

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini semakin pesat dan berdampak pada eksistensi manusia, baik dalam hal mendapatkan informasi, menyelesaikan tugas, maupun membantu dalam bidang pendidikan. Manusia harus berpikir lebih maju agar dapat mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mendukung kemajuan teknologi di bidang pendidikan itu sangat penting, khususnya strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen pendukung proses pembelajaran, seperti modul, materi, teknik, sarana, dan prasarana. Pada saat ini, di era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat, dan telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia, khususnya di bidang pendidikan. Materi pembelajaran dan pengetahuan relatif mudah didapat berkat kemajuan teknologi. Kecanggihan teknologi saat ini memberikan dampak yang baik dan berperan penting dalam mendidik anak bangsa.

Pendidikan merupakan cara yang dapat menumbuhkan kemampuan, keinginan serta potensi diri seseorang. Melalui pendidikan, siswa dapat menjadi lebih memahami serta merespon akan perubahan serta kemajuan Teknologi. Sehingga pendidik harus merubah paradigma dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik diwajibkan untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif. Hal ini ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan di zaman modern ini. Selain itu , pembelajaran kini lebih ditujukan pada upaya modernisasi, seperti yang terjadi

pada masa wabah Covid-19 saat ini, yang mengakibatkan perkembangan yang luar biasa, khususnya di bidang pendidikan. Siswa dapat mempelajari konten secara interaktif, produktif, efektif, memotivasi, konstruktif, dan menyenangkan melalui pembelajaran online dengan memanfaatkan teknologi.

Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, keinginan dan minat siswa untuk belajar semakin berkurang. Akibatnya, sangat penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Pembuatan materi pembelajaran berbasis android merupakan salah satu inisiatif yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran yang mempengaruhi proses pembelajaran, dengan kata lain proses pembelajaran kurang berhasil jika tidak adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran semakin mengikuti perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatannya dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan karena dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa, khususnya siswa yang kurang mampu memahami materi pembelajaran.

Tujuan media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkret, memberikan pemahaman dan persepsi yang sama kepada siswa, memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan bervariasi, membantu guru memfasilitasi proses pembelajaran, dan mendorong pembelajaran aktif. . Media berbasis teknologi mobile merupakan salah satu media pembelajaran yang berkembang mengikuti kemajuan teknologi dan mudah digunakan. Android adalah salah satu contoh teknologi seluler.

Informasi, pengetahuan, dan persediaan untuk proyek semuanya ditemukan melalui teknologi.

SMK PEMDA (Pembangunan Daerah) Lubuk Pakam merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) yang beralamat di jalan Teuku Raja Muda , no. 32 Petapahan, Lubuk Pakam yang memiliki beberapa program keahlian diantaranya adalah jurusan tata busana. Jurusan Tata Busana di SMK PEMDA memiliki mata pelajaran yang produktif salah satu mata pelajaran pokok dan mendasar yang harus dikuasai para siswa Tata Busana kelas XI SMK PEMDA Lubuk Pakam adalah mata pelajaran Pembuatan Hiasan Busana.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran Pembuatan Hiasan Busana di SMK Pemda Lubuk Pakam pada tanggal 15 Maret 2021, menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Pembuatan Hiasan Busana tepatnya pada materi sulaman fantasi belum memenuhi kriteria ketuntasan, hasil belajar yang diberikan belum optimal, terdapat 26 siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan belajar dan terdapat 4 siswa yang tuntas. Hal tersebut dikatakan tuntas dan tidak tuntas dilihat dari standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75 yang ditentukan di SMK Pemda Lubuk Pakam. Hal ini terjadi dikarenakan yang terjadi saat ini yaitu dimasa pandemic semua kegiatan belajar mengajar berlangsung secara daring.

Proses pembelajaran secara daring ini berpusat pada guru saja. Dimana siswa dituntut untuk belajar secara mandiri di rumah, namun dengan keterbatasan media, padahal daya tangkap siswa berbeda-beda. Maka dari itu siswa hanya menunggu instruksi dari guru untuk mengerjakan tugasnya yang menyebabkan siswa tidak dapat belajar secara mandiri dan belum mampu membuat siswa

memahami materi secara sempurna. Hal ini dilihat pada saat guru melakukan pembelajaran, guru menanyakan beberapa pertanyaan kepada siswa, tetapi siswa cenderung hanya diam. Hal ini membuat guru harus lebih banyak menginformasikan lagi pembelajaran atau menjawab pertanyaan yang ada di buku agar siswa dapat mengetahui pembelajaran pembuatan hiasan busana. Selain itu, ditemukan juga bahwa guru masih kesulitan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi. SMK Pemda Lubuk Pakam pada saat melakukan proses pembelajaran guru hanya menggunakan media powerpoint saja. Media pembelajaran di SMK Pemda Lubuk Pakam juga belum menggunakan media pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran berbasis android. Selain itu pihak sekolah sudah menyediakan fasilitas yang mendukung untuk proses pembelajaran. Kesulitan dalam proses pembelajaran seperti ini dapat berdampak pada proses pembelajaran pembuatan hiasan busana dan terhambatnya pencapaian tujuan pembelajaran. Pada zaman sekarang kemajuan teknologi semakin maju, maka dari itu penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi smart apps creator pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran ini sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran juga harus dikemas semenarik mungkin melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif, sehingga siswa dapat belajar dari jauh dan lebih tertarik dengan ragam media yang digunakan. Kita tahu bahwa pembelajaran semakin banyak dilakukan secara online, dan siswa semakin terpacu untuk belajar mandiri di rumah dengan mengakses buku pelajaran. Untuk menggunakan teknologi informasi seperti android, pembelajaran

jarak jauh sekarang menjadi penting. Hampir semua siswa memiliki android yang mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi mereka menghabiskan lebih banyak waktu bermain dengan mereka dari pada belajar. Android biasa digunakan oleh siswa untuk bermain game dan mengakses situs jaringan sosial seperti instagram, facebook, dan whatsapp. Berdasarkan uraian di atas, siswa di bawah usia 18 tahun lebih cenderung menggunakan android dan rata-rata siswa memiliki android, bahkan ada yang memiliki lebih dari satu android (Andi Rustandi, 2020).

Penelitian ini mengarah pada solusi inovatif dan praktis dalam penggunaan media pembelajaran dalam kaitannya dengan masalah tersebut. Media pembelajaran ini dapat diimplementasikan menjadi aplikasi Android. Dengan adanya android diharapkan dapat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan lebih optimal. Sistem operasi Android berpotensi untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran (Sulisworo, 2012). Selain itu, menggunakan android sebagai alat pembelajaran dapat berdampak negatif pada aspek lain dari penggunaan android, seperti bermain game.

Penulis ingin membuat media pembelajaran berbasis android. Dimana android dapat membantu sekolah dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android lebih menghibur dan optimal bagi anak-anak yang merupakan pengaruh positif. Bagi siswa, media pembelajaran ini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja lebih praktis dan fleksibel. Ponsel, PC, dan tablet termasuk di antara perangkat yang bisa digunakan. Media pembelajaran berbasis Android diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa.

Berbagai *software* atau *website* telah tersedia untuk membuat media pembelajaran berupa aplikasi yang mudah dan menarik, salah satunya *Smart Apps Creator*. Pemilihan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator* ini bukan tanpa alasan. Sudah ada beberapa penelitian yang menggunakan *Smart Apps Creator* dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi, salah satunya adalah penelitian oleh Andi Rustandi (2020) dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di SMK Teknologi Informasi Samarinda”. Hasil penelitian Andi Rustandi berdasarkan validasi oleh ahli materi terhadap seluruh aspek mendapat kategori “sangat layak” dengan presentase kelayakan 87% dan penilaian dari ahli media terhadap seluruh aspek mendapat kategori “sangat layak” dengan presentase kelayakan 97,33%. Berdasarkan hasil perolehan kuesioner dari ahli media dan materi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dapat menunjang proses pembelajaran. Aplikasi yang dibuat menggunakan *Smart Apps Creator* dapat menarik minat belajar siswa, hal ini dikarenakan mudahnya mengakses aplikasi dimana dan kapan saja melalui android yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Membuat aplikasi dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* sangatlah sederhana karena tidak memerlukan kemampuan pemrograman komputer khusus. Dengan jaringan dan laptop, membuat aplikasi menjadi mudah. *Smart Apps Creator* telah membuat template untuk membuat aplikasi yang akan memudahkan guru untuk mengirimkan pembelajaran dalam bentuk teks, foto, atau video. Guru akan dapat memenuhi kemajuan teknologi dengan melengkapi

gagasan pembelajaran melalui aplikasi android yang akan membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik.

Siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja dengan media ini di Android mereka. Seperti yang kita ketahui bersama, pembelajaran saat ini dilakukan dari jarak jauh, dan siswa didorong untuk belajar mandiri dengan membuka buku pelajaran di rumah. Namun siswa lebih cenderung membuka android dari pada buku pelajaran, sehingga dengan media ini siswa tidak perlu membuka buku untuk belajar; sebaliknya mereka bisa belajar hanya dengan membuka android. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Kelas XI SMK Pemda Lubuk Pakam.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, adapun identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih bersifat *teacher-centered* atau berpusat pada guru.
2. Media pembelajaran yang digunakan bersifat media sederhana.
3. Fasilitas yang ada di sekolah belum dipergunakan secara optimal.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran agar dalam kegiatan belajar mengajar lebih menarik melalui pemanfaatan teknologi.
5. Penggunaan media buku pelajaran yang hanya bisa dibaca saat jam pembelajaran saja.

6. Media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator* belum pernah diterapkan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan masalah yang sudah dipaparkan, identifikasi masalah, serta keterbatasan penulis, maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI Tata Busana di SMK Penda Lubuk Pakam.
2. Media yang digunakan dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*.
3. Cara pembuatan hiasan sulaman fantasi pada tengah muka blus wanita
4. Penggunaan bahan pada blus wanita adalah kain katun.
5. Motif hiasan sulaman fantasi pada tengah muka blus wanita menggunakan 5 tusuk hias yaitu tusuk pipih, tusuk tikam jejak, variasi tusuk dasar feston, tusuk spider web rose dan tusuk rantai
6. Motif hiasan sulaman fantasi pada tengah muka blus wanita menggunakan warna merah maroon, kuning, dan hijau.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan masalah yang ditemukan, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana kelas XI Tata Busana?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dalam penelitian ini yang berlandaskan pada rumusan masalah diatas adalah untuk :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana Kelas XI Tata Busana di SMK Pemda Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat penelitian ini adalah terdiri dari:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini seharusnya memberikan wawasan yang lebih luas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator*, memungkinkan penggunaan media pembelajaran berbasis android untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya selama masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut pembelajaran online (dalam jaringan).

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru:

Diharapkan dengan adanya pengembangan media ini nantinya guru dapat terinspirasi dan dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Selain itu dapat memudahkan guru dalam penyampaian pembelajaran secara daring ditengah pandemi.

2. Bagi peserta didik, diharapkan media pembelajaran berbasis android menjadikan siswa dapat memahami materi dengan mudah, mandiri, praktis dan tidak terbatas oleh waktu. Sehingga pembelajaran pembuatan hiasan busana menjadi menarik dan tidak membosankan.

3. Bagi peneliti, dapat menambah ilmu dan pengalaman baru tentang pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Spesifikasi Produk Teknis

a. Dokumen multimedia pembelajaran interaktif berbentuk file-file berekstensi.

b. Multimedia pembelajaran interaktif dapat dioperasikan melalui *Android*

c. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan *Software Smart Apps Creator (SAC)*.

d. Pengoperasian Multimedia pembelajaran interaktif produk penelitian bersifat Offline.

2. Spesifikasi Produk Non Teknis

Multimedia pembelajaran interaktif mencakup pembelajaran mata pelajaran Pembuatan Hiasan Busana kelas XI dengan menu program, meliputi: a.KD dan KI , b.materi, c. simulasi, d.evaluasi, e. referensidan f. profil.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Siswa akan dapat belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android yang dibuat dengan program Smart Apps Creator. Media Smart Apps Creator dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan dan sifat siswa. Pembelajaran akan terstruktur dengan kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah menyelesaikan pembelajaran. Sementara itu, pembelajaran dirancang secara jelas dalam bentuk visual, audio, materi rangkuman, dan kuis, begitu juga kualitas lainnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada mata pelajaran Pembuatan Hiasan Busana di SMK Pemda Lubuk Pakam yaitu sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di suatu produk ini mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran.

- b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri.
 - c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.
 - d. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan produk layak untuk digunakan.
2. Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK Pemda Lubuk Pakam kelas XI semester genap dan diuji cobakan kepada peserta didik secara langsung.