

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapi. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan. Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensial dan actual telah dimiliki peserta didik. Peserta didik bukanlah gelas kosong yang harus diisi dari luar, mereka telah memiliki sesuatu sedikit banyaknya telah berkembang (teraktualisasi) atau sama sekali masih kuncup (potensial). (Sukmadinata, 2003 : 4)

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.

Dalam buku pengantar ilmu komunikasi (Cangara, 2006: 119), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelumnya dinyatakan dalam tindakan.

Permasalahan penting pembelajaran di SMK N 9 Padang sekarang adalah keterbatasannya sumber belajar yang ada di sekolah, misalnya kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran di sekolah yang nantinya akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 9 Padang tidak semua siswa dapat memiliki buku paduan sebagai sumber belajar, karena keterbatasan buku yang ada di sekolah. Dalam pemanfaatan media belajar yang digunakan masih kurang maksimal, misalnya masih menggunakan buku cetak, *slide Microsoft Power Point*, *audio tape*, *video tape*, bahkan dalam penggunaan *Android* untuk media pembelajaran belum pernah digunakan. 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* di duga 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.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas X PH

No	Kelas	KKM	Nilai Siswa <75		Nilai Siswa >75		Jumlah Siswa
			Jumlah	Persen	Jumlah	Persen	
1	X PH	65	31	93 %	3	7%	34

Sumber: Guru Mata Pelajaran Simdig Kelas X PH

Ketika guru menjelaskan materi pelajaran Simulasi Digital yang merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang di ajarkan kepada semua bidang keahlian di SMK Negeri 9 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 2 september 2019 dengan guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi digital Jurusan Perhotelan (PH) di SMK Negeri 9 Padang bahwa siswa/i di SMK Negeri 9 padang umumnya telah mempunyai *Smartphone Android* dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Siswa yang memiliki android

No	Kelas	Smartphone Android		Jumlah Siswa
		Tidak Memiliki	Memiliki	
1	X PH	0	34	34

Sumber : Siswa Kelas X PH

Kurikulum yang diterapkan di SMKN 9 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 maka timbul permasalahan yang perlu dikaji 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 9 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. Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai rendah.
5. Variasi media pembelajaran yang digunakan masih tradisional.
6. 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 9 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 9 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 9 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 9 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 9 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 9 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 9 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 9 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.