

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Saat manusia dihadapkan dengan kemajuan teknologi yang sedang berkembang, dapat ditandai dengan adanya perkembangan sikap dan gaya hidup, pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas diperlukan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan Negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan Negara tersebut maju.

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang mulia,

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab [1].

Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Penerapan media pembelajaran dimaksudkan agar belajar menjadi lebih efektif, efisien dan bermakna bagi orang yang belajar, khususnya siswa. Media tidak hanya kita pandang sebagai alat bantu belajar bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru) ke penerima pesan (siswa). Oleh karena itu, sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik [2].

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya [3]. Media pembelajaran merupakan alat yang diimplementasikan untuk menyajikan isi materi pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipergunakan sebagai alat dalam memperagakan fakta maupun konsep belajar kepada peserta didik, membangun minat dan memaksimalkan daya tangkap peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah dalam proses belajar mengajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Perkembangan tekno

logi memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran.

Media pembelajaran kini dapat diakses dengan menggunakan komputer maupun perangkat lain yang dapat digunakan untuk menampilkan media tersebut. Pembuatan media pembelajaran juga lebih mudah. Berbagai *software* telah tersedia untuk membuat media pembelajaran. Dukungan *software* inilah yang dapat membuat media pembelajaran semakin menarik dan dapat dengan mudah didapatkan. Keterbatasan alat menjadi kendala dalam mengakses media pembelajaran. Dimana *smartphone* lebih banyak digunakan dibandingkan dengan perangkat komputer pribadi seperti laptop dikarenakan harganya yang lumayan terjangkau.

Untuk mendapatkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, maka akan dibuat media pembelajaran dengan menggunakan android studio yang akan menghasilkan aplikasi yang dapat dibagikan melalui transfer antar device menggunakan aplikasi sharing. Berdasarkan *IntelliJ* IDEA, *android* studio adalah lingkungan pengembangan terpadu IDE (*Integred Development Environment*) pada pengembangan aplikasi di android. Selain itu, android studio juga sebagai editor kode *IntelliJ* dan alat pengembang yang efisien karena telah menyediakan beberapa fitur yang dapat meningkatkan produktivitas dalam mengembangkan aplikasi *android*. Materi yang akan ditampilkan pada media ini akan dibatasi yaitu Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X SMK.

Materi ini membutuhkan pemahaman konsep mendalam, sehingga dengan adanya media pembelajaran berbasis android dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk mengangkat suatu penelitian tentang Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Desain Grafis Kelas X . Dalam media pembelajaran ini kita dapat menjelaskan materi dengan menarik juga bermanfaat bagi siswa bisa mengulang dan latihan pembelajaran dirumah. Selain itu media pembelajaran ini bisa dimanfaatkan banyak orang karena media pembelajaran yang sudah disediakan dapat diinstal pada *android*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, rumusan masalah pada penelitian ini ialah:

1.2.1 Bagaimana merancang media Pembelajaran berbasis *android*

1.2.2 Media pembelajaran berbasis perangkat *android* belum digunakan oleh sebagian guru maupun siswa.

1.3 Batasan Masalah

1.3.1 Perancangan Media Pembelajaran ini ditujukan untuk pembelajaran sekolah menengah kejuruan khususnya jurusan TKJ menggunakan *android studio* pada pelajaran desain grafis kelas x (sepuluh) disusun

dalam bentuk format file *.apk*, yang dapat dipasang serta dioperasikan pada perangkat yang menggunakan sistem operasi *android*.

1.3.2 Materi disusun sesuai kurikulum yang digunakan pada kelas X (sepuluh)

1.3.3 Media pembelajaran yang dikembangkan mengandung prinsip pembelajaran.

1.3.4 Media ini dibuat bukan dengan tujuan menggantikan peranan tenaga pendidik sebagai pengajar, tetapi untuk membimbing peserta didik dalam belajar dan menarik minat belajar peserta didik sehingga diharapkan memperoleh kemudahan dalam hal pemahaman materi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan guru dan siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan memberikan manfaat antara lain

1.5.1 Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai salah satu alternative untuk memberikan pengalaman kepada guru tentang pengembangan media pembelajaran, memotivasi kreativitas guru dalam mengembangkan suber belajar interaktif dan membantu guru dalam menyampaikan materi.

1.5.2 Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran berbasis android diharapkan dapat mengenalkan ragam atau variasi media pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan kemandirian dalam belajar, mempermudah dalam pengulangan materi dan

1.5.3 Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

1.5.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah dalam perancangan media pembelajaran