

# **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).

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 prosesinteraksi 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.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Hamalik, 2013:2).

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Hal ini sesuai dengan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 04 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Covid-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh jenis corona virus yang baru ditemukan. COVID-19 adalah penyakit yang disebabkan oleh virus *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2). Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan

kebijakan untuk menekan penyebaran virus ini beberapa negara di dunia melakukan lockdown terhadap negara nya. Untuk negara Indonesia tidak melakukan lockdown tetapi membuat sebuah peraturan yang disebut Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Karena sedang melakukan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan dan harus bekerja dari rumah. Menurut surat edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 4 Tahun 2020 yang berisi memerintahkan kepada seluruh Gubernur dan Walikota yang ada di Indonesia untuk menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah- wilayah provinsi lainnya.

Permasalahan yang ada di SMK N 6 Padang sekarang ini khususnya mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital yaitu untuk melakukan pembelajaran secara daring dilakukan di aplikasi *classroom* dan aplikasi *whatapps* , kemudian materi yang diajarkan diambil di dalam buku pokok kemudian di publikasi di grup pembelajaran.

Menurut observasi yang dilakukan penulis hampir 95% siswa – siswa telah memiliki android tetapi belum memanfaatkannya dengan maksimal untuk proses pembelajaran, oleh sebab itu media pembelajaran simulasi digital berbasis *android* diduga dapat membantu proses pembelajaran, dimana di dalam media pembelajaran ini sudah terdapat rangkuman materi

yang ada didalam buku pokok dan didalam ini juga dilengkapi berupa animasi, video dan soal soal evaluasi.

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* 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 CS6 pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMKN 6 Padang Tahun Ajaran 2020/2021”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya buku sumber belajar yang digunakan di sekolah.
2. Sumber belajar yang diberikan guru, hanya berupa modul dan jobsheet.
3. Metode pembelajaran yang digunakan hanya diskusi yang ada di laksanakan aplikasi classroom.

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* menggunakan *adobe flash cs 6* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMKN 6 Padang tahun ajaran 2020/2021.

### **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 smk negeri 6 padang tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital kelas x smk negeri 6 padang tahun pelajaran 2020/2021?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas x smk negeri 6 padang tahun pelajaran 2020/2021?

### **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 SMK Negeri 6 Padang tahun pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X SMK Negeri 6 Padang tahun pelajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X SMK Negeri 6 Padang tahun pelajaran 2020/2021.

### **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 dan komunikasi digital berbasis *android* pada kelas X SMK Negeri 6 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 dan komunikasi digital dengan benar dan dapat digunakan di luar lingkungan sekolah. 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 dan 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 dan komunikasi digital berbasis *android* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.
4. Media pembelajaran simulasi dan 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 dan komunikasi 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 dan 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.