

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan yaitu media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi akan lebih mudah dipahami, efektif dan efisien (Buchori., 2019). Penggunaan *smartphone* sudah merambah ke berbagai kalangan termasuk pelajar. Martanto & Rohmat (2021) mengatakan bahwa dengan adanya variasi, kolaborasi dan inovasi pada media lebih mudah dipahami melalui *smartphone*. Media pembelajaran berbasis android menjadi salah satu variasi pembelajaran dengan penerapan manfaat dari IT (*Information Technology*) genggam dan bergerak untuk belajar dan mengakses materi pelajaran dimana saja dan kapan saja (Mufiddah & Hasanah., 2019).

Teknologi dalam Pendidikan dapat dimanfaatkan dalam berbagai jenjang salah satunya pada SMK. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan Lembaga Pendidikan yang mengarahkan lulusannya menjadi sumber daya manusia dengan kemampuan dan keahlian suatu bidang, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kinerja dalam dunia kerja. Siswa memiliki kesempatan untuk memilih jurusan sesuai dengan bakat, minat dan cita – cita yang dimilikinya (Suhailah., 2021). Proses pembelajaran ini menjadikan guru harus terlibat secara aktif dalam menentukan media pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan kepada peserta didik agar proses pembelajaran menjadi komunikatif, efektif, dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan (ASJ) di SMKS Imelda Medan, diperoleh hasil bahwa pada mata pelajaran Adminitrasi Sistem Jaringan dianggap sulit dan perlu pemahaman konsep yang baik. Salah satu materinya yaitu menerapkan sistem operasi jaringan dan instalasi sistem operasi jaringan harus dimengerti untuk dapat melanjutkan ke materi selanjutnya karena setiap materi berkesinambungan. Dilihat dari sisi media pembelajaran yang digunakan juga masih konvensional yaitu menggunakan *power point* berbasis kontekstual pada materi dan kurang variative maka pada proses pembelajaran sulit untuk memahami materi, bosan, jenuh, monoton, kurang menarik, serta kurang termotivasi. Penggunaan *smartphone* di sekolah diizinkan, namun pemanfaatan yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran hanya sebatas *searching* dan selebihnya untuk kesenangan (hiburan) seperti bermain *games*, dan *social media*. Minimnya penerapan media pembelajaran berbasis android ini yang seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang lebih praktis, efisien, dan efektif pada penggunaannya.

Dengan demikian, pada saat proses pembelajaran akan menciptakan kesenangan belajar dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, dengan unsur gambar, maupun audio dan melibatkan secara langsung siswa dengan media yang digunakan guru. Media pembelajaran berbasis android ini bisa menjadi alternatif bagi guru ataupun siswa untuk lebih semangat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan teknologi genggam. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis android sebagai solusi dalam penggunaan media pembelajaran yang ada di SMKS Imelda Medan. Karena terdapatnya unsur media audio visual pada

setiap menu seperti : materi pembelajaran, video pembelajaran, dan kuis yang dapat membantu guru dalam mengajar menggunakan media yang bervariasi. Saputra, G. A. A (2017) menyatakan bahwa dengan menggabungkan 2 unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, audio, video, yang menarik, menyenangkan, serta jelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa dalam pembelajaran. Kemudian dengan pembelajaran berbasis android akan bermanfaat kepada siswa dalam mengakses materi lebih mudah dengan *smartphone* dimanapun dan kapanpun (Rahmat, R. F dkk., 2019). Umam., dkk (2016) juga menyatakan bahwa dengan media pembelajaran menggunakan *smartphone* berbasis Android terbukti layak, praktis, dan efisien dalam pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Adminitrasi Sistem Jaringan Di Kelas XI TKJ SMKS Imelda Medan.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka pada identifikasi masalah dikemukakan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran masih konvensional yaitu hanya menggunakan *power point* berbasis kontekstual pada materi dan kurang bervariasi.
2. Pemanfaatan *smartphone* sebatas *searching*, *games* dan *social media*.
3. Minimnya penerapan media pembelajaran berbasis *android* di SMKS Imelda Medan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini yaitu KD 3.1 Menerapkan Sistem Operasi Jaringan dan KI 4.1 Menginstalasi Sistem Operasi Jaringan.
2. Media dikembangkan dengan menggunakan *software adobe animate cc*.
3. Android yang digunakan dalam penerapan media pembelajaran minimal Android 7.0.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi, dan batasan masalah maka rumusan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran adminitrasi sistem jaringan di kelas XI TKJ SMKS Imelda Medan?
2. Bagaimana keefektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran adminitrasi sistem jaringan di kelas XI TKJ SMKS Imelda Medan?

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berhubungan dengan rumusan masalah, adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI TKJ SMKS Imelda Medan.
2. Mengetahui keefektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI TKJ SMKS Imelda Medan.

1.6. Urgensi / manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat teoritis
Meningkatkan keterampilan mengajar guru dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI TKJ SMKS Imelda Medan.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Siswa
Meningkatkan pemahaman pada media pembelajaran berbasis android sehingga meningkatkan minat, dan motivasi belajar.
 - b) Bagi Guru
Memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

c) Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran Adminitrasi Sistem Jaringan di Sekolah dan menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android.

d) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah – masalah yang di hadapi di dunia Pendidikan secara nyata.

