

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan.

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).

Sumber belajar yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah buku dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Sementara itu, ketersediaan sumber belajar di sekolah tersebut kurang, dikarenakan sumber belajar tersebut terbatas dan hanya

tersedia di perpustakaan. Dimana sumber belajar ini memiliki peran penting dalam mempercepat proses belajar siswa untuk memahami materi dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik. Apabila kebutuhan sumber belajar belum terpenuhi bagi setiap siswa, hal tersebut dapat menghambat proses pembelajaran bagi siswa baik itu di dalam kelas maupun belajar mandiri dirumah pada masa pandemi *Covid-19* saat ini yang telah mewabah ke seluruh dunia sejak akhir tahun 2019.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah dampak pandemi *Covid-19* yang kini mulai merambah ke dunia pendidikan, sehingga pemerintah berupaya untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. selain itu pemerintah juga membatasi aktivitas manusia di luar rumah upaya membatasi interaksi antar banyak orang hal itu bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran *Covid-19*.

Pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh era pandemi *Covid-19* ini guru dituntut untuk memilih dan menggunakan metode yang tepat agar proses belajar mengajar tetap berlangsung dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka diharapkan sumber pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan penulis pada hari Kamis tanggal 12 November 2020 dengan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 8 Padang adalah di karenakan pandemi *Covid-19* maka proses pembelajaran di lakukan secara *Daring/Online*

keterbatasan 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 panduan sebagai sumber belajar, karena keterbatasan buku yang ada di sekolah. 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 *Daring* lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan selama pembelajaran *Daring* di SMK N 8 Padang adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas *Online* atau kelas secara virtual, dimana dosen memberikan pengumuman maupun tugas ke siswa dalam bentuk pesan teks yang diterima oleh siswa sehingga menimbulkan kurangnya minat siswa dalam belajar tersebut.

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon seluler. Hampir 90% siswa pasti sudah mempunyai satu telepon seluler atau bahkan ada yang mempunyai lebih dari satu telepon seluler. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan

perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada hari Kamis tanggal 12 November 2020 dengan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan bahwa siswa/i di SMKN 8 Padang umumnya telah mempunyai *Smartphone Android* dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data Siswa yang memiliki *Android*

No.	Kelas	<i>Smartphone Android</i>		Jumlah Siswa
		Tidak Memiliki	Memiliki	
1.	X TKJ 1	-	34	34
2.	X TKJ 2	-	33	33
3.	XI TKJ 1	-	32	32
4.	XI TKJ 2	-	34	34
5.	XII TKJ 1	-	31	31
6.	XII TKJ 2	-	35	35
Total Siswa kelas Jurusan TKJ				199

Sumber : Guru mata pelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan

Berdasarkan pada tabel 1 dapat dijelaskan bahwa seluruh siswa kelas jurusan TKJ sudah menggunakan *smarthphone Android*. Penulis akan membuat media pembelajaran berbasis *android*, sehingga siswa tidak hanya dapat menggunakan *Google Classroom*. tetapi siswa juga bisa belajar mandiri dengan aplikasi yang akan di pasang pada *smartphone* nya. Oleh karena itu, siswa tidak membutuhkan kuota internet untuk menggunakan aplikasi *Android* ini.

Bersumber pada permasalahan latar belakang di atas, sehingga penulis merancang suatu media pembelajaran berbasis *smartphone Android* yang bertajuk “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XII TKJ 2 di SMKN 8 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka diperoleh identifikasi masalah yang terdapat pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII TKJ 2 di SMKN 8 Padang sebagai berikut:

1. Minimnya sumber belajar yang digunakan di sekolah, semacam kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran.
2. siswa tidak hanya dapat menggunakan Google Classroom. tetapi siswa juga bisa belajar mandiri dengan aplikasi yang akan di pasang pada *smartphone nya*
3. Belum terdapat pemakaian media pembelajaran berbasis *Android* dalam aktivitas pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XII

TKJ 2 SMKN 8 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021 guna untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimanakah validitas aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII TKJ 2 SMKN 8 Padang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah praktikalitas aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII TKJ 2 SMKN 8 Padang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana Efektivitas aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII TKJ 2 SMKN 8 Padang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII TKJ 2 SMKN 8 Padang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021?
2. Untuk mengetahui praktikalitas aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII TKJ 2 SMKN 8 Padang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021?

3. Untuk mengetahui Efektivitas aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII TKJ 2 SMKN 8 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.
2. Bagi guru, sebagai media yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil pengembangan aplikasi 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 Akan di Buat

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* dibuat menggunakan *Microsoft Office Powerpoint* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII TKJ 2 di SMKN 8 Padang.
2. Aplikasi media pembelajaran ini berbentuk *APK*, sehingga bisa langsung diinstal di *smartphone* siswa.
3. Aplikasi media pembelajaran ini memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, dan video, serta petunjuk penggunaan media bagi siswa yang belum memahami dalam menjalankan aplikasi.
4. Aplikasi media pembelajaran ini memiliki halaman evaluasi dalam bentuk soal-soal objektif yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan media ini, dimana hasil nilai evaluasi siswa akan bisa di lihat secara langsung oleh guru melalui *e-mail*.
5. Aplikasi media pembelajaran ini memiliki halaman menu materi yang berfungsi untuk melihat dan membaca materi-materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan. terdapat halaman berisikan video pembelajaran mengenai materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
6. Aplikasi media pembelajaran ini memiliki halaman menu kompetensi berisi tentang penjelasan singkat mengenai kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.

7. Aplikasi media pembelajaran ini memiliki halaman menu kompetensi berisi tentang penjelasan singkat mengenai kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.
8. Aplikasi media pembelajaran ini memiliki halaman *games* berbentuk permainan *puzzle* yang dibuat untuk memperoleh pengetahuan tentang pengusaha yang sukses di dunia yang berkaitan dengan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan agar siswa tidak jenuh dan bosan.
9. Aplikasi media pembelajaran ini memiliki halaman kamus UKM semacam buku rujukan berisikan istilah-istilah tentang bisnis atau Usaha Kecil Menengah untuk mengenal perkataan dalam wirausaha.
10. Aplikasi media pembelajaran ini memiliki halaman menu profil berisi biodata penulis.