

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media adalah suatu sarana yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Kata media dalam Bahasa Arab adalah *wasai* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad 2011 : 4).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut (Sadiman dkk, 2005 : 10) media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disajikan tersebut.

Salah satu media pembelajaran yang tersedia adalah media android. Menurut Satyaputra (2016 : 2), android adalah sebuah sistem untuk smartphone dan tablet. Sedangkan menurut Fifin Hakiky (2011 : 15), android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Android juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan pemahaman materi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android adalah media/sarana yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi

pembelajaran yang dirancang pada sebuah *platform* sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux dan hasil berbentuk aplikasi android.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Maret 2018 di SMKN 2 Padang dengan bapak Sovandi Marwan sebagai salah satu guru di jurusan TKJ di dapatkan informasi bahwa metode pembelajaran yang ada di kelas X TKJ menggunakan metode ceramah dan diselingi dengan simulasi perawatan PC yang diperagakan guru. Media yang digunakan dalam menyampaikan materi telah berbentuk slide powerpoint versi 2010 yang ditampilkan di LCD Proyektor. Akan tetapi, tidak semua siswa memiliki laptop atau komputer, sehingga siswa tidak dapat mengulang pembelajaran kembali di rumah. Jika slide power point dan materi pelajaran dicetak, akan membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan membebani siswa. Sehingga, materi pembelajaran hanya bisa di pelajari ruang kelas dan siswa tidak bisa mengulang kembali mempelajari materi di rumah.

Suasana belajar mengajar ketika peneliti mengamati sudah sangat kondusif, karena siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan materi dari guru sehingga kondisi kelas saat guru menjelaskan materi menjadi hening. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa saat pembelajaran berlangsung yang mengarah kemasa depan siswa tersebut, sehingga siswa bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran.

Sarana yang diberikan kepada siswa dan guru dikelas terbilang lengkap. Terdapat ruangan kelas diberikan kipas angin, LCD Proyektor disemua ruangan kelas, dan laboratorium yang lengkap. Fasilitas WIFI juga disediakan di sekolah ini dengan kecepatan akses yang cukup bagus yaitu 1 Mbps. Selain fasilitas, siswa juga sudah

memiliki Smartphone yang dimiliki siswa secara pribadi. Rata-rata siswa SMK sudah memiliki Handphone pintar, akan tetapi kebanyakan dari siswa memanfaatkan smartphone sebagai media bermain dan mengakses jejaring social saja. Kemudian guru juga tidak memanfaatkan smartphone sebagai media belajar. Padahal banyak aplikasi yang tersedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang menarik dan praktis yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk menunjang pembelajaran bagi siswa. Media yang di kembangkan oleh peneliti juga menyediakan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang diberikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis android
- b. Tidak semua siswa mempunyai laptop/PC dirumah, sehingga mereka tidak bisa mengulang kembali materi pelajaran yang telah diberikan guru di sekolah
- c. Siswa masih memanfaatkan smartphone sebagai media bermain
- d. Guru masih menggunakan media konvensional

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Materi pelajaran yang digunakan adalah materi Perawatan PC
- b. Target penelitian ini diarahkan pada siswa kelas X SMKN 2 Padang jurusan TKJ

1.4 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Perawatan PC untuk siswa SMK Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) Kelas X yang valid, praktis dan efektif?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah : Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada materi pelajaran Perawat PC untuk siswa SMK jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) Kelas X yang valid, praktis dan efektif

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

b. Bagi Guru

Menambah variasi media pembelajaran yang dimiliki guru serta meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar

c. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dalam bentuk multimedia sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan memperoleh

pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar dengan cara yang menyenangkan.