

BAB I

PENDAHULUAN

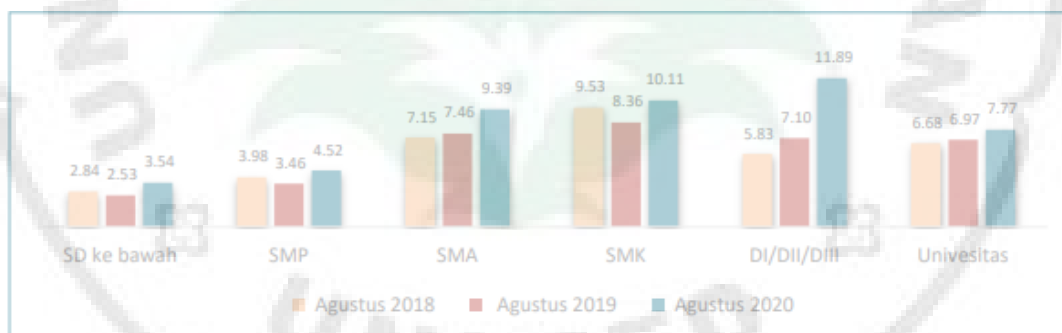
1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan (Ihsan, 2011: 2). Seluruh Negara selalu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) melalui pendidikan, tidak terkecuali Indonesia yang terus berupaya mengembangkan sistem pendidikan dan kurikulum yang digunakan. Kurikulum merupakan niat dan harapan yang dituangkan kedalam bentuk rencana maupun program pendidikan yang dilaksanakan. Kurikulum sebagai niat dan rencana, dan pelaksanaannya adalah proses belajar mengajar. Adapun yang terlibat didalam proses belajar mengajar tersebut adalah pendidik dan peserta didik (Sudjana, 2005).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempersiapkan lulusannya untuk langsung terjun kedalam dunia pekerjaan (Jaya, 2013). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berpotensi menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mengarahkan siswanya agar bisa secara langsung ditempatkan sebagai tenaga kerja yang sudah memiliki pengalaman sebelumnya. Selain itu, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki lima elemen kompetensi sesuai kebutuhan lapangan seperti kebutuhan masyarakat, kebutuhan dunia kerja, kebutuhan profesional, kebutuhan generasi masa depan dan ilmu pengetahuan. Dengan begitu, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) siap menghadapi era persaingan global. Namun, pada

kenyataannya masih banyak lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang tidak dapat memenuhi kualifikasi sebagai sumber daya manusia yang bermutu.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Sumatera Utara pada Agustus 2020, ditemukan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menganggur, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah yang paling tinggi setelah tamatan DIII yaitu sebesar 10,11 persen. Ada banyak ditemukan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menganggur karena kurangnya bekal peserta didik untuk langsung terjun ke dunia pekerjaan.



Gambar 1. 1 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan (persen), Agustus 2018 - Agustus 2020.

(Sumber : <https://sumut.bps.go.id/>)

Informasi dari Badan Pusat Statistik (BPS) dapat menggambarkan bahwa lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih banyak yang belum terserap di dunia kerja. Perlu ditinjau kembali faktor-faktor yang menyebabkan hal tersebut dan bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Salah satu bidang keahlian yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bidang keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Mata pelajaran wajib keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang harus dicapai oleh peserta didik adalah mata pelajaran Pemrograman Dasar. Mata pelajaran pemrograman dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam bidang komputer karena pada mata pelajaran ini siswa diajarkan konsep dasar untuk mengenal bahasa pemrograman dalam menyelesaikan masalah secara logis dan sistematis (Nur Hasanah & Tri Agustin Mawarni, 2019). Pemrograman dasar mempelajari tentang pengenalan dasar bahasa pemrograman, yaitu belajar tentang strategi pemecahan masalah, metodologi dan sistematika pemecahan masalah tersebut kemudian dituangkan dalam suatu notasi yang disepakati bersama (Menrisal & Putri, 2018). Selain dituntut untuk menyelesaikan permasalahan dengan suatu program yang menggunakan Bahasa C++ peserta didik juga harus memahami sintak-sintak dalam pemrograman C++ secara teoritis.

