

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia dimana pendidikan menjadi peran penting untuk kehidupan kita di masa mendatang, masa sekarang maupun masa lampau. Pendidikan merupakan sebuah kewajiban bagi setiap manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar menjadi lebih baik lagi sehingga kita dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri, Bangsa dan Negara.

Perkembangan teknologi sangatlah berkembang dengan pesat terutama dalam bidang ilmu pendidikan sehingga kita didorong untuk terus mengikuti perkembangannya. Bidang pendidikan sendiri sekarang dihadapkan dengan berbagai tantangan baru dalam pengajaran dan pembelajaran abad 21. Perkembangan teknologi juga memunculkan banyak pembaharuan sehingga banyak sekali manfaat yang bisa kita gunakan salah satunya manfaat mendorong proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu kualitas pendidikan. Pendidikan masa kini mengacu pada pendidikan dengan multi dimensi yang mengedepankan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Sehingga pendidik dan peserta didik diminta harus mampu mengikuti perkembangannya. Dampak dari perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) terhadap proses pembelajaran yaitu banyaknya sumber dan media pembelajaran yang dapat kita

akses seperti buku teks, modul, jurnal, video, web dan sebagainya. Sehingga kita dimudahkan dalam mendapatkan informasi dari berbagai sumber.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat memberi pengaruh dalam pemanfaatan alat bantu dalam pembelajaran di sekolah. sehingga pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi yang mengakibatkan perubahan dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam poses pembelajaran sudah menjadi suatu kebutuhan.

Meningkatkan efektivitas dan ketepatan dalam pembelajaran perlu dikembangkan lagi model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan dan kurang menarik minat siswa yang dapat menghambat kegiatan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan sehingga kesesuaian antara media dan model pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai akan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih Efektif, Efisien dan menyenangkan. Oleh karena itu media pembelajaran menjadi peran penting dalam proses pembelajaran agar lebih bervariasi dan tidak membosankan sehingga meningkatkan minat belajar pada siswa.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Pemrograman Web Berangkat Bergerak materi CSS (*Cascading Style Sheet*) yang telah dilakukan pada tanggal 13 Desember 2021 di SMKN Purwosari, Kecamatan Purwosari Kabupaten Bojonegoro, kegiatan pembelajaran atau praktikum hanya dilakukan dengan pemberian modul lalu dijelaskan dengan

metode ceramah lalu mempraktekkannya sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil wawancara dengan guru mapel yang mengampu mata pelajaran Pemrograman Web Perangkat Bergerak mengatakan “. Permasalahannya ada pada pembelajaran yang monoton, selama ini siswa hanya menerima modul dan mempraktekkannya menggunakan *software sublime*. Karena terbatasnya waktu dalam pembelajaran.” Selain hal tersebut permasalahan lain yang menjadi kendala yaitu terkait minat belajar siswa ditambah dengan kondisi saat pandemi seperti sekarang ini kegiatan pembelajaran dibatasi di lingkungan sekolah sehingga pemahaman materi yang diberikan oleh guru karena kondisi sekarang sedang tidak memungkinkan sehingga tingkat pemahaman siswa dalam menerima materi sangatlah terbatas apalagi proses pembelajaran hanya sebatas pemberian modul, penjelasan dan praktik. Hasil wawancara dengan salah satu siswa mengatakan “Terkadang agak bingung karena penjelasan di modul kurang lengkap” selain itu siswa juga mengatakan bahwasanya “terkadang semangat kadang membosankan kak.”. Hal ini tentu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sebuah media untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran terutama dalam kegiatan praktikum untuk membantu siswa memberikan pemahaman mengenai materi yang disampaikan walaupun waktu yang mereka miliki sangat terbatas dalam pembelajaran di sekolah. Selain itu media ini dapat membantu siswa dalam memberikan pemahaman materi walaupun mereka belajar dari rumah. Sebagaimana yang dijelaskan Arsyad, (2017) adanya media disiapkan sebagai

penunjang belajar dan kemampuan siswa serta siswa mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melihat adanya potensi sebuah media pembelajaran berbasis android yang dapat memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran selayaknya siswa berada di dalam lab maupun di dalam ruang kelas selain itu media ini dapat membantu siswa sebagai media belajar maupun praktikum bagi siswa secara langsung tanpa harus menggunakan komputer atau laptop. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis android seperti ini tentu akan memberikan banyak manfaat di dalam proses kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran ini sebagai penunjang dalam proses pembelajaran ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran maupun praktik. Adanya media ini dimaksudkan untuk membantu siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran tetap terasa menyenangkan seperti di dalam kelas maupun di lab, meskipun pembelajaran dilakukan secara virtual selain itu media ini jauh lebih efisien. Media ini juga mempermudah siswa untuk melakukan praktik di *handphone* masing-masing tanpa harus menggunakan pc/laptop.

Berdasarkan penelitian sebelumnya menurut Prasetyoardi, (2021), *Perancangan Media Pembelajaran Melalui Pendekatan PAIKEM Materi Operasi Hitung Berbasis Android*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran melalui pendekatan PAIKEM pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan berbasis android dan menguji kelayakan pada media pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan media dinyatakan layak dengan persentase 80,47% oleh ahli media , lalu hasil

uji coba oleh ahli materi dikatakan layak dengan persentase 90,86% dan hasil uji coba dengan siswa memperoleh persentase 86,66% dengan kategori layak. Dengan demikian media dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. keterkaitan dari penelitian ini dengan penelitian yang sedang dikembangkan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis android dan pendekatan yang digunakan sama-sama menggunakan pendekatan PAIKEM.

