

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin marak di setiap bidang saat ini sangat membawa pengaruh, termasuk dalam dunia pendidikan salah satunya dalam hal pembelajaran. Pembelajaran pada masa sekarang ini berbeda dengan pembelajaran masa lalu. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sudah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru pada proses pembelajaran. Berbagai macam variasi media pembelajaran telah diterapkan. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima, artinya guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada penerima yaitu siswa. Media pembelajaran yang berkembang saat ini adalah media pembelajaran daring atau online.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran. Peran seorang guru yaitu membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran bertujuan sebagai alat perantara dalam proses pembelajaran dan juga untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa sehingga mengefektifkan interaksi dan juga komunikasi antara guru dan siswa.

Hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 9 Medan ditemukan bahwa para siswa masih kesulitan untuk memahami dan menerapkan kode pemrograman terkhusus di mata pelajaran dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG) terutama dalam materi pemrograman terstruktur. Siswa-siswa masih belum paham terkait kode-kode pemrograman terstruktur, padahal pada tujuan pembelajaran pada poin 6.1 dan 6.2 para siswa diharapkan dapat memahami dan melakukan pemrograman terstruktur.

Salah satu cara untuk mengatasi temuan diatas adalah perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dasar dasar PPLG sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam penelitian ini, peneliti hanya fokus membahas tentang pengembangan media pembelajaran, meskipun hasil belajar siswa sebenarnya dapat dipengaruhi oleh beberapa factor-faktor lain selain media pembelajaran, tetapi peneliti memiliki sudut pandang lain yaitu pengembangan media pembelajaran yang sesuai dalam mata pelajaran dasar-dasar PPLG terkhusus pada materi pemrograman terstruktur dapat menjadi solusi terhadap kesulitan siswa dalam memahami dan menerapkan materi yang dibahas dalam pelajaran tersebut.

Sehubungan dengan hal ini maka diperlukan adanya media pembelajaran berbasis flutter ataupun *mobile learning*. Pembelajaran *mobile learning* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknologi terkini yaitu *smartphone*. Hendra Kurniawan (2017 : 48) melalui Jurnal Sistem Informasi dan Telematika mengenai Media Pembelajaran Mobile Learning Menggunakan

Android menegaskan bahwa “*Mobile Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar”. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat mobile disebut dengan *mobile learning* (*m-learning*). Dengan *mobile learning*, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran dimana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Jadi, pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu. Tujuan dari pengembangan *mobile learning* sendiri adalah proses sepanjang waktu (*long life learning*), mahasiswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flutter Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar PPLG Di SMK Negeri 9 Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa masih sulit untuk memahami dan menerapkan materi pemrograman terstruktur dalam pelajaran dasar-dasar PPLG sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai
2. Belum ada media pembelajaran berbasis *flutter* atau *android* di SMK Negeri 9 Medan

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini digunakan untuk agar hasil penelitian ini terfokus dan optimal. Adapun batasan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini adalah pengenalan pemrograman terstruktur dan menerapkan dalam bentuk program sesuai dengan ATP dan modul (TP 6.1 & 6.2)
2. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan platform *flutter*
3. Media pembelajaran yang dihasilkan hanya tersedia untuk *android* saja dengan minimal versi 4.4(kit kat).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk aplikasi media pembelajaran berbasis *flutter* untuk mata pelajaran dasar-dasar PPLG pada materi pengenalan pemrograman terstruktur dikelas X SMK Negeri 9 Medan?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *flutter* pada materi pengenalan pemrograman terstruktur untuk siswa kelas X SMK Negeri 9 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat kelayakan produk aplikasi media pembelajaran berbasis *flutter* untuk mata pelajaran dasar-dasar PPLG pada materi pengenalan pemrograman terstruktur dikelas X SMK Negeri 9 Medan
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis flutter pada materi pengenalan pemrograman terstruktur untuk siswa kelas X SMK Negeri 9 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Mempermudah guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran dasar-dasar PPLG menggunakan media pembelajaran berbasis *flutter*
2. Membantu guru menghasilkan pembelajaran yang efektif serta dapat memotivasi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang ada
3. Meningkatkan pemahaman siswa dalam pengenalan pemrograman terstruktur di mata pelajaran dasar-dasar PPLG
4. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran dasar-dasar PPLG pada materi pemrograman terstruktur.