

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pengertian Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Ketentuan Umum Pasal 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan dunia teknologi semakin pesat menciptakan inovasi-inovasi baru. Teknologi saat ini sudah menjadi bagian penting untuk kehidupan manusia dan sudah membantu kehidupan manusia di hampir semua aspek. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.

Kegiatan pembelajaran di sekolah pada saat ini yang memiliki peranan penting untuk menarik perhatian siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Arsyad. 2011). Selain untuk menarik perhatian siswa penggunaan media pembelajaran terutama berbasis aplikasi android dapat dengan mudah diakses oleh siswa untuk mendukung proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kegiatan belajar mengajar.

Menurut Warsita (2010) Penggunaan perangkat (*device*) bergerak sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, petunjuk belajar dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada disebut model pembelajaran *mobile learning*. Kehadiran *mobile learning* khususnya berbasis android diharapkan dapat menciptakan media interaktif dan menarik bagi siswa.

Android merupakan salah satu sistem operasi perangkat *mobile* berbasis Linux yang tumbuh berkembang saat ini. Android banyak dimaniati masyarakat karena platform android bersifat open source yang memberikan kebebasan para pengembang menciptakan aplikasi (Anggraeni & Kustijono, 2014)

Dari hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada SMK Negeri 1 Nogosari, media pembelajaran yang berbentuk aplikasi android belum ada. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah. Penyampaian materi dengan metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan yang menyebabkan waktu pelajaran terbuang dan kekaduhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi oleh guru pada mata pelajaran pemrograman dasar masih menggunakan media berbentuk jobsheet yang berisi penjelasan singkat materi dan kode program sebagai latihan siswa dalam proses belajar. Siswa hanya mencatat dan mendengarkan apa yang di sampaikan oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti termotivasi melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Pemrograman Dasar Berbasis Aplikasi Android di SMK Negeri 1 Nogosari”. Media ini dibuat menggunakan Adobe Animate CC 2019 yang berupa aplikasi berbasis Android yang mencakup materi, video, latihan soal yang akan memberikan *feedback* oleh siswa berupa skor yang diperoleh setelah mengerjakan soal. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa, agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disebutkan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut;

1. Penyampaian materi didalam kelas menggunakan metode ceramah mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar.
2. Belum ada media pembelajaran pemrograman dasar yang menarik dan inovatif.
3. Kurang mendalamnya materi yang ada pada *jobsheet*.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, penelitian ini perlu diberikan pembatasan dapat terstruktur, fokus pada tujuan dan terarah. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dilakukan untuk pembelajaran pemrograman dasar kelas X.
2. Materi yang disajikan pada media pembelajaran ini terbatas untuk kelas X pada mata pelajaran pemrograman dasar.
3. Untuk mengetahui kelayakan pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pemrograman dasar berbasis aplikasi android di SMK Negeri 1 Nogosari?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pemrograman dasar berbasis aplikasi android di SMK Negeri 1 Nogosari?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran pemrograman dasar berbasis aplikasi android di SMK Negeri 1 Nogosari.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran pemrograman dasar berbasis aplikasi android di SMK Negeri 1 Nogosari.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berikut merupakan beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan, teknologi, dan pendidikan.
  - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Dari sisi siswa
    - 1) Menambah pengetahuan siswa mengenai mata pelajaran pemrograman dasar.
    - 2) Meningkatkan minat belajar siswa menggunakan aplikasi media pembelajaran.
    - 3) Membantu siswa untuk belajar mandiri.
  - b. Dari sisi guru
    - 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pemrograman dasar.
    - 2) Membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
  - c. Dari sisi pengembang
    - 1) Pengembang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran yang berguna dalam membantu kegiatan pembelajaran.

- 2) Mendapatkan hasil analisis media pembelajarn pemrograman dasar berbasis aplikasi android di SMK Negeri 1 Nogosari.
- 3) Media pembelajaran yang telah dibuat dapat menjadi referensi untuk media-media pembelajaran selanjutnya.