

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan mampu mendorong kehidupan manusia menjadi lebih baik, karena dapat membentuk karakter manusia. Pendidikan merupakan suatu peristiwa yang memiliki norma. Peristiwa tersebut adalah satu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia, yaitu rangkaian yang saling mempengaruhi dimana terdapat satu rangkaian proses perkembangan dan penumbuhan fungsi jasmaniah, penumbuhan-kembangan watak, intelek, dan sosial. Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati) berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik menyangkut fisik/jasmaniah dan psikis/rohaniah.

Dalam arti luas pendidikan dapat mencakup seluruh proses hidup dan segenap bentuk interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal, nonformal, dan informal dalam rangka mewujudkan dirinya sesuai dengan tahapan tugas perkembangannya secara optimal sehingga dia bisa mencapai suatu taraf kedewasaan tertentu. Dalam arti terbatas, pendidikan merupakan salah satu proses interaksi belajar mengajar dalam bentuk formal yang dikenal sebagai pengajaran (Abin Syamsuddin Makmun 2007:22). Proses belajar diartikan berlangsungnya aktivitas masuknya informasi melalui pancaindra yang menghasilkan pembaharuan pada kognitif dan atau pada perilaku. Proses

pembelajaran diartikan pengalaman interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan memberi dampak terhadap perolehan sesuatu yang baru melalui alat indra pada kognitif dan atau perilaku (Sri Milfayetty 2018:15).

Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan, tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. Tujuan utama multimedia untuk pendidikan adalah untuk mengajar peserta didik yang sulit dalam memahami materi pelajaran. Melalui konsep *learning to learn*, peserta didik dapat diajarkan bagaimana menentukan dan menerapkan strategi khusus untuk mencapai keberhasilan dalam setiap mata pelajaran (Janner Simarmata, 2018:10).

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media (Ns Simamora, Roymond H, 2009:65). Dalam hal ini, media pendidikan merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar, sehingga pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa (Umar & Jurai, 2014).

Perkembangan teknologi mobile saat ini begitu pesat, salah satu perangkat mobile yang umum digunakan adalah ponsel pintar (smartphone), semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan smartphone semakin besar pula peluang penggunaannya dalam dunia pendidikan. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Pengguna smartphone di Indonesia pada tahun 2019 mencapai 63,53% dari total penduduk di Indonesia mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya mungkin ini disebabkan pandemi Covid-19 yang melanda sehingga siswa dituntut untuk memiliki smartphone sebagai media belajar online di rumah.

Pandemi Covid-19 juga menambah menjadi faktor tambahan dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Pada masa pandemi saat ini sektor pendidikan menjadi salah satu sektor yang paling berdampak, hal ini dikarenakan

seluruh kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring (online). Oleh karena itu penulis mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara online, mudah digunakan kapan saja dimana saja melalui ponsel pintar (android).

Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar (smartphone) dan komputer tablet (Wikipedia, 2021). Android merupakan sistem operasi yang bersifat terbuka sehingga memudahkan penggunanya untuk memasang, mengakses, dan menggunakan berbagai aplikasi dari pihak ketiga baik yang berbayar maupun yang gratis, salah satu contohnya adalah aplikasi *Telegram*.

Telegram adalah sebuah aplikasi layanan pengirim pesan instan multiplatform berbasis awan yang bersifat gratis dan nirlaba. Telegram tersedia untuk perangkat telepon seluler (Android, iOS, Windows Phone, Ubuntu Touch) dan sistem perangkat komputer (Windows, OS X, Linux). Para pengguna dapat mengirim pesan dan bertukar foto, video, stiker, audio, dan tipe berkas lainnya. Telegram juga menyediakan pengiriman pesan enkripsi ujung-ke-ujung opsional (Wikipedia, 2020).

Berdasarkan hasil observasi/pengamatan dan wawancara langsung dengan guru bidang studi Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Swasta Dwiwarna Medan, media yang digunakan dalam menyampaikan materi juga masih menggunakan buku cetak, ppt, ataupun video pembelajaran. Guru masih menerapkan proses belajar secara konvensional dimana hanya berpusat pada guru, sehingga kurangnya interaksi antara guru dan siswa, guru juga kurang

mengoptimalkan teknologi dalam pendidikan, padahal penulis melihat hampir semua siswa SMK Swasta Dwiwarna Medan sudah memiliki Smartphone (Android). Sebenarnya Dwiwarna memiliki Web sekolah tetapi didalamnya tidak terdapat materi pelajaran untuk dipergunakan, selama PJJ guru dan siswa berkomunikasi melalui Aplikasi *Google Classroom* dan Aplikasi pesan singkat *WhatsApp* dalam mengirim materi, tugas, dan diskusi.

Namun masih belum ada guru yang mengembangkan Aplikasi *Telegram* untuk pembelajaran siswa hanya menggunakan android untuk ber-sosmed dan bermain gim, apalagi dimasa pandemi Covid-19 ini dan kemajuan teknologi pembelajaran sudah dituntut untuk dilakukan secara online.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan Aplikasi *Telegram* Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Kelas X TKJ SMK Swasta Dwiwarna Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah:

1. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga kurangnya interaksi guru dan siswa
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang praktis dan efisien sulit untuk dibawa kemana-mana
3. Banyak siswa yang memiliki smartphone tapi masih kurang dioptimalkan untuk pembelajaran hanya untuk bermain game dan bersosial media.
4. Media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi telegram belum pernah digunakan oleh guru.
5. Pandemi Covid-19 juga menjadi faktor utama pembelajaran jarak jauh (PJJ).

1.3 Pembatasan Masalah

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Telegram*.
2. Penelitian ini hanya dilakukan terbatas pada 1 kelas yaitu kelas X Jurusan TKJ pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.
3. Mata pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar khususnya pada materi perawatan perangkat keras computer/laptop di Kelas X TKJ SMKS Dwiwarna Medan.

4. Media pembelajaran yang dikembangkan akan di tes dan diuji oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan Siswa untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah media pembelajaran yang dirancang menggunakan Aplikasi Telegram Berbasis Android layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan dasar kelas X TKJ di SMK Swasta Dwiwarna Medan??

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dirancang menggunakan Aplikasi Telegram Berbasis Android layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan dasar kelas X TKJ di SMK Swasta Dwiwarna Medan berdasarkan penilaian para Ahli Media, Ahli Materi dan Pengguna.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan untuk menambah khasanah tentang pengembangan media ajar. Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran terhadap guru untuk membuat alternatif dalam membuat media ajar yang inovatif.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efisien pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk mengajar pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dan pada mata pelajaran lain pada umumnya.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan atau model desain media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efisien dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan dan melatih kemandirian siswa dalam belajar.