

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan sangat penting bagi seluruh masyarakat Indonesia, banyak jenis pendidikan yang dapat di tempuh dalam era globalisasi ini, seperti pendidikan formal, nonformal dan informal, yaitu formal, nonformal dan informal dalam pendidikan formal atau pendidikan yang terstruktur pendidikan ini dimulai dari SD, SMP dan SMA/SMK pendidikan formal sangat penting karena menjadi tempat pendidikan umum di Indonesia biarpun pendidikan formal sebagai pendidikan umum tapi pendidikan nonformal maupun informal juga banyak di pilih orang tua dalam mengajarkan anaknya di jaman globalisasi, bosan adalah musuh terbesar dalam siswa menerima pelajaran sebagai pengajar harus bisa mengatur agar tidak terjadi hal tersebut, variasi menjadi kunci utama dalam membuat belajar tidak membosankan sehingga pembelajaran menjadi menarik dan efisien (Kadi & Awwaliyah, 2017).

Guru seharusnya bertindak sebagai fasilitator yang memberikan bantuan dan fasilitas yang baik dan memadai untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajarannya. Mereka harus memiliki metode pembelajaran sendiri dan guru

harus membuat strategi dan menjadi lebih kreatif untuk membuat berbagai macam media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. (Novita & Harahap, 2020), Guru perlu mampu menyediakan materi yang dapat diakses baik secara online maupun offline, sehingga tidak terbatas hanya pada penyajian materi dari buku saja. Ini bisa dilakukan karena media pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku atau bahan cetak, tetapi juga bisa didapatkan dari internet, video, audio, dan lain sebagainya. (Ardianti & Susanti, 2022).

Di samping itu, perkembangan teknologi saat ini juga semakin membaik. *Smartphone* yang sedang berkembang pesat mengalami kenaikan jumlah pengguna yang sangat tinggi. Mengenai hal ini, pastinya menjadi tantangan dan peluang tersendiri bagi dunia pendidikan. Tantangannya adalah penyalahgunaan *smartphone* untuk kegiatan atau hal-hal yang negatif seperti bermain game, menggunakan media sosial, atau hal-hal lain. Namun, tingginya jumlah pengguna di kalangan siswa juga membuka peluang besar untuk mengembangkan teknologi yang bermanfaat bagi proses belajar mengajar di sekolah, seperti pengembangan media pembelajaran berbasis *Mobile Application* (Abdi, Antara, & Santyadiputra, 2019). Melihat situasi ini, tentu saja keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran sistem komputer, belum sepenuhnya diterapkan oleh guru di sekolah. Ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 1 Juli 2022 di SMK Negeri 1 Manggis. Mata pelajaran sistem komputer termasuk mata pelajaran yang diminati tapi dilakukan saat praktik untuk teoritis sangat kurang berminat bagi siswa jadi gejala yang terjadi seperti: (1) Siswa sedang berbicara dan

bergurau dengan teman-temannya. (2) Siswa sedang membuat garis-garis pada buku dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain. (3) Siswa meminta ijin untuk keluar dari kelas dengan alasan pergi ke kamar mandi untuk menghindari rasa bosan.

Berdasarkan masalah yang sudah dianalisis dan hasil observasi yang sudah dilakukan, maka diperlukan media media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk *android* untuk pembelajaran sistem komputer di kelas X TKJ 2 SMKN 1 Manggis. Dengan menggunakan aplikasi android diharapkan lebih menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran dikelas, guru mengajar masih dengan metode ceramah dan *power point* menjadikan kurang menarik.
2. Terbatasnya alat praga komputer dalam mendukung pembelajaran sistem komputer.

Dalam identifikasi permasalahan diatas, maka dirumuskan masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan aplikasi berbasis *android* sistem komputer di kelas X TKJ 2 SMKN 1 Manggis?
2. Bagaimana mengetahui seberapa mudah pengguna dalam menggunakan aplikasi sistem komputer berbasis *android* oleh siswa di kelas X TKJ 2 SMKN 1 Manggis?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran sistem komputer berbasis *android* di kelas X TKJ 2 SMKN 1 Manggis.
2. Untuk mengetahui seberapa mudah pengguna menggunakan aplikasi sistem komputer oleh siswa dengan media pembelajaran berbasis *android* di kelas TKJ 2 X SMKN 1 Manggis.

### 1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang di kembangkan hanya mengkaji dalam KD 4.6 yaitu menyajikan gambar struktur sistem komputer Von Neumann untuk materi pokok bagian 2 yaitu struktur dan fungsi komputer.
2. Pengembangan media pembelajaran sistem komputer digunakan untuk siswa.

### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran sistem komputer berbasis *android* ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Hasil pengembangan ini dapat menjadi acuan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Bagi pengguna

Hasil pengembangan ini membuat pengguna tidak bosan dengan cara mengajar yang biasa atau guru ceramah.

3. Bagi lembaga

Dengan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai alat bantu mahasiswa jurusan pendidikan teknik informatika dalam melakukan penelitian

