

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan serta kemajuan teknologi yang semakin maju dan pesat, di seluruh dunia mengalami banyaknya perubahan termasuk dunia pendidikan. Kemajuan teknologi tersebut dapat ditandai dengan adanya penggunaan android yang semakin meningkat, dalam hal ini dikemukakan oleh Dirjen Penyelenggara Pos dan Informatika Ahmad M Ramli (2021) mengemukakan tentang jumlah penggunaan ponsel pintar (android) mencapai 167 juta orang atau 89 % dari total penduduk Indonesia. Dalam perkembangan dan kemajuan teknologi tersebut diperlukannya membuat inovasi atau pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaan pembelajaran. Keberhasilan pendidikan itu tergantung pada sebuah unsur manusia. Unsur yang menentukan keberhasilan dalam pendidikan adalah seorang guru, karena seorang guru dituntut untuk mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar yang semakin meningkat agar menambah mutu dan kualitas belajar sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar didalam dunia pendidikan. Dalam hal ini menggunakan media komunikasi dapat memudahkan saat melaksanakan proses pembelajaran lebih menarik. Banyak media komunikasi yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajarannya diantaranya adalah dengan menggunakan android atau *smartphone*.

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk

menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar kepada pembelajar dengan metode yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri, menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, dengan menggunakan media pembelajaran interaktif proses pembelajaran membuat suasana berbeda, karena materi dulunya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat bervariasi dengan tayangan memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibuea :2014).

Software yang dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif adalah dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*. Menurut Intan Sawila (2019 : 1) *Adobe flash cs6* adalah suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat suatu desain pembelajaran dan dalam penelitiannya menjelaskan dengan adanya penggunaan *software Adobe Flash CS6* ini dapat dinyatakan valid dalam mendesain dan efektif bagi siswa, oleh karena itu dipilihnya *adobe flash cs6* sebagai pembuatan media pembelajaran interaktif ini. Pengertian lain dari *Adobe Flash CS6* merupakan *software aplikasi komputer* yang dapat menciptakan animasi dan konten multimedia. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang mampu membuat dan mengolah teks maupun objek sehingga hasil tampak lebih menarik.

SMK Kompetensi Keahlian RPL memiliki yang mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SPN) pasal 3 mengenai tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik terutama

bekerja dalam bidang tertentu. Secara khusus tujuan Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten. Pada setiap pembelajaran diusahakan lebih ditekankan pada penguasaan konsep agar siswa memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai kemampuan dasar yang lain seperti penalaran, komunikasi, koneksi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, sebagaimana yang dikemukakan oleh Harja (2011 :3)

Pelaksanaan pembelajaran tidak pernah lepas dengan adanya penggunaan media, pentingnya peran media pembelajaran sebagai sarana yang membawa informasi untuk disampaikan kepada penerima yaitu peserta didik guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk memaksimalkan proses belajar mengajar . Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu pada saat proses pembelajaran. Saat ini pembelajaran di SMK Supian Membangun Silangkitang Mata Pelajaran Perangkat Lunak dilakukan secara tatap muka di ruang kelas dengan dukungan sarana dan prasarana kurang mendukung. Kenyataan kendala lainnya adalah rendahnya pemahaman kemampuan siswa terhadap materi yang diberikan guru dikarenakan kurang efektifnya jam pembelajaran perangkat lunak di sekolah . Berkenaan dengan itu, perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa secara teori dan praktik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian ini, maka peneliti menemukan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang digunakan sebagai suplemen dalam pembelajaran pada mata pelajaran Perangkat

Lunak Kelas XI (RPL). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan *adobe flash Cs6* tentu memerlukan perencanaan terlebih dahulu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian ini menguraikan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan *adobe flash cs6* pada mata pelajaran Perangkat Lunak kelas XI (RPL).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sarana dan prasarana disekolah Supian Membangun Silangkitang tidak mendukung.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah Supian Membangun Silangkitang belum diterapkan.
3. Keterbatasan jam pembelajaran saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka khususnya pada mata pelajaran perangkat lunak pada kelas XI RPL sehingga pembelajaran kurang efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti ini lebih terfokus pada permasalahan yang akan diteliti. Maka peneliti membatasi masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android diimplementasikan dengan menggunakan media *adobe flash cs6*.

2. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan menggunakan media *adobe flash cs6* penulis menggunakan metode penelitian *R & D* dan model yang digunakan adalah dengan menggunakan model *ADDIE*.
3. Materi yang akan dikembangkan disesuaikan dengan RPP dan Silabus kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak SMK Supian Membangun Silangkitang pada Mata Pelajaran Perangkat Lunak.
4. Pengujian media untuk menguji kelayakan dan keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dengan Menggunakan *Adobe Flash Cs6* kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak SMK Supian Membangun Silangkitang pada Mata Pelajaran Perangkat Lunak.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan *adobe flash cs6* pada mata pelajaran perangkat lunak kelas XI RPL?.
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan *adobe flash cs6* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perangkat lunak kelas XI RPL?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan *adobe flash cs6* pada mata pelajaran perangkat lunak kelas XI RPL?
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan *adobe flash cs6* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perangkat lunak kelas XI RPL.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari semua yang telah diuraikan di atas, maka diharapkan agar penelitian yang dilakukan bermanfaat bagi peserta didik maupun guru yang bersangkutan.

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kontribusi (sarana) untuk mengembangkan pembelajaran yang interaktif yang mudah dipahami guru sebagai tenaga pengajar maupun peserta didik selaku penerima pelajaran.
2. Pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang dikembangkan dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran baik mudah digunakan oleh guru maupun dimengerti oleh peserta didik.
3. Memberikan inovasi cara mengajar yang baru bagi guru bidang studi yang bersangkutan.