

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran di dunia pendidikan sering terjadi suatu permasalahan, seperti siswa yang mengalami kekurangan semangat untuk belajar sehingga siswa kesulitan dalam menggali potensi yang dimilikinya. Bidang pendidikan adalah suatu hal penting yang memerlukan perhatian khusus serta tanggung jawab dari pemerintah atas kemajuan pendidikan dari semua pihak misal, guru, orang tua dan siswa. Sering kali di Indonesia terdapat permasalahan terkait kurangnya mutu pendidikan, dimana kualitas pendidikan di negara ini masih dinilai kurang memadai. Pemerintah sering melakukan berbagai usaha agar meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Giana & Lutfi, 2019: 21).

Riset yang menciptakan suatu produk dengan melalui pengujian secara sistematis dan penyempurnaan yang bertujuan untuk mencapai standar keefektifan, kualitas, atau standar tertentu merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan tipe penelitian yang relatif baru dalam ranah pendidikan. Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan produk daripada menguji teori melalui pengujian validitas sehingga dapat ditemukan keefektifannya (Setyosari, 2020: 285).

Media merupakan alat yang bisa berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa, digunakan untuk mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditentukan (Hoir et al., 2020: 2). Dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru membutuhkan sarana pembelajaran yang menarik bagi siswa, bertujuan agar semangat belajar siswa meningkat dan mampu berkonsentrasi dengan baik selama

aktivitas pembelajaran dalam ruang kelas. Guru juga memerlukan media pembelajaran yang sesuai dan menarik, demi mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Beberapa faktor seperti guru, siswa, lingkungan, metode, dan media pembelajaran memegang peranan penting dalam meraih tujuan pembelajaran (Novianti et al., 2022: 2). Guru dan siswa harus memiliki hubungan yang baik, dapat dikatakan baik jika guru dapat memberikan pemahaman yang tepat kepada siswa, guru dan siswa harus komunikasi yang baik dan guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk tumbuh dan berkembang (Priansa, 2019: 23). Guru memegang peranan penting dalam pembelajaran di kelas, seluruh pembelajaran dikelas berada dibawah kendali guru.

Proses pembelajaran dapat merubah perilaku siswa, tanpa disadari siswa secara sengaja meningkatkan pengetahuan yang dimilikinya. Siswa sangat membutuhkan motivasi dalam proses pembelajaran, misalnya motivasi intrinsik (motivasi yang berasal dari dalam siswa tanpa dipengaruhi oleh motivasi atau rangsangan dari pihak lain atau eksternal), motivasi ekstrinsik (motivasi yang membutuhkan dorongan eksternal untuk membangkitkan semangat siswa, contohnya, melibatkan ajakan, instruksi, atau tekanan dari pihak lain agar siswa bersedia untuk belajar) (Priansa, 2019: 111).

Siswa yang kurang minat untuk belajar terkadang tidak hanya karena kurangnya semangat dalam diri Siswa, akan tetapi alat (media) pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran berlangsung ketika didalam kelas, selain itu guru yang hanya memanfaatkan pendekatan ceramah juga membuat siswa merasa jenuh dan mengantuk. Guru sangat berperan penting ketika pembelajaran

berlangsung karena guru berfungsi sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*) (Sanjaya, 2016: 52).

Program pelatihan berisi tentang suatu proses pembelajaran yang dilakukan dengan didesain secara sengaja dan dikembangkan agar membangun proses pembelajaran di dalam diri siswa. Program pelatihan dapat dikatakan berhasil jika mencapai kompetensi yang diharapkan. Program pelatihan merupakan suatu program yang di desain sengaja dan juga dikembangkan agar dapat memenuhi alat siswa ketika proses pembelajaran. Program pelatihan dikatakan dapat digunakan apabila berfungsi dengan baik dan menggunakan sumber daya yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Menurut Pribadi (2020: 22) banyak sekali model pembelajaran yang bisa dipakai untuk merancang serta mengembangkan rencana pengajaran. Model ADDIE merupakan satu pendekatan pembelajaran yang bisa diaplikasikan untuk perancangan dan pengembangan program pembelajaran secara efisien dan efektif. Pada model ADDIE terdapat beberapa tahapan yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan dan mendesain suatu program pelatihan yang efisien dan efektif. Tahapan model ADDIE yakni *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada hari Selasa, 08 Agustus 2023 dan wawancara pada hari Senin, 14 Agustus 2023 pada guru produktif dan juga selaku ketua program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yakni Bapak Jakfar, S.Kom. di SMK Agung Mulia. Ketika proses pembelajaran dimulai Bapak Jakfar menggunakan metode ceramah dan memberikan arahan terkait kegiatan praktik siswa. Permasalahan yang sering dialami oleh guru produktif,

