

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan sangat berpengaruh besar bagi perubahan bangsa, tanpa pendidikan kita akan hidup dalam keterbelakangan. Maka dari itu, untuk menunjang pendidikan yang baik, diperlukannya suatu pola pembelajaran yang tidak monoton. Penggunaan media pembelajaran disaat sekarang memang tidak bisa dipandang sebelah mata bahkan sudah merupakan suatu pembaruan terhadap metode pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Untuk itu, media pembelajaran akan menjadi solusi terhadap guru dan murid dalam menunjang pembelajaran dikelas. Dengan media, pembelajaran menjadi terbuka dan bisa dilakukan dimana saja tanpa batas-batas ruang kelas. Siswa dapat belajar melalui internet dan juga handphone yang mereka miliki.

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah menjadi kemudahan dalam berbagai hal dan telah dimanfaatkan di sekolah untuk menerapkan media pembelajaran yang interaktif, baik itu bisa digunakan di PC ataupun di smartphone Android atau yang disebut pembelajaran berbasis mobile learning. Saat ini media pembelajaran dikemas dalam bentuk aplikasi Android dengan memanfaatkan unsur multimedia didalamnya sehingga akan mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran nantinya. Salah satu contoh sederhanya yakni, dengan menggunakan smartphone android, siswa akan mudah mempelajari tanpa harus membawa buku dan juga laptop.

Pada kegiatan PPL II di SMK Negeri 3 Gorontalo tepatnya pada bulan Agustus sampai oktober 2019, disaat yang bersamaan saya melakukan pengamatan terhadap peserta didik dan memperoleh hasil, bahwa siswa masih kesulitan untuk memahami

materi Dasar-Dasar Pemrograman dikarenakan beberapa faktor, salah satu diantaranya yakni kurangnya media tambahan sebagai media pembelajaran mandiri diluar dari jam sekolah sehingga apa yang mereka pahami hanya sebatas didalam ruangan kelas saja, buku pegangan hanya bisa dimiliki saat jam sekolah saja dan banyak siswa tidak fokus atau dalam hal ini mereka hanya bermain game, sosial media dengan handphone mereka. Kebanyakan dari siswa telah memiliki smart phone dengan layar kekinian atau bisa dikatakan handphone layar sentuh dengan sistem operasi Android meskipun ada beberapa siswa yang telah menggunakan sistem operasi selain Android.

Pada bulan november sebelum berakhirnya kegiatan PPL II, telah dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Pemrograman yaitu Ibu Srihastuti Permatasari, S.Kom bahwa beliau mengatakan minat dan motivasi belajar siswa masih kurang. Hal itu terlihat dari siswa yang tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran di kelas. Minat dan motivasi belajar yang kurang tersebut salah satunya disebabkan oleh faktor penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi.

Dan dari permasalahan diatas, diperlukan beberapa variasi media yang dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas serta kemampuan siswa tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Maka dari itu pada penelitian ini penulis berencana akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemrograman pada siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Gorontalo.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan juga batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah-masalah berikut :

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran pada Dasar - Dasar Pemrograman untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 Gorontalo.?
2. Seberapa besar kelayakan belajar siswa kelas X SMK Negeri 3 Gorontalo pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android.?

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian dibatasi pada :

1. Media pembelajaran yang dibuat hanya dapat dijalankan pada system operasi android
2. Materi berisi video studi kasus tentang pembuatan kalkulator sederhana menggunakan bahasa pemograman pascal dikelas X yang berjumlah 32 orang
3. KD 3.5 Menerapkan tipe data, variable, konstanta, operator dan ekspresi

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran pada Dasar - Dasar Pemrograman untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 Gorontalo
2. Mengetahui kelayakan belajar siswa kelas X SMK Negeri 3 Gorontalo pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Akademik
 - a. Memberikan perubahan baru pada proses pembelajaran yang lebih efektif dan bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap pembelajaran pada guru dan juga siswa.
 - b. Menambah ilmu dan mempermudah siswa dalam mempelajari materi Dasar Dasar Pemrograman.
 - c. Memaksimalkan fungsi dari smartphone sebagai sarana pembelajaran siswa kedepannya.
2. Bagi Peneliti
 - a. Dapat memberikan kontribusi dalam bidang kependidikan dan teknik informatika
 - b. Sebagai referensi terhadap penelitian pengembangan yang serupa.