

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan seseorang. Dengan adanya pendidikan, wawasan seseorang akan bertambah dari sesuatu yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Tidak hanya itu, pendidikan juga dapat meningkatkan derajat seseorang dan dapat dijadikan sebagai bekal dalam mencari sebuah pekerjaan.

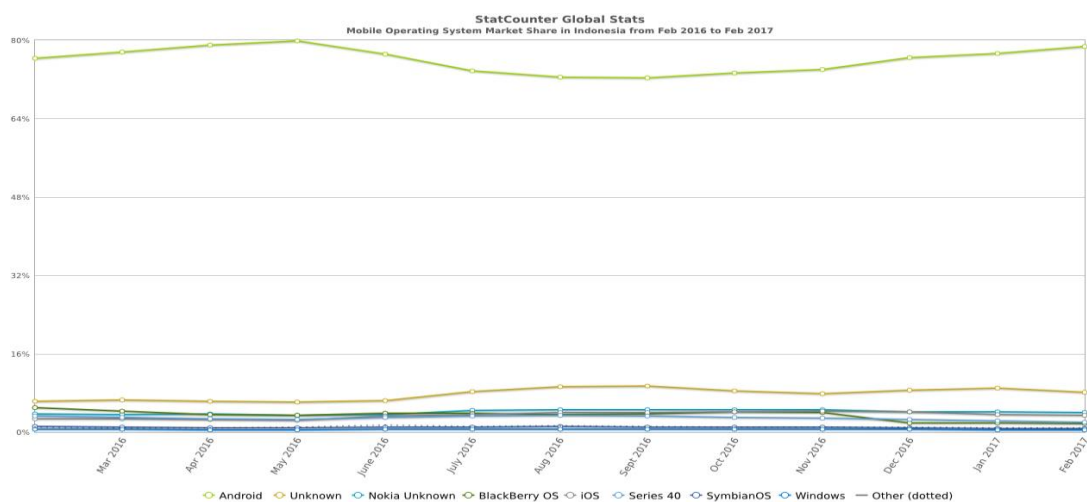
Materi yang disajikan di dalam sebuah pendidikan pun bermacam-macam. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan adalah materi Sistem Operasi. Menurut Setiawan (2017: 8) sistem operasi adalah sebuah perangkat lunak sistem komputer yang membantu perangkat keras dalam menjalankan fungsi-fungsi manajemen proses.

Selain materi ada hal yang dapat mempengaruhi minat untuk belajar, hal tersebut ialah media pembelajaran. Miarso (2004) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu untuk menyampaikan pesan dan dapat memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, serta untuk mendorong terjadinya kegiatan proses belajar. Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran dapat disajikan dalam berbagai hal, yaitu buku, poster, media presentasi, dan media pembelajaran interaktif lainnya. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dikembangkan di SMK 2 Muhammadiyah Klaten.

SMK 2 Muhammadiyah Klaten adalah Sekolah Menengah Kejuruan di Klaten dan memiliki beberapa kelas dengan jurusan Multimedia. SMK 2 Muhammadiyah Klaten juga memiliki jajaran guru yang berkompeten di bidangnya masing-masing. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan selama

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK 2 Muhammadiyah Klaten, jumlah media pembelajaran interaktif yang ada belum memadai, belum bermacam-macam, serta kelayakan media pembelajaran yang ada belum teruji. Metode mengajar yang digunakan di SMK 2 Muhammadiyah Klaten masih menggunakan metode ceramah. Apabila dihitung dalam presentase, hanya terdapat 20% pembelajaran yang termasuk dalam kategori pembelajaran interaktif. Delapan puluh persen lainnya, media pembelajaran masih disajikan dalam bentuk poster dan presentasi power point.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, media pembelajaran akan dikembangkan diberbagai perangkat. Saat ini, android merupakan salah satu perangkat yang paling banyak diminiati oleh masyarakat Indonesia. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Statistik Penjualan Mobile Operating System di Indonesia Periode Febuary 2016 - Febuary 2017.

Android adalah sistem operasi berbasis kernel Linux yang dibuat khusus untuk *smartphone*. Android merupakan software *open source* sehingga para pengguna atau para pengembang diperbolehkan untuk menciptakan software baru di dalamnya. *Android* memiliki banyak versi, versi paling terbaru yang dimiliki oleh *android* adalah *Oreo*.

Berdasarkan alasan di atas, maka media pembelajaran interaktif dikembangkan di dalam perangkat *android*. Media pembelajaran itu sendiri adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengajar ke peserta didik. Ketika sebuah media pembelajaran dirancang dan didesain dengan baik, maka media tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang baik walaupun tanpa didampingi oleh pengajar.

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan software *Construct 2*. Penggunaan dan pemilihan aplikasi *Construct 2* karena aplikasi ini cukup sederhana dan mudah untuk digunakan. Media yang dikembangkan memiliki beberapa spesifikasi yaitu, tidak hanya menampilkan materi dalam bentuk tulisan tetapi disertai audio. Media pembelajaran sudah diuji kelayakannya di SMK 2 Muhammadiyah Klaten.

Berdasarkan alasan-alasan yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini akan diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Operasi Berbasis Android Untuk SMK 2 Muhammadiyah Klaten”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang diidentifikasi yaitu:

1. Proses belajar mengajar di SMK Muhammadiyah 2 Klaten masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan pendekatan yang dipakai masih tekstual.
2. Variasi media yang ada di SMK 2 Muhammadiyah Klaten masih kurang.
3. SMK 2 Muhammadiyah Klaten belum memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada secara maksimal.
4. Tidak semua siswa SMK 2 Muhammadiyah Klaten memiliki motivasi belajar yang tinggi.
5. Kelayakan dari media pembelajaran interaktif yang ada di SMK 2 Muhammadiyah Klaten belum diketahui.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, terdapat beberapa batasan-batasan masalah yaitu ;

1. Jumlah media pembelajaran interaktif di SMK 2 Muhammadiyah Klaten masih sedikit.
2. Kelayakan dari media pembelajaran interaktif yang ada di SMK 2 Muhammadiyah Klaten belum diketahui.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran untuk SMK 2 Muhammadiyah Klaten?
2. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran di SMK 2 Muhammadiyah Klaten?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran Sistem Operasi berbasis android untuk SMK 2 Muhammadiyah Klaten dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Sistem Operasi berbasis android untuk SMK 2 Muhammadiyah Klaten dengan melakukan pengujian *alpha* dan pengujian *beta*.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

#### **1. Manfaat teoritis**

- a. Hasil penelitian ini dapat menyediakan informasi tentang pengembangan media pembelajaran materi Sistem Operasi.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber bacaan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran materi Sistem Operasi.

## **2. Secara praktik**

### **a. Bagi peneliti**

Manfaat penelitian ini adalah untuk menambah kemampuan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat menjadi bekal di masa depan sebagai pengajar.

### **b. Bagi siswa**

Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pembelajaran yang menarik dan variatif, sehingga siswa menjadi bersemangat ketika proses belajar mengajar berlangsung.