

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini telah berkembang pesat. Kualitas serta pengembangan pendidikan yang demikian itu sangat dibutuhkan untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan efektif maka mutu pendidikan yang baik dapat tercapai sehingga proses berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Demi terlaksananya interaksi belajar siswa yang baik antara guru dengan siswa media pembelajaran dibutuhkan untuk mempermudah guru untuk memberikan materi pembelajaran ataupun siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi haruslah menarik, agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi serta mampu merangsang minat siswa untuk mempelajari materi pembelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan mobile learning (M-Learning). Mobile learning merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran mobile learning ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. (Panji Wisnu Wirawan, 2011: 22-23)

Media pembelajaran yang hendak dibuat ialah media pembelajaran yang berperan untuk menunjukkan materi pelajaran dan diharapkan dengan adanya media

media pembelajaran berbasis android bisa mempermudah peserta didik dalam belajar, oleh karena itu diperlukan inovasi untuk membuat media pembelajaran berbasis android ini dapat digunakan peserta didik untuk mengakses materi.

Media pembelajaran sebagai solusi yang mampu mengatasi kendala yang disebutkan, khususnya penggunaan android sebagai salah satu perangkat yang bisa digunakan. Selain itu, media pembelajaran ini sebagai sarana yang inovatif untuk membuat siswa menambah daya tarik dan semangat, mempermudah siswa menalar materi pelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dikemas semenarik mungkin agar siswa dapat mampu memahami materi dengan mudah dan cepat. Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi dengan lingkungan, dan kemandirian belajar siswa (Arsyad, 2011). Media pembelajaran juga digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar. Sumber belajar merupakan segala sesuatu baik berupa data, orang, atau benda yang dapat digunakan untuk memudahkan belajar siswa. (Fajriana *et al.*, 2016).

SMK Rahmat Islamiyah sedang beradaptasi terhadap perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Perubahan yang terjadi karena adanya kebijakan kurikulum baru mempengaruhi peran guru. Sistem dari kurikulum merdeka adalah memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada guru untuk merancang sendiri konten dan media pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik (Daga, 2021). Hal ini membuat pendidik kewalahan dalam menyusun materi dan media pembelajaran yang tepat untuk kegiatan belajar peserta didik, sehingga media pembelajaran yang

dihasilkan kurang optimal. Pada proses pembelajaran Informatika guru mengajar di kelas menggunakan metode ceramah. menyebabkan siswa kurang memahami materi dan cenderung lebih bosan dalam pembelajaran dan kurang aktif mengembangkan kemampuan berfikir yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru mata pelajaran Informatika kelas X TKJ yang dilakukan di sekolah SMK Swasta Rahmat Islamiyah Medan telah dilakukan diperoleh data 100% peserta didik atau 24 peserta didik kelas X TKJ memiliki perangkat smartphone pribadi. Namun, 84 % siswa hanya menggunakan smartphone hanya untuk bermain social media dan 16% belajar dan mengakses pembelajaran. Dari observasi ini juga diperoleh data bahwa 52 % peserta didik kelas X TKJ menghabiskan waktu lebih dari 12 jam dalam satu hari menggunakan smartphone, 48 % menghabiskan waktu kurang dari 12 jam dalam satu hari menggunakan smartphone. Mengingat tingginya penggunaan smartphone oleh siswa, maka guru harus dapat memanfaatkan smartphone sebagai media pendukung untuk memfasilitasi pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih hidup dan mengikuti perkembangan teknologi dengan menggunakan smartphone, sangat baik dilakukan untuk mendukung pembelajaran (Gonzales et al, 2017). Sistem operasi yang digunakan pada smartphone saat ini umumnya adalah sistem operasi android. Guru menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dan menyajikan materi pembelajaran di kelas. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung ditemukan beberapa kendala. Salah satunya yaitu masih rendahnya konsep dasar pemahaman peserta didik terhadap materi belajar yang sedang dipelajari. Hal tersebut menimbulkan kesenjangan dalam proses pemahaman diantara peserta didik. Peserta

didik yang memiliki kecepatan belajar yang cenderung rendah membutuhkan waktu lebih untuk memahami materi dan harus mengulangi pembelajaran di luar jam sekolah. Beberapa peserta didik juga merasa kesulitan memahami mata pelajaran informatika yang diperoleh data 56 % siswa sulit memahami materi sistem komputer, 26 % siswa sulit memahami pada materi teknologi informasi dan komunikasi dan 20% sulit memahami materi berpikir komputasional.

Permasalahan tersebut disebabkan karena media belajar yang digunakan guru masih kurang. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran pelengkap yang bervariasi untuk mendukung proses belajar peserta. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk variatif audio-visual lebih mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran karena dapat menyampaikan pesan lebih menyeluruh (Sunarno, 2015). Media pembelajaran variatif yang berisi materi dan latihan pembelajaran berbentuk teks, gambar, dan video dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung yang dapat membantu proses belajar peserta didik secara mandiri. Pembelajaran berbasis android dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri serta sebagai media pembelajaran yang bebas di akses kapan saja dan di mana saja pengguna berada tanpa di batasi oleh ruang dan waktu (Tamhane et al, 2015). Salah satu nya yaitu memperkaya materi pembelajaran, materi pembelajaran secara lebih mudah serta materi yang disajikan tidak hanya berupa teks tetapi juga dapat menampilkan gambar, video tutorial sehingga tidak terkesan membosankan.

Waktu belajar di sekolah yang terbatas dan kurangnya konten serta media pembelajaran menyebabkan beberapa dampak berikut ini yaitu meningkatnya

waktu peserta didik di luar sekolah dan diperlukannya media pembelajaran baru yang mendukung peserta didik pada mata pelajaran yang masih memiliki keterbatasan dalam pengadaan konten dan media. Sementara itu, pada saat ini teknologi sudah menjadi bagian dari masyarakat luas sehingga pengembangan teknologi bergerak berdasarkan kebutuhan dan keinginan dari pengguna. Hampir seluruh aspek dalam teknologi berpusat pada pengguna. Oleh karena pentingnya pemahaman terhadap pengembangan dan proses bisnis pada teknologi sehingga diperlukan pendidikan mendalam bagi peserta didik sejak awal terkhusus pada Jurusan Teknologi Komputer Jaringan.

Media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator ini merupakan salah satu Mobile learning yang memiliki banyak tool yang cepat dan mudah dimengerti, sehingga dapat menyisipkan berbagai macam video, animasi, gambar-gambar, hingga kuis yang disertai feedback yang tidak ditemukan dalam bahan ajar cetak pada umumnya. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berupa mobile learning yang berbasis Smart Apps Creator.

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 Informatika 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.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *SMART APPS CREATOR* (SAC) Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Swasta Rahmat Islamiyah Medan”** agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika dan supaya pembelajaran menjadi lebih praktis dan menarik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar peserta didik secara mandiri khususnya pada mata pelajaran informatika.
2. Peserta didik sulit memahami materi sistem komputer dalam pembelajaran.
3. Perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka merupakan suatu tantangan untuk pendidik membuat konten dan media pembelajaran.

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 yaitu menggunakan Smart Apps Creator (SAC).
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Informatika kelas X TKJ pada fase E Pada Elemen Sistem Komputer
3. Media yang dikembangkan dijalankan di platform Android dengan minimal versi Android 7.0 Nougat keatas.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator (SAC) pada mata pelajaran Informatika dikelas X TKJ SMK Swasta Rahmat Islamiyah Medan ?
2. Bagaimana keefektivitas media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator (SAC) pada mata pelajaran Informatika dikelas X TKJ SMK Swasta Rahmat Islamiyah Medan ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator (SAC) pada mata pelajaran Informatika dikelas X TKJ SMK Swasta Rahmat Islamiyah Medan.
2. Mengetahui keefektivitas media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator (SAC) pada mata pelajaran Informatika dikelas X TKJ SMK Swasta Rahmat Islamiyah Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan di dapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi dan dapat menambah pengetahuan mengenai pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator (SAC) terhadap siswa dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu guru mempermudah dalam membuat pembaruan materi pelajaran, mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Diharapkan media pembelajaran mobile learning membuat siswa dapat memahami materi dengan mudah, praktis, mandiri, dan tidak terbatas oleh waktu. Sehingga pelajaran simulasi digital menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan terasa lebih mudah dipahami

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas X TKJ SMK Swasta Rahmat Islamiyah Medan untuk mendukung proses pembelajaran dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator.