekerjaan, mata pencaharian atau profesinya mengajar (mujtahid 2011:33). Dari beberapa definisi guru tersebut, dapat disimpulkan merupakan tenaga pengajar yang mampu membimbing peserta didiknya sampai peserta didik itu

sendiri bisa menguasai bidang yang diajarkan oleh guru itu sendiri. Guru juga harus mempunyai pedoman untuk mengajar peserta didiknya agar kegiatan belajar mengajar menjadi terarah, oleh karena itu guru harus mempunyai media pembelajaran.

Media pembelajaran itu sendiri merupakan alat bantu seorang tenaga pengajar atau guru untuk memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Susilana (2008:24) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran saat ini tidak terlepas dari peran TIK. Pada bidang pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran sudah sering digunakan oleh guru, akan tetapi masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga perlu inovasi baru untuk dapat memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran, inovasi-inovasi media pembelajaran saat ini sudah banyak menggunakan TIK dalam pembelajaran.

Berdasarkan gambaran suasana belajar dan kurangnya sarana belajar serta variasi belajar yang biasa menjadi sebuah permasalahan yang harus di perhatikan. Pada proses belajar siswa lebih sering menggunakan *Smart phone* untuk memotret slide dari pada menulis langsung. Melihat tidak sinkronnya antara media pembelajaran dan proses pembelajaran. Memanfaatkan android sebagai media ajar akan berdampak efektif, karena sifat belajar lebih simple dan siswa sekarang rata-rata sudah memakai *Smartphone*.

Berdasarkan temuan di SMK Negeri 7 Padang bahwa fasilitas TIK sudah tersedia seperti fasilitas internet akan tetapi pemanfaatan TIK dalam pembelajaran masih belum optimal. Sebagian besar siswa mempunyai *Smartphone*, akan tetapi masih digunakan untuk bermain game, memutar lagu, video, dan media sosial. Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital yaitu Bpk. Mulyanto, S.Pd. bahwa, minat belajar siswa masih rendah, hal ini dilihat dari hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan hasil wawancara siswa kelas X bahwa media pembelajaran yang disediakan oleh guru masih kurang terutama media pembelajaran yang berbasis komputer, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode ceramah, model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif.

Tabel 1. Nilai UAS Ganjil Kelas X SMK Negeri 7 Padang

No	Kelas	KKM	Nilai Siswa <65		Nilai Siswa >65		Jumlah Siswa
			Jumlah	Persen	Jumlah	Perse n	
1	Musik 1	65	17	68 %	8	32%	25
2	Musik 2	65	20	80%	5	20%	26
3	Tari 1	65	15	60%	10	40%	25
4	Tari 2	65	18	72%	7	28%	25
5	Tari 3	65	21	80%	5	20%	26
6	Kerawitan	65	16	69%	7	31%	23
7	Teater	65	10	62%	6	38%	16
8	Kecantikan1	65	20	62%	12	38%	32
9	Kecantikan 2	65	25	71%	10	29%	35
10	Kecantikan 3	65	20	62%	12	38%	32
11	Televisi	65	20	68%	9	32%	29
12	Film	65	18	72%	7	28%	25

Sumber: Guru Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Negeri 7 Padang

Berdasarkan tabel di atas masih banyak nilai siswa yang berada di bawah KKM. Kurang nya minat belajar siswa terhadap simulasi dan komunikasi digital salah satu nya adalah metode pembelajaran komvensional di mana guru menjadi sumber pelajaran satu-satu nya kelas. Di perlukan ada nya suatu variasi sumber belajar yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pelajaran

Maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat sebuah modul pembelajaran yang berbasis android dan diangkat sebagai tugas akhir dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Modul Elektronik Berbasis *Android* Pada Mata

Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X di SMK Negeri 7 Padang Tahun Ajaran 2019/2020”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran belum merata dan kurang optimal.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital masih rendah
3. Sebagian besar siswa menggunakan *Smartphone* bermain game
4. Sebagian besar siswa menggunakan *Smartphone* memutar lagu dan video
5. Nilai siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital masih dibawah KKM
6. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital masih kurang
7. Metode yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital masih menggunakan metode ceramah
8. Model yang digunakan oleh guru kurang inovatif

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pembuatan Modul Elektronik Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X di SMK Negeri 7 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Validitas modul elektronik berbasis android untuk siswa kelas X di SMK Negeri 7 Padang?
2. Bagaimanakah Praktikalitas modul elektronik berbasis android untuk siswa kelas X di SMK Negeri 7 Padang?
3. Bagaimanakah Efektifitas modul elektronik berbasis android pada siswa kelas X di SMK Negeri 7 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan Perancangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat Validitas Modul Elektronik berbasis android Pada Siswa Kelas X di SMK Negeri 7 Padang
2. Untuk mengetahui tingkat Praktikalitas Modul Elektronik berbasis android Pada Siswa Kelas X di SMK Negeri 7 Padang
3. Untuk mengetahui tingkat Efektifitas Modul Elektronik berbasis android Pada Siswa Kelas X di SMK Negeri 7 Padang

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti.

Untuk menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap pembuatan Modul Elektronik berbasis android

2. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pihak sekolah dalam melaksanakan proses pembelajaran.

3. Bagi Pengembangan Keilmuan.

Sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.

G. Spesifikasi Produk yang di Rancang

Produk yang dibuat dari penelitian ini adalah Modul Elektronik berbasis android di SMK Negeri 7 Padang, secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Modul Elektronik ini dapat dibuka di *smartphone*
2. Modul Elektronik berbasis android ini dibuat dengan menggunakan *Software Aplikasi Adobe flash* dan Aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti *Adobe Photoshop* yang digunakan untuk pengolahan dan tata letak *layout* gambar.
3. Modul Elektronik berbasis android ini memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, dan video .
4. Versi system operasi android pada handphone minimal 4.1.1 (jelly bean)