

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dengan sengaja direncanakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah diterapkan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan SDM (sumber daya manusia) yang berkualitas. Peranan pendidikan inilah yang akan dapat memajukan bangsa dan Negara, khususnya untuk memenuhi kebutuhan pendidikan bagi siswa. *Smartphone* yang berbasis *Android* pun didukung dengan sejumlah aplikasi yang dapat digunakan sebagai fasilitas belajar bagi siswa. Bukan hanya itu, Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan ini komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media yang melibatkan komputer dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa.

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. Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi pengajar, peserta didik, dan

lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran.

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya 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 merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. (Dian Indriana, 2016).

Perkembangan media pembelajaran tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini yang sangat pesat dan hampir menyeluruh di semua kalangan, salah satunya bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan akan menjadikan pendidikan pada saat ini lebih maju dan berkembang sehingga masyarakat bisa hidup lebih kreatif dan berpendidikan. Akan tetapi permasalahan yang sering muncul adalah bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada disekitar kita agar menunjang proses pendidikan.

Perkembangan perangkat *mobile* merupakan perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini, salah satunya adalah telepon genggam (*handphone*,

mobile phone). Pada awal kehadirannya, *handphone* hanya mempunyai kemampuan yang terbatas yaitu untuk melakukan dan menerima panggilan, mengirim dan menerima pesan berupa teks yang di kenal dengan *short message service (SMS)*. sedangkan pada saat ini *handphone* sudah sangat berkembang sehingga mempunyai berbagai macam kemampuan seperti untuk akses internet dan juga mempunyai sistem operasi layaknya komputer sehingga disebut dengan *smartphone*. Pemanfaatan kemampuan *smartphone* untuk keperluan dibebberapa bidangpun dikembangkan dengan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam penggunaannya. Termasuk diantaranya pemanfaatan *smartphone* untuk media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi secara langsung oleh peneliti pada hari senin tanggal 20 Juli 2020 proses pembelajaran *online* masa pandemi *covid-19* kelas X di SMK Negeri 7 Padang pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital guru hanya menggunakan satu media saja yaitu media social *whatshap*, sehingga banyak siswa kurang tertarik dan kurangnya *feedback* dari siswa itu sendiri yang terjadi pada saat proses pembelajaran *online* berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan observasi secara langsung oleh peneliti pada hari kamis tanggal 26 November 2020 dengan memanfaatkan diskusi melalui media sosial *whatshap* dan menggunakan formulir kusioner menggunakan *google form* berupa seputar pertanyaan-pertanyaan tentang hal-hal yang sering dilakukan siswa pada saat pembelajaran *online* berlangsung, pembelajaran *online* yang dilakukan

dengan memanfaatkan satu media saja secara terus menerus membuat siswa menjadi bosan, karena proses pembelajaran dilakukan secara monoton sehingga siswa lebih suka belajar online sambil bermain media social, game, dan mendengar musik yang pada akhirnya akan berdampak pada tingkat pemahaman terhadap materi itu sendiri. Selama pembelajaran online pada masa pandemi *covid-19* saat ini banyak siswa cenderung pasif dan hanya menerima saja materi yang telah dikirimkan oleh gurunya, akibatnya proses dan hasil belajar siswa menjadi kurang efektif dan belum mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Bahan mengajar yang secara umum digunakan oleh guru adalah *Microsoft office word* atau *powerpoint* yang dikirimkan dengan media sosial *whatshap* dan guru menjelaskan secara monoton yang hanya berupa pesan teks sehingga kurang meningkatkan minat belajar siswa, dan merupakan salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. belajar mandiri adalah perilaku siswa dalam mewujudkan kehendak atau keinginannya secara nyata dengan tidak bergantung pada orang lain, dalam hal ini adalah siswa tersebut mampu melakukan belajar sendiri, dapat menentukan cara belajar yang efektif, mampu melaksanakan tugas-tugas belajar dengan baik dan mampu untuk melakukan aktivitas belajar secara mandiri (Muchlisin Riadi, 2015). Ketidak mandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran *online* merupakan suatu keadaan motivasi belajar siswa yang rendah yang pada gilirannya akan menyebabkan rendahnya pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran *online* pada masa pandemi *covid-19* saat ini, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa yang masih rendah, kurangnya motivasi dalam pembelajaran perlu dikembangkan bahan ajar yang memperhatikan gaya dan kemampuan belajar siswa, mendukung pembelajaran perseorangan dan mandiri, serta dapat memudahkan belajar siswa. Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas, yaitu dengan memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi, yaitu aplikasi media pembelajaran berbasis android yang belum adanya media tersebut di SMK N 7 Padang pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dan sebuah permintaan langsung dari guru pamong kepada peneliti, Maka dari permasalahan tersebut diharapkan aplikasi media pembelajaran berbasis android ini dapat membantu dan memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran secara *online* pada masa pandemi *covid-19* saat ini.

Berdasarkan wawancara dan observasi secara langsung yang dilakukan penulis dengan diskusi melalui media social *whatsap* dan formulir kusioner menggunakan *google form* pada hari Kamis tanggal 26 November 2020 dengan siswa kelas X di SMK N 7 Padang bahwa siswa/i di SMK N 7 Padang umumnya telah mempunyai *Smartphone Android* dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.Data Siswa yang memiliki android

No	Kelas	Jumlah Siswa	Smartphone Android		PERSENTASE
			Tidak Memiliki	Memiliki	
1	X.TR1	17	-	17	100%
2	X.KC1	22	-	22	100%
3	X.KR	25	-	25	100%
Jumlah		64	-	64	100%

Sumber : Observasi Mandiri tanggal 26 november 2020

Berdasarkan pada tabel 1 dapat dijelaskan bahwa data siswa yang memiliki *smarthphone android* pada kelas XTR1, XKC1, dan XKR yang berjumlah 64 siswa dimana setiap kelas semua siswa sudah memiliki *smarthphone android* dengan persentase 100%.

Penulis akan membuat media pembelajaran berbasis *android*, jadi siswa tidak hanya belajar dengan media *whatshap* saja, tetapi siswa juga dapat belajar sendiri dengan aplikasi yang akan di pasang pada *smartphone* siswa sehingga siswa tidak terhalang paket internet karna aplikasi android tersebut tidak menggunakan kuota pada saat akses hanya perlu membuka *smartphone android* dan bisa di akses kapanpun dan dimanapun.

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 SMK N 7 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka diperoleh identifikasi masalah yang terdapat pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK N 7 Padang sebagai berikut:

1. Kurangnya sumber belajar yang digunakan di sekolah, seperti kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan berupa media social *whatsapp* saja dengan mengirimkan materi berbentuk dokumen *Microsoft office word* atau *powerpoint* yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar.
3. 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 SMK N 7 Padang Semester Ganjil 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 N 7 Padang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK N 7 Padang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK N 7 Padang semester ganjil tahun ajaran 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 N 7 Padang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021?
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK N 7 Padang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021?

3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK N 7 Padang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021?

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 dalam pembelajaran *online*.
2. Bagi guru, sebagai media yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran *online*.
3. Bagi sekolah, hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *android* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran mandiri untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *online*.
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. Media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *adobe flash profesional CS6* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK N 7 Padang.
2. Media pembelajaran ini berbentuk *APK*, sehingga bisa langsung diinstal di *smartphone* peserta didik.
3. Media pembelajaran ini memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, dan video, serta animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media ini.
4. Media pembelajaran ini memiliki halaman evaluasi dalam bentuk soal-soal objektif yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan media ini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich, dkk (dalam Daryanto, 2011:4) menjelaskan kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut *Criticos* (dalam Daryanto, 2011:4) Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komuikator menuju komunikan.

Menurut Scramm (dalam Rusman, 2012:159) menjelaskan media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Heinich (dalam Rusman, 2012 :159) menjelaskan media merupakan alat saluran komunikasi. Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam poses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Heinich dkk. (dalam Rusman, 2012:160) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi media merupakan alat perantara untuk mendapatkan sebuah pengetahuan ataupun informasi.