

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat mampu menciptakan berbagai media yang mampu menunjang kehidupan manusia salah satunya di dunia pendidikan. Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia. Kehidupan manusia yang sarat dengan kebutuhan informasi menimbulkan ketergantungan pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi mampu mempermudah berbagai aktivitas manusia seperti bidang bisnis, pelayanan kesehatan, pekerjaan, kebutuhan sehari-hari dan pendidikan. (Jazuli, 2017;47).

Teknologi informasi dan komunikasi juga berpengaruh pada dunia pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar yang tersusun secara sistematis dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat. Menurut Darmawan (2014;61) istilah pendidikan pada dasarnya adalah proses komunikasi dan informasi dari pendidik terhadap peserta didik yang berisi informasi pendidikan, yang terdiri dari pendidik sebagai fasilitator dan sebagai bagian dari sumber informasi, peserta didik sebagai orang yang belajar, serta media sebagai sarana penyajian ide, gagasan, dan materi pendidikan.

Pada saat ini pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi peningkatan mutu dan kualitas sumber daya manusia yang ada pada negara tersebut (Kurniawan 2017;2). Sejalan dengan pentingnya pendidikan, lembaga atau institusi yang terkait dituntut untuk menyesuaikan kualitas pendidikan yang sejalan dengan perkembangan zaman yaitu teknologi dalam hal membuat media pembelajaran. Kecanggihan teknologi dalam pendidikan memberikan tantangan besar bagi pendidik untuk terus memainkan peran penting dalam mencerdaskan anak bangsa di era globalisasi (Sibilana, 2016;1). Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menggunakan bantuan perangkat atau digital akan lebih memudahkan dalam proses belajar mengajar.

Selain memudahkan proses belajar mengajar, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2013;5) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan sedangkan menurut Sadiman (2014;7) media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Sanjaya (2010;225) bahwa media yang baik adalah media yang memiliki interaktifitas, yaitu media yang dapat memunculkan komunikasi dua arah.

Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan proses pembelajaran. Menurut Trianto (2019;17) pembelajaran merupakan suatu tindakan sadar dari seorang pendidik untuk membelajarkan para peserta didiknya dalam rangka mencapai suatu tujuan yang dikehendaki. Proses pembelajaran tersebut berkaitan dengan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen-komponen meliputi tujuan pembelajaran, isi/materi pelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi (Sanjaya 2013;196).

Dalam konsep pendidikan, pembelajaran diartikan sebagai usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi lingkungan tertentu (Muyaroah 2017; 80).

Komponen utama dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Namun, walaupun berperan sebagai alat bantu, komponen ini memberikan dampak yang besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran dengan mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran. Pembelajaran yang baik biasanya di damping oleh media pembelajaran yang baik pula.

Menurut Buchori (2015;371) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk proses pembelajaran, apakah media manual maupun media digital yang membantu proses belajar mengajar sedangkan menurut Arsyad (2013:4) apabila suatu media dapat membawa pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran

maka media tersebut dikatakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran akan menghasilkan hasil yang optimal apabila didukung oleh bahan ajar yang sangat berguna bagi para peserta didik. Suryani

(2016;134) membagi dua kategori media pembelajaran yaitu media pembelajaran tradisional dan media pembelajaran digital. Media Tradisional adalah media pembelajaran yang tidak menggunakan perangkat elektronik atau tanpa adanya dukungan computer sedangkan media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang menggunakan dukungan komputer.

Media pembelajaran menjadi perantara untuk menyampaikan isi dari sebuah bahan ajar. Menurut Majid (2009;173-175) bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan oleh peserta didik sehingga tercipta suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik sedangkan Jazuli (2017;48) berpendapat bahwasannya bahan ajar adalah segala bentuk bahan materi yang disusun secara khusus dan sistematis, yang mengandung sajian lengkap yang dapat membantu pendidik ataupun peserta didik dalam terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif.

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran di sekolah, ada beberapa permasalahan yang dinilai cukup penting untuk diperhatikan yaitu hasil belajar siswa. Hasil belajar termasuk salah satu komponen dalam sistem pendidikan yang ada. Hasil belajar siswa merupakan tingkat keberhasilan atau penguasaan siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan selama proses belajar mengajar yang terjadi. Hasil belajar siswa disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK
Swasta Pariwisata Imelda Medan

NO	Kelas	Nilai	Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1	XI	≥ 75	13	21,67	Tuntas
		< 75	47	78,33	Tidak Tuntas
		TOTAL	60	100	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Kewirausahaan

Dari tabel di atas diketahui bahwa sebanyak 78,33% dari 60 siswa kelas XI dinyatakan tidak tuntas dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam belajar. Kurangnya minat dalam belajar dipengaruhi oleh berbagai hal. Hasil wawancara antara peneliti dan guru mata pelajaran kewirausahaan, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik. Untuk itu guru bidang studi PKK mengharapkan adanya media pembelajaran interaktif untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah. Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa terkait hal ini, salah satunya adalah ketidak-kreatifan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik yang digunakan untuk mengajar mata pelajaran PKK, sehingga menurunkan minat belajar siswa dan mempengaruhi hasil belajarnya.

Masalah ini harus diperbaiki dengan baik agar hasil belajar siswa kembali meningkat dan tidak lagi mengalami penurunan. Fenomena yang terjadi selama ini adalah pihak sekolah dalam proses belajar mengajar hanya mengandalkan papan tulis, spidol dan juga terkadang menggunakan laptop serta proyektor atau yang dikenal dengan media pembelajaran konvensional. Tentunya hal ini menimbulkan kebosanan siswa yang hanya berpusat kepada guru sehingga tidak terjadinya umpan balik dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah ini ialah

pengembangan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah penggunaan android. Penggunaan media pembelajaran ini memanfaatkan telepon seluler ber-platform Android. Media pembelajaran ini hadir untuk memberikan materi pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran ini juga dapat diakses di mana saja, jadi peserta didik bisa belajar di mana saja layaknya di sekolah ataupun bimbingan belajar. Media pembelajaran ini berisi materi dengan kajian video atau audio visual, kumpulan soal latihan yang bervariasi, soal tes serta forum diskusi.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dinilai akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Siti Muyaroah dan Mega Fajartia pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS-6* Pada Mata Pelajaran Biologi. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini akan menggunakan software *Android Studio* dan akan membandingkan langsung hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dan tanpa menggunakannya.

Penggunaan android ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan siswa tidak merasa bosan untuk mengulas kembali materi yang sudah dipelajari, selain itu penggunaan *handphone* juga bisa lebih diarahkan ke segi positif dan berbobot, penggunaan android ini juga membantu peserta didik untuk berlatih mengerjakan soal-soal yang tersaji

di dalam aplikasi tersebut sehingga mereka jadi lebih bersemangat untuk membaca dan memahami materi yang sudah diberikan disekolah dan jadi lebih memahami pembelajaran sebelumnya serta adanya umpan balik langsung antara siswa dan guru, dimana siswa akan berhubungan langsung dengan guru untuk menanyakan tentang pembelajaran yang kurang dipahami disetiap waktu melalui fitur tanya dan jawab pada media pembelajaran interaktif tersebut.

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android merupakan salah satu bentuk variasi atau pengembangan dari buku-buku, modul, hand out dan lain sebagainya yang biasanya digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini karena buku, modul, hand out ataupun sejenisnya belum bisa membuat siswa menjadi nyaman dan dapat mempelajari materi dimana saja. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis android ini diharapkan mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Peneliti berharap pembuatan media pembelajaran kewirausahaan ini menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Di SMK Swasta

Pariwisata Imelda Medan T.A 2020/2021"

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu:

1. Sebanyak 78,33% Hasil belajar materi kewirausahaan para peserta didik berada di bawah KKM
2. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran sehingga peserta didik menjadi pasif dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya kemauan dan kemampuan guru dalam pengembangan media pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka Batasan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis android dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan materi kewirausahaan di SMK

Pariwisata Imelda Medan

2. Penelitian yang akan dilaksanakan hanya sampai uji kelayakan dan keefektifan pada bahan ajar yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan materi kewirausahaan di SMK

Pariwisata Imelda Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan layak digunakan?
2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis android efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis android layak dikembangkan.
2. Untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan



1.6. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan penulis dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan media pembelajaran yang baru, praktis dan efektif sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi kewirausahaan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

b. Bagi Pihak Sekolah

Peneliti berharap produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan sekolah agar proses pembelajaran materi kewirausahaan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di sekolah dapat berjalan dengan lancar selama masa pandemik COVID-19 maupun masa pascapandemik

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan tentang penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi kewirausahaan mata