

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan harus menumbuh kembangkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh (Sujana, 2019).

Sasaran proses pendidikan tidak sekedar pengembangan intelektualitas peserta didik dengan memperoleh pengetahuan sebanyak mungkin, lebih dari itu, pendidikan merupakan proses pemberian pengertian, pemahaman, dan penghayatan sampai pada pengamalan yang diketahuinya. Dengan demikian, tujuan tertinggi dari pendidikan adalah pengembangan kepribadian peserta didik secara menyeluruh dengan mengubah perilaku dan sikap peserta didik dari yang bersifat negatif ke positif, dari yang destruktif ke konstruktif, dari berakhlak buruk ke akhlak mulia, termasuk mempertahankan karakter baik yang disandangnya (Ramdhani, 2014).

Dengan tujuan dan fungsi pendidikan yang telah terturai di dalam undang-undang, arah pendidikan dapat terlihat secara jelas bahwa pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan juga mengembangkan kemampuan dan juga watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha-Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, inovatif, terampil, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah (UU Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 18 ayat [2] dan [3]). Menurut (Jaya, 2012) tujuan terbentuknya sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah bahwa “Pendidikan Menengah Kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja mengembangkan sikap profesional”. Jika merujuk pada surat Keputusan Mendikbud nomor 0490/U/1990, tujuan pendidikan SMK dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih dan atau meluaskan pendidikan dasar.
2. Meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal baik dengan lingkungan sosial, budaya dan sekitar.
3. Meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan pengembangan ilmu, teknologi dan kesenian.
4. Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional.

Salah satu keunggulan sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah pada bidang keahlian teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dalam proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan komputer dan jaringan dasar merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dicapai oleh peserta didik, mata pelajaran ini tergolong ke dalam mata pelajaran produktif dimana selain belajar di ruang kelas juga proses pembelajaran dilaksanakan di laboratorium karena mata pelajaran ini memiliki materi praktikum (Subhan & Kurniadi, 2019).

Setelah melakukan observasi di lapangan, pada masa pembelajaran daring ini SMK PAB 1 Helvetia Medan masih belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, atau kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajarannya. Sementara itu, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) seharusnya mempunyai tujuan untuk memberi pengetahuan dan keterampilan siswa guna mempersiapkan mereka sebagai tenaga kerja yang terampil, terdidik, profesional serta dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada masa pandemi sekarang pemberian materi pembelajaran kepada peserta didik di SMK PAB 1 Helvetia Medan di berikan melalui salah satu Web learning yang disediakan oleh CABDISDIK Sunggal yaitu ‘‘SIKUPAS’’ namun penggunaan *web learning* ini tidak sepenuhnya berjalan dengan baik dikarenakan sering terjadi eror saat mengakses *web learning* tersebut, serta kendala kouta dan jaringan juga sering menjadi masalah bagi peserta didik, proses pembelajaran pun dirubah, yaitu dengan menggunakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan sudah mulai menggunakan fasilitas sekolah (Laboratorium Komputer) lagi namun digunakan secara bergantian oleh peserta didik.

Berangkat dari kasus itu masih banyak yang harus dilakukan dalam meningkatkan mutu lulusan SMK, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menarik minat para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian, semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa (Tafonao, 2018).

Dalam mengikuti proses pembelajaran *android* yang merupakan salah satu sistem operasi mobile yang tumbuh di tengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini, dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran dimana aplikasi ini dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran yang lebih praktis, yaitu pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja. *Android* adalah sistem operasi berbasis Linux yang diperuntukkan untuk *mobile device*, *android* merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat *open source* yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi (Astuti, Sumarni, & Saraswati, 2017). Berbagai *software* atau *website* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis *android* salah satunya adalah *Smart Apps Creator* (SAC). Pada (Faqih, 2020) menjelaskan *Smart Apps Creator* (SAC) adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat berbagai aplikasi-aplikasi multimedia berbasis mobile, desktop, dan web. Hal itu dikarenakan hasil akhir dari pengembangannya dapat dikonversikan menjadi beberapa basis aplikasi, yaitu *Android*, *IoS*, *Desktop*, dan *Web HTML5* yang dapat diakses melalui browser.

Dengan begitu, belajar tidak terikat oleh tempat dan waktu, artinya belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Pembuatan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) ini cukup mudah untuk dilakukan oleh tenaga pendidik, karena dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemrograman komputer layaknya *software* atau aplikasi lain. Pembuatan media menggunakan *software* ini cukup mudah karena *Smart Apps Creator* (SAC) menyediakan beberapa *template* yang bisa untuk kita gunakan (Budyastomo, 2020).

Dari permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk menawarkan solusi yaitu dengan media pembelajaran berbasis *android* yang memiliki keunggulan media pembelajaran lebih menarik dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X TKJ di SMK PAB 1 Helvetia Medan“

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran di SMK PAB 1 Helvetia Medan dilakukan secara daring
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar.

3. Penggunaan *SmartPhone* yang belum dimanfaatkan seoptimal mungkin sebagai media pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, perlu dilakukan pembatasan masalah agar pokok bahasan tidak meluas dan peneliti lebih fokus pada topik masalah yang dibahas dalam penelitian ini :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* dapat dilihat pada saat siswa mengerjakan soal yang ada pada media, jika skor siswa di bawah 70, maka akan muncul pemberitahuan untuk lebih giat belajar lagi.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan dasar, materi pengenalan perangkat komputer.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang dapat diangkat adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan *Smart Apps Creator* yang diterapkan di SMK PAB 1 Helvetia Medan ?
2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk kelas X TKJ di SMK PAB 1 Helvetia Medan efektif untuk digunakan?

3. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk kelas X TKJ di SMK PAB 1 Helvetia Medan layak untuk digunakan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini

1. Mengetahui cara pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator*.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *interaktif* berbasis *android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk kelas X TKJ di SMK PAB 1 Helvetia Medan.
3. Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X TKJ di SMK PAB 1 Helvetia Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini ada 2 jenis manfaat yang dapat diambil, diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sumber bacaan dan dan kajian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif untuk banyak orang, khususnya untuk mahasiswa Universitas Negeri Medan
- b. Sumber referensi bagi penelitian sejenis untuk menambah pengetahuan

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu guru untuk lebih mudah dalam meyapaikan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
- b. Mempermudah peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran.