

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah media untuk menunjang kelancaran dan keefektifan siswa dalam belajar. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini berdampak pada penggunaan media untuk belajar yang tidak terbatas. Sebagai contoh teknologi komputer, laptop, internet, bahkan smartphone yang saat ini bisa dijadikan sumber belajar yang efektif.

Menurut Setyosari (2014), siswa membutuhkan media yang mampu memfasilitasi pengalaman belajar mereka untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu selama proses pembelajaran dengan tujuan supaya komunikasi antara pendidik dan peserta didik dapat terjalin dengan baik. Peran media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai pemberi informasi dan motivasi kepada peserta didik agar peserta didik merasa tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal (Nasution, H., & Januar, T. 2021). Pengguna media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah dalam proses belajar mengajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas

belajar mengajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran adalah dengan menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan mengajak siswa untuk melihat secara lebih konkrit apa yang sedang dipelajari. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan dengan berdasarkan panduan Silabus dan RPP yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku di sekolah. Proses pembelajaran yang dilaksanakan terfokus dengan pemberian teori kepada siswa dapat memahami materi yang diberikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki beberapa bidang salah satunya adalah Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) Yang merupakan suatu program keahlian yang berfokus kepada Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pada bidang ini terdapat beberapa mata pelajaran produktif, diantaranya mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan ini adalah mata pelajaran wajib pada keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan proses pembelajaran dalam mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di kelas XI TKJ SMKS Imelda berlangsung diperoleh hasil bahwa siswa masih kurang memahami materi. Materi yang diajarkan dalam pelajaran tersebut cukup banyak dan dinilai masih membingungkan oleh siswa, guru sebagai pengajar sudah menggunakan media yang berupa slide *power point* dalam memberikan materi pembelajaran pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan. Dari penggunaan media berupa slide *power point* dan gaya ceramah informasi yang disajikan kepada peserta didik terasa membosankan untuk pembelajaran. Pada

saat pembelajaran peserta didik terlihat kesulitan jika slide *power point* yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang fokus dalam pembelajaran. Serta, waktu yang terbatas dalam proses belajar mengajar menyebabkan minimnya komunikasi antara guru dan siswa dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran pada mata pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan dapat membantu siswa dengan hal-hal yang baru. Dalam proses pembelajaran, penyampaian materi masih disampaikan guru secara langsung karena kurangnya media pembelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa. Saat ini hanya menggunakan buku cetak saja sebagai alat pembelajaran. Keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran menjadi salah satu faktor kendala mengapa pembelajaran belum berlangsung secara efektif dan efisien.

Metode penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Metode ini mengurangi kinerja siswa karena siswa lebih banyak mendengarkan, yang menyebabkan kebosanan dan menurunkan hasil belajar.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media *Power point* yang ditampilkan di papan tulis dengan menggunakan LCD proyektor, dimana siswa hanya dapat melihat dari tempat duduknya sehingga sebagian siswa yang berkemampuan rendah sulit untuk mendapatkan fakta-fakta terkait dengan apa yang disajikan untuk mengembangkan materi. Menurut beberapa siswa diperlukan media yang dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran dengan menggunakan *Software Adobe Animate CC*

yang lebih bervariasi dengan unsur teks, gambar, suara dan animasi serta tombol interaktif yang bisa membantu dan memudahkan siswa untuk mengerti dan memahami isi materi pelajaran. Media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* yang di rancang sesuai dengan pembelajaran dikelas. Dengan begitu diharapkan siswa dapat meningkatkan respon siswa terhadap proses pembelajaran di kelas dan menumbuhkan minat belajar siswa.

Sehingga para pengembang bisa mengembangkan, mendistribusikan, dan mengandakan hasil aplikasi yang dibuatnya sendiri. Saat ini sudah banyak aplikasi yang disediakan melalui *Play Store* dan pengguna hanya tinggal mengunduh dan menginstal ke dalam *smartphone*. Dengan adanya kemudahan seperti ini memungkinkan semua guru mata pelajaran dapat menggunakan android sebagai media yang tidak kalah pentingnya dalam proses pembelajaran. Maka dari penelitian di atas dapat disimpulkan dengan media pembelajaran berbasis android dapat memudahkan pembelajaran di kelas, dapat membuat siswa lebih aktif dalam menjalankan belajar mengajar. Maka dari itu penulis melakukan penelitian media pembelajaran berbasis android ini menggunakan jenis media pembelajaran audio visual.

Dengan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android dapat dimanfaatkan sebagai sarana alternatif penunjang pembelajaran. Dengan menggunakan android dalam proses pembelajaran siswa memiliki kesempatan belajar lebih banyak karena siswa

dapat belajar kapanpun dan dimanapun sehingga mereka dapat belajar melalui riset informasi di internet dan melatih keterampilan praktis berkat prinsip mobilitas yang dimiliki oleh android (Izza, K., & HARIMURTI, R, 2019). Selain itu, siswa mungkin lebih mudah mempelajari materi yang kurang dipahami ketika mereka menggunakan media pembelajaran di android. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XI Di SMKS Imelda Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi / permasalahan sebagai berikut:

1. Guru masih menerapkan proses pembelajaran yang belum bersesuaian dengan kebutuhan siswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum efektif sehingga siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran hanya dengan menggunakan papan tulis dan buku teks.
3. Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam melakukan pembelajaran di kelas.
4. Belum adanya media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan sebelumnya pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan.

5. Siswa sulit memahami materi pembelajaran dikarenakan sarana belajar yang kurang mendukung pemahaman sistem.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya masih sulit dipahami cara penggunaannya pada siswa.
2. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI TKJ SMKS Imelda Medan sebagai suplemen siswa dalam menumbuhkan semangat, minat, keaktifan serta kemandirian siswa pada proses pembelajaran.
3. Pemanfaatan teknologi *smartphone* pada proses pembelajaran masih kurang tepat.
4. Kurangnya pemahaman pentingnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran administrasi sistem jaringan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi, dan batasan masalah maka rumusan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XI TKJ SMKS Imelda Medan?
2. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XI TKJ SMKS Imelda Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berhubungan dengan rumusan masalah, adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan produk Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XI TKJ SMKS Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XI TKJ SMKS Imelda Medan.

1.6 Urgensi / manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat teoritis

Dapat meningkatkan keterampilan mengajar pada guru dengan menggunakan media pembelajaran khususnya di mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan kelas XI SMKS Imelda Medan.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa, Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pada pelajaran Administrasi Sistem Jaringan untuk meningkatkan minat, motivasi belajar. Bagi Guru, Dapat menambah referensi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa
- b) Bagi Sekolah, Untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di Sekolah dan menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam penggunaan multimedia pembelajaran berbasis android.
- c) Bagi Peneliti, dapat menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah – masalah yang di hadapi di dunia Pendidikan.