

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif Peserta didik. (Deni Hardianto, 2005).

Pendidikan merupakan sektor yang sangat mempengaruhi perkembangan suatu daerah, rendahnya pengetahuan akan menghambat sektor lainnya, contohnya Ketika mendata jumlah masyarakat sekitar dengan ditulis di buku dengan jumlah yang banyak akan memakan waktu yang lama, dibandingkan dengan adanya penggunaan teknologi maka pendataan akan menjadi lebih mudah dan cepat, kemudian saat mencari data tidak susah, dengan adanya teknologi search engine. Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat maka pembiasaan penggunaan teknologi sejak dini harus dibiasakan, namun tidak berlebihan. Pembelajaran dengan teknologi menjadi jalan keluar dalam melakukan pembiasaan teknologi untuk hal yang positif. Pembelajaran teknologi saat ini sangat cepat dan hampir menyeluruh di semua kalangan dan semua bidang (Ramadhani, Rusdianto, & Yahya, 2019).

Pembelajaran di sekolah biasanya tidak lepas dari 2 unsur yang sangat penting dan mempengaruhi hasil pembelajaran Kedua unsur tersebut adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran (Azhar, 2015). Pemilihan media pembelajaran dapat mempengaruhi jenis metode pembelajaran yang digunakan, meskipun terdapat beberapa aspek lain yang harus diperhatikan seperti jenis tugas, tujuan pembelajaran, dan timbal balik Peserta didik setelah pembelajaran berlangsung. media pembelajaran dalam pembelajaran adalah sebagai alat pendukung yang turut serta mempengaruhi situasi, kondisi, serta atmosfer dalam belajar yang diciptakan oleh guru atau pendidik.

Multimedia merupakan penggunaan gabungan dari beberapa media dalam menyampaikan informasi, baik berupa grafis, teks, animasi grafis, video, dan informasi audio. Menurut Mayer “*multimedia as the presentation of material using both words and pictures*”, artinya Mayer menjelaskan bahwa multimedia merupakan suatu presentasi yang menggunakan kata-kata beserta gambar. Ada juga yang mendefinisikan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Atmawarni, 2012). Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah multimedia dengan pengontrol yang dapat dimanipulasi oleh pengguna, memungkinkan pengguna untuk memilih apa yang mereka inginkan untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif antara lain aplikasi game, Video interaktif, dan aplikasi media pembelajaran.

Menurut Lady, dkk. Negara Singapura sudah menyadari pentingnya pengetahuan coding sejak dini dan telah menerapkan coding sebagai mata pelajaran wajib bagi Peserta didik SD (Lady, 2021). Di Indonesia belum adanya Tindakan yang mengharuskan anak SD mempelajari Coding, paling dini diawali dari jenjang SMK. Sebagian kecil kalangan masyarakat sudah menyadari pentingnya Coding sejak dini. Untuk meningkatkan ketertarikan terhadap coding harus dengan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami misalnya dengan adanya media pembelajaran tentang Bahasa pemrograman.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Dalam pembuatan media pembelajaran Bahasa Pemrograman C untuk SMK Multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pembuatan aplikasi pembelajaran pemrograman Bahasa C Berbasis Android Untuk SMK Multimedia?
2. Bagaimana kelayakan aplikasi pembelajaran pemrograman Bahasa C di SMK Multimedia?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tahapan pembuatan aplikasi pembelajaran pemrograman Bahasa C Berbasis Android di SMK Multimedia.
2. Mengetahui kelayakan aplikasi pembelajaran pemrograman Bahasa C Berbasis Android di SMK Multimedia.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Peserta didik

Melalui aplikasi Pembelajaran Bahasa C, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman mengenai Pemrograman terutama Bahasa pemrograman C.

2. Manfaat bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sumber masukan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman mengenai Pemrograman dasar terutama Bahasa pemrograman C.

3. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman dan memperluas wawasan mengenai peningkatan kemampuan dan pemahaman Pemrograman Dasar terutama Bahasa Pemrograman C, serta sebagai upaya meningkatkan kompetensi di SMK.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan proposal skripsi ini, penulis memaparkan dalam 5 bab dengan ketentuan sebagai berikut:

Bab 1: Merupakan Bab Pendahuluan yang didalamnya berisi tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan serta struktur penulisan.

Bab 2: Merupakan Bab Tinjauan Pustaka yang didalamnya terdapat state of the art, landasan teori.

Bab 3: Merupakan Bab Metode Penelitian didalamnya berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang akan digunakan untuk mendapatkan hasil dari pertanyaan yang dikaji.

Bab 4: Merupakan Bab Hasil dan Pembahasan didalamnya berisi temuan pada tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan

terdapat pembahasan pada tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap implementasi.

Bab 5: Merupakan Bab Kesimpulan, saran, dan implikasi dari hasil penelitian.