Melalui pelajaran Pemrograman Dasar siswa diharapkan dapat berfikir secara logis dan sistematis serta dapat menganalisa sebuah persoalan, memberikan solusi secara terurut. Hadjerrouit (2008) menyatakan bahwa dalam kemahiran pemrograman membutuhkan kemampuan dalam berfikir dalam menganalisis, desain, berpikir secara analogis, evaluasi serta refleksi. Untuk itu media pembelajaran harus disampaikan dan dikemas semenarik mungkin untuk menarik minat belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi lebih

aktif untuk belajar mandiri. Siswa dituntut untuk dapat belajar mandiri dalam memahami setiap aturan penulisan yang akan diaplikasikan dalam sebuah program. Sehingga setiap masalah yang diberikan dapat diselesaikan dengan bahasa pemrograman secara logis.

Menurut (Nur Hasanah & Tri Agustin Mawarni, 2019) pembelajaran yang berlangsung di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada mata pelajaran Pemrograman Dasar masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Hampir 85% masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media PPT (*power point*). Proses pembelajaran masih lebih berorientasi pada guru. Menurut (Kuswanto, 2020) pembelajaran di dalam kelas belum memanfaatkan media secara maksimal. Sementara, guru dan siswa sudah memiliki *handphone* berbasis *android* namun belum dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Sebagian besar guru dan siswa hanya menggunakan *android* untuk membuka jejaring sosial atau *game*. Semestinya kemajuan teknologi seperti *android* ini bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka perlu adanya sebuah perubahan dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satu solusinya yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga proses pembelajaran menjadi kondusif dan siswa sebagai penerimanya dapat melakukan melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran dapat diterima oleh siswa lebih cepat dan

utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Rayandra Asyar, 2011: 8). 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).

Android merupakan salah satu teknologi yang 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. Berbagai *software* atau *website* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis *android* salah satunya adalah *Smart Apps Creator* (SAC). 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).

Menurut (Amajida, 2021) di dalam penelitiannya menyatakan bahwa media berbasis *android* ini valid untuk digunakan yang diuji berdasarkan hasil validasi dan respon dari keseluruhan responden media yang mengatakan bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* ini dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan, pada tahun 2020 Avin Wimar Budyastomo melakukan penelitian di SD Negeri 2 Sendang

Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang yaitu Pembuatan Aplikasi Pengenalan Tatasurya Berbasis *Android* menggunakan *Smart App Creator* yang mengatakan bahwa penggunaan aplikasi ini sebagai media pembelajaran sangat menyenangkan dan tidak membosankan sehingga diterima baik oleh peserta didik (Budyastomo, 2020).

Dengan adanya konsep pembelajaran berbasis *android* dengan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) guru akan terbantu dalam memenuhi tuntutan kemajuan teknologi serta pembuatan media pembelajaran menjadi lebih menarik yang dikemas dalam bentuk aplikasi *android*. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan bahan pembelajaran dan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka akan dikembangkan media pembelajaran *interaktif* berbasis *android* yang diharapkan bisa menumbuhkan minat belajar siswa demi tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun yang menjadi judul penelitian ini adalah “**Pengembangan**

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah-masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang berlangsung di SMK masih menggunakan media yang konvensional.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan informasi selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Keberadaan *smartphone android* yang belum dioptimalkan sebagai media pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar.
5. Tingginya tingkat pengangguran dari lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar permasalahan yang dikaji lebih terarah, maka batasan masalah dalam penelitian difokuskan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran *interaktif* berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran Pemrograman Dasar dengan materi Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran *interaktif* berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) layak untuk digunakan ?
2. Apakah media pembelajaran *interaktif* berbasis *android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) efektif untuk digunakan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *interaktif* berbasis *android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *interaktif* berbasis *android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis *android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* ini diharapkan dapat menambah wawasan yang lebih luas dalam penggunaan media pembelajaran secara umum, dan secara khusus memberikan referensi pengembangan produk media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan masukan kepada guru di sekolah, sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar dan kemampuan memahami materi Pemrograman Dasar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan media pembelajaran pembelajaran *interaktif* berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) di kemudian hari.