

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.

Pemanfaatan media, dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran, melalui sarana yang cukup memadai dan representatif. Sebaliknya bagi siswa, penggunaan media dapat membuat siswa mengatasi kebosanan dan kejenuhan pada saat menerima pelajaran.

Permasalahan penting pembelajaran di SMK N 7 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 7 Padang 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, audio *tape*, video *tape*, CD-ROM, atau media pembelajaran lainnya jarang digunakan, bahkan penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pun belum pernah digunakan.

Selama ini pengajaran yang paling banyak dilakukan adalah pengajaran dengan metode yang berpusat pada metode ceramah dan tanya jawab. Menurut Vembriarto (1975:28) penelitian membuktikan bahwa metode ceramah hanya mampu mengikat perhatian siswa sekitar 10% dari jumlah siswa dalam kelas. Sebaliknya berdasarkan lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, Rose (1997) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang

dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Proses belajar mengajar (PBM), guru mempunyai peranan untuk membelajarkan siswa agar tujuan pendidikan tercapai, yaitu membentuk manusia yang cerdas, terampil dan berbudi pekerti luhur. Seorang guru, selain menggunakan metode yang tepat dan *variatif* dalam menyampaikan materi, juga membutuhkan suatu media pendukung yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi lain seperti Media Pembelajaran *audio tape*, *video tape*, atau media pembelajaran lainnya yang jarang Masih digunakan. Simulasi Komunikasi Digital adalah salah satu mata pelajaran Produktif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Simulasi Komunikas 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. Teknologi Komputer sebagai upaya agar setiap insan anak bangsa “melek teknologi dan melek informasi”.

Oleh sebab itu Media Pembelajaran Simulasi Komuniasi Digital Berbasis *Android* di duga dapat membantu proses pembelajaran, dimana di dalam Media Pembelajaran Simulasi Komunikasi Digital Berbasis *Android*

sudah terdapat materi berupa teori, gambar dan bentuk dapat diperlihatkan, video pembelajaran Simulasi Komunikasi Digital, dan yang paling penting adanya uji kompetensi yang berupa latihan dan dapat melihat seberapa jauh kemampuan siswa, yang dapat memusatkan perhatian siswa dalam belajar, dan tidak bosan dalam proses pembelajaran, karena dianggap pembelajaran lebih menarik dan memiliki variasi.

Berdasarkan gambaran suasana belajar dan kurangnya sarana belajar serta variasi belajar yang biasa menjadi sebuah permasalahan yang harus diperhatikan. 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 wawancara dan observasi yang dilakukan penulis pada hari senin tanggal 25 september 2018 pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital SMK Negeri 7 Padang bahwa siswa/i di SMK Negeri 7 padang umumnya telah mempunyai *Smartphone Android* dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.Siswa yang memiliki android

No	Kelas	Smartphone Android		Jumlah Siswa
		Tidak Memiliki	Memiliki	
1	XTARI 1	0	25	25
2	X TARI 2	0	25	25
3	X TARI 3	0	25	25

Sumber : Siswa Kelas X TARI

karena kurikulum yang diterapkan di sana yaitu kurikulum 2013 (K13) oleh itu siswa/i di anjurkan mempunyai sebuah *smartphone* atau lebih dikenal dengan *gedget* atau *Laptop*. 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*.

Pembelajaran Simulasi 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 dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka timbul permasalahan yang perlu dikaji yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran. Melalui model pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu penulis mengangkat judul “Perancangan dan Pembuatan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikas Digital Kelas X Jurusan Tari SMK Negeri 7 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, misalnya kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran.
2. Media Pembelajaran yang digunakan masih berupa *Microsoft power point* dan demonstrasi yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar.
3. Masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai rendah.
4. Variasi media yang digunakan masih bersifat konvensional seperti buku paket.
5. Belum adanya penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam kegiatan pembelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran menjadi membosankan.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Perancangan dan Pembuatan Mobile Learning Berbasis Android guna untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memusatkan perhatian siswa dalam belajar, dan siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran, karena dianggap pembelajaran lebih menarik dan memiliki variasi.

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 Komunikasi Digital SMK Negeri 7 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital SMK Negeri 7 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital SMK Negeri 7 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 Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Tari SMK Negeri 7 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Untuk mengetahui Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Tari SMK Negeri 7 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?

3. Untuk mengetahui Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikas Digital Kelas X Jurusan Tari SMK Negeri 7 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 Komunikas Digital Berbasis *Android* pada kelas X SMK Negeri 7 Padang. Tujuan dari pembuatan Mobile Learning Berbasis *Android* ini adalah agar siswa dapat belajar dengan praktis dan efektif, dan siswa juga

dapat menguasai konsep mata pelajaran Sistem Komputer dengan benar. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Simulasi Komunikasi 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, 3.1 dan 3.2), *Ice Cream Sandwich* (4.0), *Jelly Bean* (4.1, 4.2), *Kitkat* (4.4), *Lolipop* (5.0), dan *Marshmallow* (6.0), *Android* (7.0) *Nougat* Dirilis pada Tahun ,2016 dan Pada bulan Maret 2017 Google Rilis *Android* (8.0-8.1) *Oreo*, *Pie* (9.0) Dengan bantuan *Adobe AIR* yaitu sebuah *plugin* tambahan untuk membantu pengoperasian media pembelajaran berbasis *Android* ini.
2. Media pembelajaran Simulasi Komunikasi 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 Komunikasi Digital Berbasis *Android* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.
4. Media Pembelajaran Simulasi Komunikasi 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 Komunikasi Digital Berbasis *Android* ini dilengkapi dengan teks, suara, video, gambar, dan animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media ini.
6. Media pembelajaran Simulasi Komunikasi 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.