Selain penggunaan media pembelajaran perlu juga pemilihan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan media yang digunakan. Pemilihan pendekatan dalam pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik siswa ataupun kegiatan pembelajaran. Berdasarkan materi yang dimuat dalam media pembelajaran berbasis android pendekatan dalam pembelajaran yang cocok yaitu pendekatan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan).

Pendekatan PAIKEM ini menunjukkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara aktif dimana siswa ikut serta dalam memecahkan masalah. Selain itu pembelajaran yang Inovatif dan kreatif siswa diminta untuk memecahkan permasalahan untuk berfikir secara kritis sehingga kreativitas mereka dapat tumbuh. Sedangkan untuk kegiatan yang menyenangkan siswa dapat merasakan bahwasanya kegiatan pembelajaran tidak hanya selalu dirasa sangat menakutkan ataupun membuat siswa merasa tertekan tetapi kegiatan pembelajaran juga dapat dilakukan secara menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dibuatnya sebuah media pembelajaran yaitu **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN PAIKEM PADA MATERI CSS (*CASCADING STYLE SHEET*)". Hal ini dilakukan untuk membantu memaksimalkan kegiatan pembelajaran secara virtual maupun luring untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan kegiatan pembelajaran tidak lagi mengalami keterbatasan dalam pembelajaran.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada materi CSS (*Cascading Style Sheet*)?
2. Bagaimanakah kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi CSS (*Cascading Style Sheet*) ?

C. TUJUAN PENELITIAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti yang akan dicapai sebagai berikut :

1. Untuk membuat media pembelajaran berbasis android dengan pendekatan PAIKEM pada materi CSS (*Cascading Style Sheet*).
2. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi CSS (*Cascading Style Sheet*).

D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan pendekatan PAIKEM sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pemrograman Web Perangkat Bergerak materi CSS kelas X SMK sebagai pendukung media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi SMKN Purwosari.
2. Media pembelajaran berbasis android terdapat modul ajar, latihan, dan evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.
3. Pada menu modul ajar terdapat 3 menu yang di dalamnya terdapat kompetensi, modul praktik, dan video pembelajaran. Pada ketiga menu tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif pada pendekatan PAIKEM.
4. Pada menu latihan siswa dapat berperan aktif dalam melaksanakan kegiatan praktikum sehingga siswa dapat mengetahui tingkat pemahamannya. Pada menu ini kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dimana siswa tidak hanya sebagai pendengar saja melainkan siswa dapat praktik secara langsung.
5. Pada menu evaluasi dikemas dalam beberapa bentuk, pilihan ganda dan game sehingga dapat menciptakan kegiatan menjadi lebih inovatif, kreatif dan menyenangkan sesuai dengan pendekatan pada PAIKEM.

E. BATASAN PENELITIAN PENGEMBANGAN

Batasan pada pengembangan penelitian pada penelitian ini yaitu materi yang dimuat dalam media pembelajaran ini yaitu materi tentang CSS (*Cascading Style Sheet*) pada mata pelajaran Pemrograman Web Perangkat Bergerak.

F. PENTINGNYA PENELITIAN PENGEMBANGAN

Pentingnya pengembangan penelitian media pembelajaran pada mata pelajaran Pemrograman Web Perangkat Bergerak yaitu tersedianya sarana pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memberi pemahaman mengenai konsep dan materi pembelajaran. Namun pada dasarnya masih banyak sekolah yang masih belum memanfaatkan media pembelajaran ataupun keterbatasan media yang dimiliki terutama dalam mata pelajaran Pemrograman Web Perangkat Bergerak sehingga mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Manfaat yang diharapkan dari media pengembangan pembelajaran berbasis Android adalah:

1. Bagi siswa
 - a. Membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Meningkatkan daya tarik dalam minat belajar siswa, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru
 - a. Tercapainya tujuan dalam pembelajaran yang diharapkan oleh guru
 - b. Adanya media pembelajaran kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja tidak harus dilakukan di laboratorium maupun di dalam ruang kelas.
 - c. Membantu meringankan beban guru untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam

mata pelajaran Pemrograman Web Perangkat Bergerak materi CSS (*Cascading Style Sheet*).

3. Bagi sekolah

Bagi sekolah dapat dijadikan bahan referensi guna memaksimalkan sumber belajar dan hasil belajar siswa.

4. Bagi penelitian atau pengembang

Memberikan wawasan baru terhadap penulis, selain itu penulis juga dapat membantu memecahkan permasalahan yang terdapat di sekolah.

5. Bagi lembaga (Prodi Pendidikan Informatika)

- a. Sebuah bentuk pengabdian terhadap lembaga terutama dalam dunia pendidikan.
- b. Membantu memberikan inovasi dalam media pembelajaran ataupun bahan praktik untuk meningkatkan pemahaman siswa.

G. DEFINISI ISTILAH

1. Media Pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
2. Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti *handphone*.
3. PAIKEM adalah Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan