

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Derasnya arus globalisasi tidak terlepas dari semakin cepatnya perkembangan teknologi. Manusia semakin mudah melakukan sesuatu dengan bantuan teknologi. Salah satu contoh perkembangan teknologi yang semakin cepat adalah di bidang komunikasi. Karena pada dasarnya, komunikasi adalah proses dasar dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga perkembangan teknologi dibidang komunikasi membuat perubahan dasar dan memberikan dampak positif bagi masyarakat dan menciptakan komunikasi yang efektif, efisien, tepat, mudah, cepat, dan akurat. Kemajuan teknologi di bidang komunikasi sejalan dengan pesatnya perkembangan media komunikasi sebagai alat perantara dalam berkomunikasi yang membuat manusia mendapatkan banyak sekali alternatif media untuk bersosialisasi antar manusia dan membantu menyampaikan serta menerima informasi melalui media secara efektif, efisien, tepat, mudah, cepat, dan akurat.

Salah satu contoh kemajuan teknologi di bidang komunikasi adalah *Smartphone* atau Telepon Pintar. Seiring dengan kemajuannya banyak dampak positif dan negatif yang timbul dari teknologi itu sendiri. Namun manusia sejatinya berusaha untuk memanfaatkan sebaik mungkin agar tidak timbul dampak negatif yang disebabkan oleh teknologi *smartphone*. *Smartphone* harus menggunakan *Operating System (OS)* atau sistem operasi yang dikembangkan oleh perusahaan-perusahaan tertentu agar *smartphone* dapat bekerja. Sistem operasi *smartphone* yang umum di pasaran adalah *Apple i'OS*, *Android*, *Windows Phone*, *Blackberry OS*, dan *Symbian*

OS. *Smartphone* yang paling banyak digunakan sekarang adalah *smartphone* yang berbasis *Android*, karena sistem operasi *Android* ini gratis dan bersifat *open source* (course-net.com, September 2019). *Smartphone Android* bersifat *open source* yang memberikan kebebasan pada semua orang untuk melihat kode programnya dan mengembangkannya sendiri. Hal tersebut yang membuat *smartphone* berbasis *Android* memiliki banyak peminat.

Tahun 2015 KOMINFO menyatakan dalam websitenya “Indonesia adalah raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur dengan Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar serta Pengguna *smartphone* Indonesia yang bertumbuh dengan pesat (kominfo.go.id, September 2019). Hal ini membuktikan penduduk Indonesia menjadi langganan dari penggunaan teknologi komunikasi digital yang memiliki perkembangan sangat cepat diantara teknologi-teknologi lainnya. Muchamad Nafi (Katadata.co.id, Juli 2019) menyampaikan penetrasi *smartphone* terhadap jumlah penduduk Indonesia tergolong cukup besar, sekitar seperempat dari total populasi. Namun lebih banyak lagi yang masih menggunakan ponsel biasa atau belum terakses internet. Berdasarkan data Statiska, pengguna *smartphone* diproyeksikan baru mencapai 28 % dari total penduduk Indonesia pada tahun 2019, naik 2 % dari tahun sebelumnya. Angka ini akan merayap pelan hingga empat tahun ke depan yang diramal sekitar 33 % dari total penduduk Indonesia. Penggunaan *smartphone* yang semakin hari semakin meningkat ini lah menjadi sasaran yang akurat untuk menyampaikan dan menerima informasi-informasi dengan lebih cepat dan efisien dalam setiap aktivitas masyarakat terutama pada anak SMA/SMK/Sederajat.

Penelitian yang dilakukan oleh The Nielsen Company (2011), pengguna ponsel terbanyak di Indonesia pada tahun 2010 adalah rentang usia 15- 19 tahun. Rentang usia tersebut adalah rentang usia dimana anak sedang menempuh pendidikan SMA/SMK/Sederajat. Penelitian tersebut menguatkan bahwa pengguna *smartphone Android* di Indonesia adalah rentang usia siswa SMA/SMK/Sederajat. Usia tersebut merupakan usia yang labil yang mudah terkena dampak negatif yang timbul akibat penyalahgunaan teknologi. Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan dan pengawasan dari orang tua serta guru sebagai orang tua siswa di sekolah agar siswa tidak terjerumus pada penyalahgunaan teknologi yang dapat merusak masa depannya. Penggunaan *smartphone Android* dalam dunia pendidikan sebenarnya sudah lama semenjak *smartphone Android Booming* pertama kali di Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang bersifat mendidik anak dalam mengolah kemampuannya seperti aplikasi bimble ruang guru, permainan tebak gambar dan mari berhitung. Sedangkan penggunaan *Android* sebagai media pembelajaran pada pendidikan formal masih jarang digunakan. Hal tersebut dikarenakan oleh pembuatan aplikasi *Android* yang kompleks dan memakan waktu lama sehingga guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti buku teks dan *Microsoft Power Point*. Media pembelajaran yang konvensional tersebut cenderung hanya digunakan siswa untuk belajar di sekolah saja karena sifatnya yang tidak *mobile* atau tidak bisa digunakan dimana saja seperti Aplikasi *Android*. Seperti halnya di SMK Ganesha Nusantara Singaraja.

Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan mata pelajaran baru yang ada dari penerapan Kurikulum 2013. Mata pelajaran tersebut bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik dalam penggunaan dan

pemanfaatan teknologi komunikasi digital yang terus mengalami perkembangan. Sehingga peserta didik mampu bersaing didunia kerja maupun dalam menciptakan lapangan pekerjaan baru. Dengan adanya mata pelajaran ini peserta didik diharapkan mempunyai keterampilan/*Soft Skill* dalam bidang penggunaan teknologi komunikasi digital. Namun pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Ganesha Nusantara Singaraja masih belum adanya media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru di kelas X SMK Ganesha Nusantara Singaraja penggunaan terdapat beberapa permasalahan yaitu:

- 1) siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti proses belajar karena media pembelajaran yang tidak memberikan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran,
- 2) siswa kurang semangat mengikuti proses belajar karena media pembelajaran yang kurang menarik dan susah dipahami,
- 3) siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses belajar karena media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa,
- 4) media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional seperti penggunaan *Ms. Power Point* dan buku teks,
- 5) belum ada media pembelajaran *Microsoft Word* berbasis *android* untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Ganesha Nusantara.

Sedangkan penelitian pengembangan terkait media pembelajaran berbasis android sejatinya sudah ada pada penelitian pengembangan yang ditulis oleh Hasan Ato' Illah dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Di Prodi S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Pendidikan Ganesha" namun pada penelitian Hasan Ato' Illah produk yang dihasilkan masih terdapat beberapa fitur yang perlu



disempurnakan yaitu: 1) tampilan produk masih kurang menarik, 2) produk belum memiliki fitur video pembelajaran dan fitur sebagai guru.

Dari pemaparan di atas untuk memenuhi standar kompetensi pendidikan harus memiliki media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran simulasi dan komunikasi digital, dengan demikian mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital akan menjadi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dari berbagai masalah yang di dapatkan, maka dilakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT WORD* BERBASIS *ANDROID*”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang antusias mengikuti pelajaran
2. Siswa kurang semangat mengikuti pelajaran
3. Siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran
4. Media pembelajaran bersifat konvensional
5. Belum ada media pembelajaran *microsoft word* berbasis *android*

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dibatasi permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bersifat konvensional.
2. Belum ada media pembelajaran *microsoft word* berbasis *android*

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan dari media pembelajaran *Microsoft Word* berbasis *Android*?
2. Apakah media pembelajaran *Microsoft Word* berbasis *Android* layak digunakan pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Ganesha Nusantara?
3. Bagaimanakah respons siswa terhadap media pembelajaran *Microsoft Word* berbasis *Android* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital?

#### 1.5 Tujuan pengembangan

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran *Microsoft Word* berbasis *Android* untuk mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran interaktif berbasis *Android* untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
3. Mengetahui respons siswa SMK Ganesha Nusantara terhadap penerapan media pembelajaran *Microsoft Word* berbasis *Android* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

#### 1.6 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran berupa *software* yang dapat diinstal pada *smartphone Android*, dipergunakan untuk media pembelajaran pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Ganesha Nusantara Singaraja.

### **1.7 Pentingnya pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan disarankan sangat penting. Arus globalisasi yang mempengaruhi gaya belajar peserta didik dan pesatnya perkembangan teknologi. Dalam hal ini memerlukan proses untuk mendapatkan manfaat lebih sesuai harapan dalam penerapan media pembelajaran yang modern.

### **1.8 Asumsi dari keterbatasan pengembangan**

Asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* ini sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital antara lain : Membantu dalam mempermudah proses belajar yang dilaksanakan pada mata pembelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas maupun diluar kelas, membantu mempermudah proses belajar mengajar, serta menambah kemudahan dalam mendapatkan literasi pada proses belajar *Ms. Word*.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Ms. Word* berbasis *Android* terbatas pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan materi ajar *Microsoft Word*.

2. *Smartphone* yang dapat menggunakan Media pembelajaran Ms. *Word* berbasis *Android* terbatas pada *smartphone Android 4.0* keatas.
3. Ujuk kerja media pembelajaran terbatas di kelas X SMK Ganesha Nusantara Singaraja.

### 1.9 Definisi istilah

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu berikut ini beberapa definisi istilah, antara lain:

#### 1. Media

Merupakan bahan atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah sebuah *smartphone* berbasis *Android* dengan terinstalnya aplikasi *Class digital* pada perangkat *Android*.

#### 2. Pembelajaran

Merupakan proses terjadinya hubungan dua arah antara peserta didik dan tenaga pendidik yang terjadi di dalam kelas dalam proses belajar mengajar.

#### 3. *Android*

Merupakan sebuah system operasi yang dimiliki dan dibuat oleh Google. Sistem operasi *Android* umumnya terinstal pada sebuah perangkat handphone dengan spesifikasi tertentu sesuai dengan kebutuhan dan daya beli yang ada.



#### 4. Class digital

Class digital nama dari media pembelajaran berbasis *Android* yang akan dibuat.

*Class digital* ini dapat diinstal dan dipergunakan sebagai mana perangkat aplikasi *Android* pada umumnya.

