

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya proses belajar. Melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik sehingga mampu menjadi sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Untuk memperbaiki kualitas pendidikan, pemerintah juga turut berupaya dalam menyempurnakan Kurikulum 2013. Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik yaitu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dimana kemampuan peserta didik diarahkan untuk mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Dalam pelaksanaan pendekatan ilmiah kegiatan yang dilakukan siswa meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran

(Permendikbud No.22 tahun 2016).Pendekatan saintifik merupakan dasar dari kurikulum 2013, dimana kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik

merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif dapat mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Selama proses pembelajaran berlangsung, tentu saja siswa membutuhkan bahan ajar sebagai alat yang dijadikan sebagai sumber informasi belajarnya.

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. Perkembangan teknologi informasi yang kini menjadi kemudahan dalam berbagai hal tersebut telah dimanfaatkan di berbagai sekolah untuk menerapkan media pembelajaran yang interaktif, baik itu bisa digunakan di PC ataupun di smartphone Android. Berbagai media tersebut dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam belajar. Contohnya adalah pada media pembelajaran berbasis Android, siswa dapat belajar lebih mudah tanpa terbatas waktu dan tempat dan tak perlu membawa buku dan laptop. Bahkan media pembelajaran saat ini telah memanfaatkan unsur multimedia yang dikemas dalam bentuk aplikasi Android sehingga dapat mengurangi kebosanan siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan di kelas XI jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 3 Garut pada bulan November 2021 sampai dengan January 2022, diperoleh hasil bahwa siswa masih kesulitan dalam mempelajari materi Teknologi Layanan Jaringan dikarenakan beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah masih kurangnya media pembelajaran tambahan sebagai media belajar mandiri diluar pembelajaran di sekolah. Buku paket yang disediakan sekolah sangat terbatas penggunaannya dan hanya bisa digunakan di lingkungan sekolah. Selain buku paket yang disediakan dari sekolah, siswa diharapkan dapat memiliki catatan dalam buku tulis masing-masing. Tidak banyak siswa yang mampu membeli buku paket sehingga pada waktu ulangan tiba, sehingga siswa tersebut kebingungan untuk mencari sumber dan bahan untuk belajar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas XI TKJ adalah masih banyak siswa yang tidak fokus belajar karena terlalu sibuk dengan handphone yang digunakan untuk ber-social media dan juga bermain game.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan yaitu Ibu Tantri, S.Pd, dikatakan bahwa minat dan motivasi belajar siswa masih kurang. Hal itu tampak dari siswa yang tidak memperhatikan guru saat mengajar di kelas. Minat dan motivasi belajar yang kurang tersebut salah satunya disebabkan oleh faktor penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi. Oleh karenanya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut ibu Tantri, di SMK Negeri 3 Garut jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) masih terdapat beberapa siswa yang hanya dapat mencapai prestasi KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimal). Masalah yang sering timbul adalah kurangnya minat dan kebiasaan belajar di sekolah, masih ada siswa yang tidak pernah belajar di rumah, serta malas untuk belajar dan mengerjakan PR. Dalam hal ini guru disarankan untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang variatif untuk menumbuhkan minat dan kebiasaan belajar siswa. Hal ini didukung oleh siswa yang telah memiliki smartphone dengan sistem operasi android, sehingga media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam belajar di rumah secara mandiri dengan pemanfaatan smartphone dengan sistem operasi android.

Berpijak dari hal tersebut, maka perlu diterapkan media belajar yang dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam belajar, yang diharapkan dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar serta memberi kemudahan dalam mempelajari materi dengan media yang interaktif. Oleh karena itu pada penelitian ini penulis berencana mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada Teknologi Layanan Jaringan untuk siswa kelas XI SMK Negeri 3 Garut. Adapun hal yang dimuat dalam media pembelajaran tersebut adalah : materi pembelajaran, video tutorial, gambar gambar dan latihan soal untuk meningkatkan kemampuan siswa. Media pembelajaran disini adalah sebagai koplemen (Pelengkap) karena media pembelajaran dengan ogram untuk melengkapi materi pembelajaran di dalam kelas.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, maka batasan masalah nya adalah.

1. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan belum bervariasi khususnya sebagai pembelajaran mandiri pada Teknologi Layanan Jaringan kelas XI SMK Negeri 3 Garut.
2. Belum adanya media pembelajaran berbasis Android yang diterapkan di SMK Negeri 3 Garut pada Teknologi Layanan Jaringan kelas XI.
3. Pembuatan media pembelajaran ini hanya sampai tahap validasi tidak sampai dengan tahap implementasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran berbasis Android pada Teknologi Layanan Jaringan untuk siswa kelas XI SMK Negeri 3 Garut?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran berbasis Android pada Teknologi Layanan Jaringan untuk siswa kelas XI SMK Negeri 3 Garut?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Mengembangkan produk media pembelajaran berbasis Android pada Teknologi Layanan Jaringan untuk siswa kelas XI SMK Negeri 3 Garut.
2. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis Android pada Teknologi Layanan Jaringan untuk siswa kelas XI SMK Negeri 3 Garut.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan memiliki manfaat dan kegunaan yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Kegunaan teoritis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan realisasi mengenai penerapan pembelajaran berbasis android
- 2) Referensi untuk penelitian selanjutnya

2. Manfaat Praktis

Kegunaan praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi pihak Sekolah SMK Negeri 3 Garut; diharapkan penelitian ini menjadi masukan dan bahan pertimbangan melakukan pengembangan media pembelajaran di sekolah.
- 2) Bagi Guru; menambah ilmu pengetahuan dan kreatifitas bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran, dan meningkatkan penguasaan kompetensi dasar siswa.
- 3) Bagi Guru ; Membangun pembelajaran yang efektif dan efisien
- 4) Bagi Siswa; diharapkan penelitian ini dapat membantu atas kendala kendala yang umumnya dijumpai pada kegiatan pembelajaran, dan memberikan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran ini
- 5) Bagi penulis ; kegiatan penelitian ini diharapkan menjadi penunjang untuk melatih kemampuan berpikir dan menganalisis dari setiap kemajuan teknologi yang semakin berkembang. Selain itu juga agar menjadi bekal

untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif dan memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar dengan cara yang menyenangkan.

F. Metode Penelitian

Menurut Sugiono (2010) metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dan selanjutnya ”menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini mengadopsi model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (2001) dimana model pengembangan ini merujuk pada menghasilkan suatu produk multimedia untuk pembelajaran, model ini memiliki 3 atribut di dalam tahapannya. Ketiga atribut tersebut adalah standar (*standards*), manajemen proyek (*project management*), dan evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*). Kemudian mempunyai tiga tahapan yaitu Perencanaan, Desain, dan Pengembangan.