

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

United Nations Development Programme (UNDP) pada tahun 2018 menyatakan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia meraih angka sebesar 0.689. Nilai tersebut menempatkan Indonesia dalam kategori pembangunan manusia menengah, berada di peringkat 113 dari 188 negara. Salah satu sorotan UNDP adalah kesenjangan pendidikan Indonesia yang lebih tinggi dari rata-rata di Asia Timur dan Pasifik. Hal itu menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih di bawah standar negara-negara Asia Timur dan Pasifik.

Suryana (2017: 5) mengungkapkan setidaknya ada empat komponen yang sangat berpengaruh terhadap kualitas pendidikan di Indonesia. Pertama, ketersediaan pendidik dan pengajar yang belum memadai baik secara kuantitas dan kualitas, maupun kesejahteraannya. Kedua, sarana dan prasarana belajar yang belum tersedia dan belum didayagunakan secara optimal. Ketiga, pendanaan pendidikan yang belum memadai untuk menunjang mutu pembelajaran. Keempat, proses pembelajaran yang belum efektif dan efisien. Berdasarkan fenomena di atas, masalah-masalah pendidikan yang dihadapi Indonesia terjadi pada semua jenjang pendidikan, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sistem pembelajaran di SMK dinilai kurang efektif, padahal siswa lulusan SMK diharapkan mendapatkan bekal kompetensi keahlian yang aplikatif di lapangan. Guru merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan kualitas pendidikan. Menurut UU No.14 Tahun 2005

Tentang Guru dan Dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Fakta di lapangan adalah kebanyakan pembelajaran yang dilakukan guru di SMK cenderung menggunakan model *Teacher Centered Learning* (TCL) dengan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran dampaknya adalah rendahnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi pasif.

Pemerintah melakukan berbagai upaya agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Paparan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam draft Sosialisasi Kurikulum 2013 menyebutkan bahwa untuk mempersiapkan kebutuhan tenaga kerja kompeten di masa yang akan datang diperlukan peningkatan akses, kualitas dan relevansi pendidikan. Setiap warga negara memiliki hak atas pendidikan, sehingga akses untuk mencapainya harus terbuka lebar sehingga seluruh warga dapat memperoleh pendidikan. Pendidikan yang diberikan harus berkualitas sehingga dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki peserta didik. Pendidikan yang berkualitas harus relevan dengan kebutuhan lingkungan saat ini. Perkembangan teknologi yang semakin pesat harus diikuti dengan pendidikan yang berkualitas sehingga menghasilkan lulusan dengan kompetensi yang dibutuhkan pada perkembangan zaman sekarang. Untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas di Indonesia, sejak tahun 1965 dilakukan pengembangan kurikulum. Perkembangan

kurikulum yang terakhir adalah kurikulum 2013 yang mulai diterapkan pada tahun 2014 oleh sekolah di berbagai daerah.

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan, pembelajaran didekatkan pada kurikulum 2013 ditekankan untuk berpusat pada peserta didik. SMK adalah salah satu lembaga pendidikan menengah di Indonesia yang mulai menerapkan kurikulum 2013. Sebagian SMK belum mempersiapkan secara matang untuk menerapkan kurikulum 2013 dengan maksimal. Persiapan tersebut dimaksud dalam hal instrumen pembelajaran terutama variasi media pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013. Salah satu SMK yang merasakan kendala tersebut adalah SMK Nasional Berbah. Hal ini diketahui berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat menjalani Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Nasional Berbah selama kurang lebih dua bulan pada kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ).

Observasi dilakukan saat mata pelajaran Pemrograman Dasar di kelas X pada semester ganjil. Pembelajaran yang dilakukan guru pengampu mata pelajaran Pemrograman Dasar masih menggunakan model pembelajaran TCL dengan metode ceramah yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan satu arah karena satu-satunya sumber belajar hanyalah yang diterangkan oleh guru, selain itu guru yang mengampu mata pelajaran tersebut mengajarkan materi kepada siswa hanya berdasarkan pengetahuan serta pengalaman mengajar secara bertahun-tahun tanpa adanya tambahan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna

membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dampaknya adalah antusiasme dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran rendah, dan siswa cenderung berbicara dengan teman sebangkunya, ataupun sibuk sendiri dengan kegiatan yang tidak sesuai dengan kegiatan belajar dan mengajar. Siswa membutuhkan sebuah materi pelajaran berupa buku untuk menunjang materi pelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Buku-buku materi pelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah umumnya hanya bisa digunakan saat pelajaran berlangsung. Sehingga saat pelajaran sudah selesai siswa mengalami kesulitan dalam belajar. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang kurang dioptimalkan oleh guru membuat siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi belajar. Padahal perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi ini seharusnya mampu dimanfaatkan oleh guru, terutama sebagai media pembelajaran siswa untuk mempermudah dalam proses belajar.

Media pembelajaran dapat berupa perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*). Perangkat keras yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah komputer, laptop, media pembelajaran, *smartphone* dan lain-lain. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru, padahal saat ini teknologi yang sering digunakan oleh siswa kebanyakan adalah *smartphone*. SMK Nasional Berbah masih belum memiliki media pembelajaran dengan menggunakan *smartphone*. Berdasarkan penjelasan di atas, untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan antusiasme dan minat siswa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Oleh karena itu,

peneliti bermaksud membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi *Android*. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android* ini siswa dapat mempelajari materi Pemrograman Dasar secara lebih praktis dan tidak terbatas oleh tempat dan waktu. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan dengan model *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate* (ADDIE).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menggunakan model *Teacher Centered Learning* (TCL) dengan metode ceramah sehingga antusiasme dan minat siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar rendah.
2. Buku-buku yang menjadi sumber belajar siswa hanya bisa digunakan pada saat pelajaran berlangsung.
3. Keterbatasan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa menguasai bahan ajar.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Diperhatikan dari banyaknya permasalahan yang teridentifikasi peneliti merasa perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian dapat fokus dan tidak meluas. Pokok penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif mata

pelajaran Pemrograman Dasar pada siswa kelas X di SMK Nasional Berbah dan bagaimana Kelayakannya.

Dengan pokok permasalahan dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat *Android*.
2. Materi media pembelajaran dibatasi pada kompetensi dasar percabangan dan perulangan dalam bahasa pemrograman pascal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pemrograman Dasar pada siswa kelas X di SMK Nasional Berbah?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pemrograman Dasar pada siswa kelas X di SMK Nasional Berbah berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimana respon siswa kelas X di SMK Nasional Berbah terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pemrograman Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pemrograman Dasar bertujuan untuk:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pemrograman Dasar pada siswa kelas X di SMK Nasional Berbah.

2. Mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pemrograman Dasar pada siswa kelas X di SMK Nasional Berbah.
3. Mengetahui respon siswa kelas X SMK Nasional Berbah terhadap produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pemrograman Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diharapkan dapat berguna untuk semua kalangan, terutama bagi siswa, sekolah dan peneliti:

1. Bagi siswa, memberikan sumber belajar baru yang praktis dan dapat digunakan tanpa terbatas tempat dan waktu.
2. Bagi sekolah, menambahkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.
3. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* untuk mata pelajaran Pemrograman Dasar dengan materi percabangan dan perulangan dalam bahasa pascal. Bentuk *file* yang akan dibuat yaitu berupa .apk. Aplikasi ini dapat digunakan pada *smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Konten yang ada didalamnya berisikan kompetensi dasar, materi, video pembelajaran, soal-soal, dan profil pengembang.