

# 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. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yang berbunyi “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”. Dalam Undang–undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. 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 siswa.

SMK 2 Mei Bandar Lampung merupakan sekolah yang berada di Lampung. Masalahnya di Sekolah SMK 2 Mei Bandar Lampung belum menerapkan sistem pembelajaran online, Sekolah tersebut telah menerapkan penggunaan TIK dalam proses pembelajaran namun dalam pelajaran peserta didik masih menggunakan LKS sebagai media pembelajaran.

Bahan ajar berupa buku cetak atau LKS memiliki keterbatasan dalam menerangkan terjadinya sebuah gelombang, materi gelombang menjelaskan tentang sebab dan macam dari gelombang. Selain itu meskipun peserta didik memiliki buku cetak, LKS, akan tetapi mereka tetap saja sering lupa untuk membawanya. Buku cetak atau LKS memiliki beberapa kelemahan dalam proses pembuatannya yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama, selain itu bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya, apabila jilidan dan kertasnya jelek, serta bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

Untuk itu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar diperlukan pembaharuan terkait media pembelajaran yang digunakan oleh guru, yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien. Peran media pembelajaran dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar. Selain itu media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer dan lain-lain sebagainya. Dalam hal ini media berfungsi sebagai perantara menyampaikan materi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis sangat tertarik untuk melaksanakan penelitian berjudul “Mobile Learning Berbasis Android Pada Sekolah SMK 2 Mei Bandar Lampung. Penulis mengharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat memberikan informasi lengkap dan mempermudah siswa-siswi dalam belajar secara online.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka dapat diambil sebuah rumusan masalah yaitu:

1. Belum adanya sistem informasi untuk belajar online pada smk 2 mei bandar lampung.
2. Bagaimana cara membuat aplikasi media belajar untuk sekolah kejuruan yang efektif?
3. Bagaimana cara membuat aplikasi yang bisa digunakan dimana pun dan kapan pun.

## **1.3. Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini mengambil studi kasus pada sekolah menengah kejuruan.
2. Pembuatan aplikasi ini berbasis mobile.
3. Pembuatan aplikasi ini dikhususkan media pembelajaran sekolah kejuruan.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Membuat aplikasi pembelajaran online, untuk membantu sekolah pada saat covid seperti ini.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dapat membantu pihak sekolah menengah kejuruan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dengan media pembejaran jarak jauh.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Uraian singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Membahas Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan, Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Memaparkan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan laporan.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Berisi tentang metode pendekatan dalam penyelesaian permasalahan dalam perumusan masalah.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan hasil dari penelitian dan analisis berdasarkan pada teori-teori yang dikemukakan.

**BAB V PENUTUP**

Mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan perancangan sistem, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan di masa yang akan datang