

BAB I PENDAHULUAN

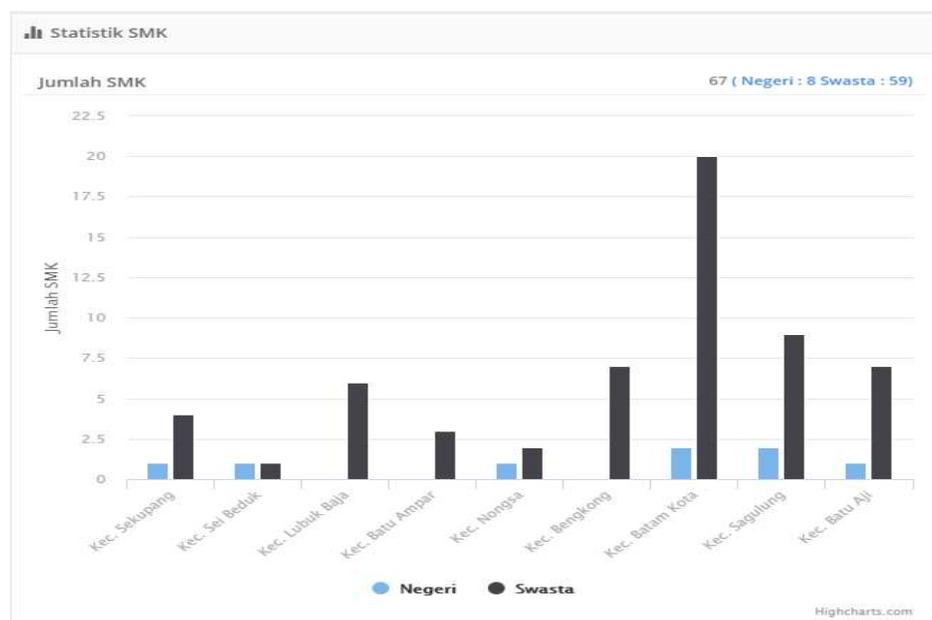
1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring perkembangan teknologi dan informasi di era sekarang ini terus mengalami pembaharuan, berpengaruh bagi kehidupan manusia sehingga dapat membantu aktivitas kebutuhan manusia untuk semua kalangan, baik mahasiswa perguruan tinggi maupun pelajar siswa dan siswi. salah satu teknologi yang sangat berkembang di era sekarang saat ini adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah electronic yang memiliki ukuran yang kecil dan simple, *smartphone* yang berkembang begitu cepat pada sekarang ini yaitu *handphone* yang di dalamnya memiliki berbagai sistem operasi contohnya android, ios, blackberry. *handphone* mempunyai banyak kegunaan yang bervariasi seperti alat untuk berkomunikasi, mencari pengetahuan di internet melalui *handphone*, menonton hiburan, dan tentunya masih banyak lagi manfaatnya bagi penggunanya.

Pengguna *handphone* dikalangan pelajar untuk saat ini sangatlah besar yang menggunakan *smartphone* khususnya yang menggunakan sistem android. kebanyakan siswa menggunakan *handphone* untuk bermain game dan bersosial media di dunia maya, hal ini dapat membuat belajar mereka terganggu, karena dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar kurang baik, sehingga perlu membuka peluang penggunaan teknologi berbasis android dalam dunia pendidikan seperti *mobile learning* berbasis android sehingga siswa dapat belajar dengan menggunakan *handphone* yang mereka miliki.

Mobile learning adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi berbasis *smartphone* gengam dan bergerak dan Perangkat yang digunakan diantaranya adalah PDA, HP, dan tablet PC. Ciri-ciri dari perangkat mobile ini mempunyai tingkat feleksibilitas dan portabilitas tinggi sehinga memungkinkan siswi dan siswa bisa mengakses materi pelajaran, untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Hal ini bisa meningkatkan perhatian siswi dan siswa pada materi pelajaran.

Berikut merupakan statistik jumlah sekolah menengah kejuruan di kota batam berdasarkan 2 kategori yaitu, swasta dan negeri.



Gambar 1.1 Statistik SMK di Kota Batam
Sumber: (Datapokok.ditpsmk, 2018)

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada sekolah menengah kejuruan Negeri 4 Batam diketahui bahwa sekolah belum pernah memanfaatkan android sebagai media pembelajaran, siswa masih terpaku pada pembelajaran tatap muka dikelas,

sehingga ada peserta didik yang bosan, jenuh, mengantuk dan tidak peduli. kondisi ini menyebabkan motivasi belajar siswa dan siswi rendah, sehingga berdampak pada prestasi siswa dan siswi di sekolah.

Mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak merupakan mata pelajaran yang wajib di sekolah menengah kejuruan Negeri 4 Batam, hal ini dikarenakan pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak ini hanya dipelajari pada jurusan rekayasa perangkat lunak di sekolah menengah kejuruan negeri 4 Batam. Keberhasilan dalam pembelajaran pemrograman web di dalam sekolah bisa terlihat pada nilai hasil belajar yang di dapat siswa dan siswi. hal ini menunjukkan hasil nilai belajar siswa masih kurang memuaskan dalam pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak di sekolah SMK N 4 Batam. permasalahan ini terjadi karena siswa dan siswi tidak adanya buku pelajaran yang dimiliki pelajar sebagai alat bantu belajar siswa dan siswi sehingga mengakibatkan siswa dan siswi tidak bisa mengulangi pelajaran di luar sekolah. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang bisa membantu siswa dan siswi mengulangi pelajaran yang diajarkan para pendidik di sekolah dalam bentuk *mobile learning*. *mobile learning* ini sudah terdapat materi berupa materi, program, kuis dan about yang dapat membantu siswa dan siswi belajar secara mandiri dan menarik minat siswa dan siswi untuk mempelajarinya karena lebih praktis dan bervariasi.

Metode pembelajaran secara konvensional yang digunakan oleh para pengajar dalam proses mengajar di dalam ruangan sekolah menggunakan aplikasi power point sehingga pembelajaran di kelas masih terfokus pada pendidik,

sehingga kurangnya motivasi siswa dan siswi mengulangi konsep pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak yang sudah disampaikan guru sehingga cepat lupa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti bermaksud ingin membuat suatu media pembelajaran yang berbeda dengan memanfaatkan teknologi yang bisa membantu para pendidik dalam menyampaikan bahan ajar dalam proses belajar dan mengajar di sekolah menengah kejuruan Negeri 4 Batam. Adapun judul yang peneliti ambil adalah “ **Aplikasi *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Android**”

1.2 Identifikasi masalah

Dari Uraian latar belakang tersebut, berikut ini yang dapat dirumuskan identifikasi masalahnya:

1. Pembelajaran secara konvensional siswa masih terpaku pada pembelajaran tatap muka sehingga ada siswa yang bosan, jenuh, mengantuk dan tidak peduli
2. Kurangnya antusias dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran pemrograman web berdampak pada hasil nilai belajar siswa dan siswi kurang baik
3. kurangnya motivasi siswa dan siswi mengulangi konsep pelajaran pemrograman web yang telah dijelaskan oleh guru mengakibatkan mudah lupa.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari penjelasan permasalahan diatas dan dengan banyak pertimbangan keterbatasan penulis maka dalam penelitian ini adanya pembatasan masalah:

1. Penelitian ini difokuskan pada sekolah SMK Negeri 4 Batam
2. Penelitian ini hanya mengambil materi tentang pemrograman web
3. Media pembelajaran berisikan materi, program, kuis dan about pada mata pelajaran web kelas XI.
4. Media pembelajaran dibuat dengan aplikasi sistem operasi android pada *handphone*. versi android 5.0 (lollipop) sampai 8.0 (oreo)
5. Bahasa pemrograman yang digunakan menggunakan, adobe flash profesional CS 6, dan aplikasi pendukung lainnya bila diperlukan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan batasan permasalahan tersebut, maka bisa dirumuskan permasalahannya berikut ini:

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran pada siswa dan siswi sekolah menengah kejuruan?
2. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran multimedia intraktif yang menarik minat siswa dan siswi untuk mengikuti mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak?

3. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran yang membantu meningkatkan motivasi siswa dan siswi dalam mengulangi pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari uraian sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan berikut ini:

1. Merancang sebuah aplikasi sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran pada siswa dan siswi disekolah.
2. Merancang sebuah aplikasi yang intraktif yang dapat menarik minat siswa untuk belajar pemrograman web dan perangkat bergerak.
3. Merancang sebuah aplikasi pembelajaran yang membantu siswa dan siswi dalam mengulangi materi pembelajaran diluar jam sekolah.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dalam memberikan gambaran dan berguna bagi berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Menambah Pengalaman maupun wawasan penulis dalam bidang perancangan *mobile learning* berbasis android sebagai media pembelajaran
2. Sebagai sumber referensi maupun informasi dalam pengembangan penelitian yang akan datang pada permasalahan yang sama

3. Sekurang-kurangnya bisa bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini bisa berguna dalam memberikan gambaran yang berguna bagi berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Aplikasi *mobile learning* ini diharapkan bisa memberikan kontribusi terhadap para pendidik dalam memahami keinginan siswa dan siswi dalam proses belajar.
2. Aplikasi *mobile learning* ini diharapkan dapat membantu memahami mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak serta memberikan metode baru dalam proses belajar dan mengajar bagi siswa dan siswi dan dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang semakin cepat.
3. Hasil penelitian ini peneliti berharap bisa menjadi sumber informasi dan referensi untuk pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yang selanjutnya, terutama bagi peneliti dalam bidang pendidikan mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak.