

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, dalam Daryanto, (2011:1).

Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (baik jasmani maupun rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat (Purwanto, dalam Daryanto, (2011:6). Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa). Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”. (Dalam Undang-Undang No.20 Tahun (2003) tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 2 menjelaskan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermatahat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media menurut (Gerlach dan Ely, dalam Kustandi dan Sutjipto (2011: 7).

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada hari Kamis tanggal 10 Oktober 2019 di SMK Tri Dharma Kosgoro² adalah keterbatasannya sumber belajar yang ada di sekolah, seperti kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran di sekolah yang nantinya akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan tidak semua siswa dapat memiliki buku paduan sebagai sumber belajar, karena keterbatasan buku yang ada di sekolah. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan berupa *slide Microsoft Power Point*. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi lain seperti CD interaktif yang belum digunakan, dan juga penggunaan media pembelajaran berbasis *android* belum ada digunakan. Diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

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. Selama ini pengajaran yang paling banyak dilakukan adalah pengajaran dengan metode konvensional. (Menurut Sanjaya (2012:149) metode ceramah

sering dianggap sebagai metode yang membosankan. Sering terjadi, walaupun secara fisik siswa ada di dalam kelas, namun secara mental siswa sama sekali tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran, pikirannya melayang ke mana-mana, atau siswa mengantuk.

Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengkomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman pada siswa yang kurang memiliki mendengar atau melihat atau yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar. Dapat pula alat bantu pembelajaran ini menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar (dalam Rusman (2012:163)).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan penulis pada hari Kamis tanggal 20 September 2018 dengan guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Tri Dharma Kosgoro2 bahwa siswa/i di SMKS Tri Dharma Kosgoro2 umumnya telah mempunyai *Smartphone Android* dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.Data Siswa yang memiliki android

No	Kelas	Smarrtphone Android		Jumlah Siswa
		Tidak Memiliki	Memiliki	
1.	X TKJ 1	-	12	12
2.	X AKUNTANSI 1	-	8	8
3.	X ADP 1	-	5	5

Jumlah	-	25	25
--------	---	----	----

Sumber : Data Siswa Kelas X Tri Dharma Kosgoro2

Berdasarkan pada tabel 1 dapat dijelaskan bahwa data siswa yang memiliki *smarthphone android* pada kelas X semua siswa sudah memiliki *smarthphone android*. Pada *smartphone android* banyak digunakan oleh siswa, baik sedang berkumpul dengan teman atau sedang sendiri.

Penulis 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 sehingga siswa tidak susah membawa buku kesana kemari untuk belajar siswa hanya perlu membawa *smartphone android*.

Media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi 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*, oleh karena itu siswa diwajibkan memiliki *smartphone* dengan sistem operasi *android* agar dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas, maka dirancang sebuah media pembelajaran berbasis *smartphone android* yang berjudul “ Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMKS Tri Dharma Kosgoro2 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019/2020 ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka diperoleh identifikasi masalah yang terdapat pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMKS Tri Dharma Kosgoro2 sebagai berikut:

1. Kurangnya sumber belajar yang digunakan di sekolah, seperti kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan berupa *microsoft power point* dan demonstrasi yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar.
3. Metode pembelajaran yang digunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa sering bosan.
4. 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* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMKS Tri Dharma Kosgoro2 Semester Ganjil 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 dan Komunikasi Digital kelas X SMKS Tri Dharma Kosgoro2 semester ganjil tahun ajaran 2019/2020?

2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMKS Tri Dharma Kosgoro2 semester ganjil tahun ajaran 2019/2020?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMKS Tri Dharma Kosgoro2 semester ganjil tahun ajaran 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 dan Komunikasi Digital kelas X SMKS Tri Dharma Kosgoro2 semester ganjil tahun ajaran 2019/2020?
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMKS Tri Dharma Kosgoro2 semester ganjil tahun ajaran 2019/2020?
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMKS Tri Dharma Kosgoro2 semester ganjil tahun ajaran 2019/2020?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, sebagai media yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Bagi sekolah, hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *android* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran mandiri untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Bagi penulis, untuk menambah pengetahuan bagi peneliti dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *smartphone android*.
5. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman pembaca.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menarik minat untuk belajar bahwa belajar bisa semakin dipermudah dengan adanya *smartphone*.
2. Menumbuhkan semangat belajar.
3. Meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Untuk peneliti lanjutan, penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian berikutnya.
6. Secara praktis, penelitian pengembangan ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan menambah khasanah pengembangan media pembelajaran.

7. Media pembelajaran Sistem Komputer 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.
8. Media pembelajaran Sistem Komputer Berbasis *Android* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.