

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan mengandung makna bahwa pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri sebagai manusia kepribadian, kecerdasan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan dapat diartikan sebagai pengaruh dinamis dalam perkembangan rohani, jasmani, susila, keterampilan, dan rasa sosial yang mampu mengembangkan pribadi integral (Choimaidi dan Salamah, 2018:10).

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Scramm dalam Rusman, 2012:159). Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang bersifat alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan suatu pekerjaan (Rusman, 2012:159).

Permasalahan penting pembelajaran di SMK N 1 Padang sekarang adalah guru masih menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis menggunakan spidol dan juga menggunakan alat presentasi proyektor dengan menggunakan *slide power point* untuk memberikan contoh atau gambaran kepada siswa didiknya. Dengan menyampaikan materi pelajaran seperti disebutkan diatas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada siswa cenderung menonton dan kurang maksimal. 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 memfoto slide dengan *Smart phone* 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*.

Oleh sebab itu Media Pembelajaran Simulasi Digital berbasis *Android* diduga dapat membantu proses pembelajaran, dimana di dalam Media Pembelajaran Simulasi Digital Berbasis *Android* sudah terdapat materi berupa teori, gambar dan bentuk dapat diperlihatkan, video pembelajaran Simulasi Digital, dan yang paling penting adanya uji kompetensi yang berupa soal sebagai evaluasi untuk dapat melihat seberapa jauh kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

Rayanda Asyar (2012 : 8) mengemukakan bahwa “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Menurut Rusman (2012 : 93-95) pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen tersebut diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode strategi dan pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Ketika guru menjelaskan materi pelajaran Simulasi Digital yang merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang di ajarkan kepada semua bidang keahlian di SMK Negeri 1 Padang. Simulasi Digital ini adalah suatu gabungan mata pelajaran IT (Informasi Teknologi) yang digunakan untuk mempersiapkan para siswa SMK untuk berwirausaha, mata pelajaran ini sebagai dasar pengetahuan teknologi informasi, dengan demikian generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global. Mata pelajaran Simulasi Digital adalah sebagai upaya agar setiap insan anak bangsa “melek teknologi dan melek informasi”.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan penulis pada hari senin tanggal 14 Oktober 2019 dengan guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi digital bernama Pak Drs.Sudirman,M.Pd yang mengajar kls x di SMK Negeri 1 Padang.

Kurikulum yang diterapkan di SMKN 1 Padang yaitu kurikulum 2013 (K13) oleh itu siswa/i di anjurkan mempunyai sebuah *smartphone* atau lebih dikenal dengan *gedget*. Pada *smartphone android* yang banyak di gunakan oleh siswa baik sedang berkumpul dengan teman atau sedang sendiri dengan menggunakan *smartphone android*. Penulis juga akan membuat media pembelajaran berbasis *android*, jadi siswa tidak hanya belajar di kelas atau di luar dengan membawa buku pelajaran yang mereka pelajari, tetapi siswa dapat belajar sendiri dengan aplikasi yang akan di pasang pada *smartphone* siswa jadi

siswa tidak repot membawa buku kesana kemari untuk belajar siswa hanya perlu membawa *smartphone android*.

Media pembelajaran Simulasi Digital Berbasis *Android* adalah media pembelajaran yang tidak hanya dapat digunakan pada komputer saja, tetapi Media pembelajaran Berbasis *Android* ini juga dapat digunakan pada ponsel yang memiliki sistem operasi *Android* pada *Smartphone*. Berdasarkan penjelasan tersebut perlu dikaji permasalahan yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran berbantu komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu penulis mengangkat judul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs 6 pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMKN 1 Padang Tahun Ajaran 2019/2020”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya sumber belajar yang digunakan di sekolah.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa *Microsoft power point*.
3. Metode ceramah yang digunakan guru menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar.
4. Variasi media pembelajaran yang digunakan masih tradisional.

5. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dalam kegiatan pembelajaran.

### **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 menggunakan adobe flash cs 6 pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 1 Padang tahun ajaran 2019/2020.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 1 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 1 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 1 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?

### **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 Digital kelas X SMK Negeri 1 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 1 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 1 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
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.
3. Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat menjadi sarana belajar untuk jadi seorang pendidik agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan

meningkatkan hasil belajar siswa sehingga hasil belajar yang diharapkan memuaskan.

4. Serta sebagai tugas akhir karya ilmiah untuk syarat kelulusan S1 (Strata 1).
5. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman pembaca.

### **G. Spesifikasi Produk yang di rancang dan dibuat**

Produk yang dibuat dari peneliti ini adalah Media Pembelajaran Simulasi Digital Berbasis *Android* pada kelas X SMK Negeri 1 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 Digital dengan benar. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Simulasi Digital Berbasis *Android* ini dapat dibuka pada system operasi *Android* dengan spesifikasi minimal *Android* versi 2.3 (*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), *Lolipop* (5.0, 5.1), *Marshmallow* (6.0), *Nougat* (7.0, 7.1), *Oreo* (8.0, 8.1), dan *Pie* (9.0). Dengan bantuan *Adobe AIR* yaitu sebuah *plugin* tambahan untuk membantu pengoperasian media pembelajaran berbasis *Android* ini.
2. Media pembelajaran Simulasi Digital Berbasis *Android* ini dibuat dengan menggunakan *Software Aplikasi Adobe Flash CS6* dan *Macromedia Director MX 2004* serta *software* Aplikasi tambahan pengolahan grafis

seperti *Adobe Photoshop* yang digunakan untuk pengolahan dan tata letak *layout* gambar.

3. Media pembelajaran Simulasi Digital Berbasis *Android* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.
4. Media Pembelajaran Simulasi Digital Berbasis *Android* ini disajikan dengan alat control 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.
5. Media pembelajaran Simulasi 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 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 320 x 480 pixels.