

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia berkembang semakin pesat pada saat ini. Sumber daya manusia berkualitas tinggi sangat penting untuk kesejahteraan suatu negara. Sumber daya yang berkualitas adalah sumber daya manusia yang terampil, profesional, produktif, dan mampu bersaing secara sehat di lingkungan kerja. Pendidikan merupakan sarana untuk menjadikan kualitas sumber daya manusia lebih meningkat. Mutu pendidikan dapat dicapai dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990 Pasal 3 Ayat 2 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Menengah Kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional”. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan menengah kejuruan, maka kegiatan pembelajaran harus berjalan dengan efektif.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian. Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menegaskan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan memiliki tujuan yaitu meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup yang lebih mandiri dan dapat mengikuti pendidikan lanjut sesuai dengan jurusan yang

diambil. Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) merupakan salah satu jurusan atau bidang keahlian yang ada di SMK.

Jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) terdapat mata pelajaran Pemrograman Dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lapangan dengan guru mata pelajaran Pemrograman Dasar, Kegiatan pembelajaran di kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang khususnya mata pelajaran Pemrograman Dasar ditempuh selama 45 menit x 3 jam pelajaran setiap minggunya dan dilakukan secara online atau daring karena pandemi Covid-19. Metode yang digunakan dalam mata pelajaran Pemrograman Dasar adalah metode ceramah dengan menggunakan aplikasi *Zoom*, media *Power Point* dan *Whatsapp*. Dalam prosesnya ditemukan masalah yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan media *Power Point*. Media yang digunakan menjurus pada rasa bosan karena merupakan komunikasi satu arah dan bersifat monoton dan juga kurang menarik. Kegiatan pembelajaran ini membuat siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru dan siswa cenderung kurang minat dan semakin pasif dalam belajar yang dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Menurut Ibu Sri Kusmida, S.Kom., S.Pd. selaku guru mata pelajaran Pemrograman Dasar di kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang, masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Berikut ini adalah data hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang
Mata Pelajaran Pemrograman Dasar.

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
2020/2021	<75	14	70%
	75,00 – 79,99	4	20%
	80,00 – 89,99	1	5%
	90,00 - 100	1	5%
Jumlah		20	100%

Sumber : DKN SMK, 2020.

Dilihat pada tabel di atas bahwa nilai kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang mata pelajaran Pemrograman Dasar masih tergolong rendah yaitu diantara 20 siswa, ada 14 siswa atau 70% siswa yang memiliki nilai dibawah 75 atau dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah media pembelajaran *Power Point* yang digunakan oleh guru saat ini masih belum efektif meningkatkan minat, perhatian dan respon siswa. Guru tidak cukup hanya mempunyai kemampuan mengajar, namun guru juga harus mampu mengelola informasi dan mengelola lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran, seperti memperbanyak sumber belajar dan media pembelajaran (Daryanto, 2010:6).

Menurut Azwar (2020:1) penggunaan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa agar proses belajar mengajar mendapati hasil yang lebih baik. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis pada siswa. Maharani (2015:

32) mengungkapkan bahwa pelaksanaan kegiatan pendidikan dan proses belajar mengajar semakin menuntun berkembangnya media-media pembelajaran yang beraneka ragam.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran secara online atau daring yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi *Android*. Tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan *Android* sudah menjadi kebutuhan di masa sekarang ini, baik untuk orang dewasa, pelajar, ataupun anak-anak. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif yang bersifat komunikasi dua arah dan sepenuhnya dikontrol oleh *user* yaitu siswa. Siswa dapat membuka media yang berisi materi hingga soal evaluasi kapan saja. Untuk membuat sebuah media berbasis *Android* dibutuhkan suatu *software* untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut yaitu menggunakan *software Articulate Storyline*. Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan desain yang menarik dan kreatif agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat meningkatkan semangat peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan diatas, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android* belum diterapkan pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang, sehingga perlu adanya suatu penelitian dan pengembangan untuk media tersebut. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Android* Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata

Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dilihat dari data nilai siswa bulan April 2021, Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Guru menggunakan media *Power Point* yang merupakan media komunikasi satu arah yang monoton dan kurang menarik bagi siswa.
3. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
4. Belum ada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android* sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah dibatasi dengan pembatasan sebagai berikut :

1. Media dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Articulate Storyline*.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar pada kompetensi dasar 3.2 memahami perangkat lunak bahasa pemrograman, dan 3.3 menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrograman komputer.

3. Pengujian media untuk uji kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Android* Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana *performance* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Android* Menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan?
2. Bagaimanakah kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Android* Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pengembangan dan performa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Android* Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Android* Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran

Pemrograman Dasar Kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan berupa sumbangan teori yang terkait dengan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android.

b. Bagi Guru

Media interaktif ini diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam penyampaian materi.

c. Bagi Peneliti

1) Mendapatkan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran interaktif.



THE
Character Building
UNIVERSITY