

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peran yang penting dalam pengembangan dan kemajuan bangsa, pendidikan akan memperbaiki kualitas hidup dan sumber daya manusia dalam suatu bangsa. Melalui pendidikan, kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dan menghasilkan berbagai pengetahuan. Dunia pendidikan membutuhkan tenaga kerja yang mampu bersaing dengan teknologi dan dipersiapkan sesuai dengan kategori keterampilan profesional untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja.

Salah satu perwujudan dunia pendidikan tersebut adalah dengan dibentuknya SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Menurut Suyitno (2016:101) pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan proses dan hasil belajar dari pembelajaran. Proses akan menempa peserta didik untuk dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Teknik Komputer dan Jaringan merupakan salah satu kompetensi yang terdapat pada keahlian SMK.

Dalam proses belajar di kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam, ditemukan beberapa permasalahan, salah satunya yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang terjadi masih secara konvensional atau metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang efektif. Dimana guru menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru. Hal tersebut membuat

kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga dapat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini dapat dikatakan berdasarkan dari hasil observasi di lapangan dengan metode wawancara dengan guru dan beberapa peserta didik SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam, proses belajar mengajar yang dilaksanakan di SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam saat ini dilaksanakan secara tatap muka terbatas, hal ini dikarenakan pandemi Covid-19 yang sedang melanda. Maka dari itu, proses pembelajaran Simulasi Digital yang dilakukan di SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*, media PPT, dan latihan soal dan menggunakan *e-learning* berupa *Google Classroom* dan juga *Whatsapp*. Adapun observasi yang penulis lakukan secara daring dengan masuk ke dalam kelas daring melalui aplikasi *Google Meet*, peneliti menemukan bahwa 1) proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru; 2) terdapat siswa yang terlihat bosan dikarenakan hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Metode pembelajaran dengan metode ceramah cenderung menimbulkan kebosanan peserta didik dalam menerima pelajaran karena metode ceramah bersifat monoton hanya berfokus kepada guru sehingga hal tersebut sangat berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Kegiatan pembelajaran Simulasi Digital dilaksanakan secara tatap muka terbatas, hal ini mengakibatkan jam belajar yang seharusnya 45 x 3 jam pelajaran, berkurang menjadi 25 x 1 jam pelajaran saja. Hal ini mengakibatkan penyampaian materi yang dilakukan kurang maksimal, begitu juga dalam kegiatan praktik mengajar, siswa seharusnya sudah melaksanakan praktik namun dikarenakan jam

pembelajaran yang kurang maksimal ini menjadi kendala siswa dalam melaksanakan praktik pada mata pelajaran Simulasi Digital. Hal ini yang menyebabkan pelajaran Simulasi Digital membutuhkan media pembelajaran, selain dikarenakan agar kegiatan pembelajaran tidak bersifat berpusat pada guru, yaitu juga karena tujuan Simulasi Digital adalah agar siswa mampu menggunakan perangkat lunak, mengidentifikasi masalah, mencari ide untuk mendapat solusi, dan mengomunikasikannya yang nantinya dapat dilakukan melalui sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Android. Melalui wawancara dengan guru terkait, penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru bidang studi masih belum efektif, dikarenakan perhatian, minat belajar, dan respon siswa terhadap bahan ajar masih kurang. Adapun hasil observasi melalui wawancara dengan Bapak Sarja Winata, A.Md selaku guru kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam, bahwa masih banyak siswa yang memiliki nilai belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Berikut adalah data nilai kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam mata pelajaran Simulasi Digital:

Tabel 1.1. Data Nilai Kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam Mata Pelajaran Simulasi Digital

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
2021/2022	<75	18	60%	D
	75,00 – 79,99	7	23,33%	C
	80,00 – 89,99	5	16,66%	B
	90,00 – 100	0	0	A
Jumlah		30	100%	

Sumber: Daftar nilai Simulasi Digital X-TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa nilai kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam masih rendah. Dengan mendengar pendapat dari Guru

bidang studi Simulasi Digital bahwasanya pemanfaatan media PPT sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih kurang efektif. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran merupakan sebuah konsep media atau alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran agar materi yang disajikan dapat menarik minat siswa sehingga sangat berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan saat ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Android. Media pembelajaran yang mudah diakses oleh siapa saja dan dapat dilakukan dimana saja menjadi faktor pendorong berkembangnya media pembelajaran interaktif berbasis Android. Terlebih lagi pada saat keadaan pandemi, kegiatan belajar mengajar dilakukan secara tatap muka terbatas, keberadaan Android sangat dibutuhkan, karena dengan menggunakan Android kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dari rumah. Media pembelajaran interaktif berbasis Android ini merupakan media yang sepenuhnya dikontrol oleh pengguna, siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang berisi materi, video pembelajaran hingga soal-soal latihan. Media ini disebut interaktif karena dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif (Widyartono, 2009).

Maka dari itu tanpa melakukan tatap muka langsung, siswa juga dapat memperoleh materi pembelajaran. Media pembelajaran Android dapat dikembangkan secara kreatif dan inovatif agar siswa lebih tertarik dan dengan mudah menerima materi pelajaran yang terdapat pada media pembelajaran berbasis Android tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian Popi Radyuli dan Nikmatul Khairani (2019) mengatakan bahwa hasil penilaian uji efektivitas terhadap media pembelajaran

berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sangat efektif digunakan. Sedangkan penelitian menurut Riki Fajri Rahmat, dkk (2019) mengatakan bahwa secara keseluruhan pembelajaran Simulasi Digital di kelas X dengan menggunakan media *mobile learning* membangun pembelajaran yang menarik dan memberikan pengalaman yang baru untuk siswa. Karakteristik *mobile learning* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja membuat siswa lebih mudah dalam melakukan pengulangan pembelajaran di rumah atau belajar mandiri. Dan penelitian yang dilakukan oleh Sriadhi (2014) yang dapat disimpulkan bahwa multimedia learning terbukti mampu meningkatkan minat, semangat dan motivasi belajar yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar dan kualitas lulusan.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TKJ di SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam” agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Simulasi Digital.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal pada saat proses belajar mengajar sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

2. Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dalam proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran kurang menarik perhatian siswa.
3. Masih terbatasnya media pembelajaran elektronik yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran kurang interaktif.
4. Masih rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, perlu adanya batasan masalah dalam penelitian sehingga ruang lingkup permasalahan dalam penelitian lebih jelas. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat Android.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ pada kompetensi dasar 3.3. Memahami kelas maya dan 4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya. 3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya dan 4.4. Menyajikan hasil pemahaman pembelajaran melalui kelas maya.
3. Penelitian hanya dilakukan sampai tahap pengembangan yang diakhiri dengan uji efektivitas produk.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam.

5. Media pembelajaran interaktif berbasis Android ini dapat digunakan dengan minimal versi Android *Jelly Bean 4.3*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam.

1.6. Urgensi/Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai bahan referensi bagi sekolah untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru khususnya dalam mata pelajaran Simulasi Digital.
- c. Sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman langsung mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Android.

b. Bagi Siswa.

Membantu siswa untuk belajar mandiri dan membantu siswa dalam menguasai kompetensi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis Android.

c. Bagi Guru.

Memberikan solusi, inovasi, dan kreativitas dalam bentuk ide-ide baru dalam proses membuat media pembelajaran interaktif berbasis Android serta menjadi wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik lagi.