antara lain siswa yang mudah bosan ketika proses pembelajaran, siswa yang sulit memahami materi karena kurangnya media dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut terindikasi bahwa masih banyak guru di Indonesia, khususnya SMK Agung Mulia yang belum memahami terkait media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Mayoritas guru hanya menerangkan tanpa mempraktikkan langsung sehingga siswa tidak paham tentang materi yang diberikan dan tidak bisa menerapkannya dengan benar dalam materi gambar vektor. Padahal pengetahuan guru sangat penting untuk menunjang keberhasilan siswa. Banyaknya media untuk diajarkan dalam pembelajaran, belum dilaksanakan dengan baik oleh guru-guru yang masih kurang pelatihan.

Guru produktif di SMK Agung Mulia hanya menggunakan media berupa buku cetak saja yang berisi mengenai materi dan beberapa gambar saja. Buku cetak hanya dimanfaatkan oleh guru, sehingga siswa merasakan kebosanan selama aktivitas belajar monoton mencatat materi dan memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. Tidak semua guru menggunakan media Microsoft PowerPoint untuk proses belajar mengajar, sebab itu dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik serta efektif untuk dapat diterapkan kapan pun dan dimana pun, dengan harapan agar siswa menjadi tekun dalam pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa di SMK Agung Mulia pada tanggal 22 Agustus 2023, mereka menyatakan bahwa kurang memahami materi gambar vektor. Siswa juga mengatakan bahwa sering kali bosan pada jam pelajaran, dikarenakan ketersediaan alat bantu pembelajaran yang kurang menarik dan kurang efektif. Situasi yang diinginkan dalam proses pembelajaran adalah untuk

memastikan bahwa pembelajaran memicu minat dan motivasi siswa. Pembelajaran dapat dilaksanakan diberbagai tempat dan waktu, disesuaikan dengan kondisi siswa.

Beberapa penelitian terdahulu terkait media pembelajaran berbasis android telah berhasil meningkatkan minat dan semangat belajar siswa seperti penelitian yang dilakukan oleh (Novianti et al., 2022) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Android Menggunakan Unity 3D Untuk Siswa Kelas X Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar giat belajar dan tidak mudah merasa bosan ketika proses pembelajaran. Hasil pengembangan penelitian ini mendapatkan nilai 92% untuk validator media dengan kriteria sangat layak dan mendapatkan nilai 89,6% untuk validator materi dengan kriteria sangat layak yang telah di uji coba oleh 50 responden yang mendapatkan hasil 96% dan dinyatakan sangat layak.

Selanjutnya pada penelitian pengembangan terdahulu yang lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Kuswanto, 2020) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X. Permasalahan yang dialami disini kurang lebih terkait guru belum memanfaatkan media pembelajaran menggunakan Android (*Handphone*), guru hanya memakai media seperti buku teks yang berisikan materi dan beberapa gambar yang menyebabkan siswa merasa jenuh selama proses belajar. Hasil dari penelitian pengembangan ini mendapatkan nilai 78,3% untuk media dengan predikat baik dan mendapatkan nilai 78% untuk desain dengan predikat baik, selanjutnya untuk materi mendapatkan nilai 80% dengan predikat baik.

Dari semua penjelasan diatas, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengatasi ke dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yang dituju. Melalui penelitian pengembangan ini, diharapkan produk media pembelajaran tersebut dapat berguna dalam proses belajar mengajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pengidentifikasian permasalahan, perumusan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan model ADDIE pada materi gambar vektor kelas XI TKJ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan model ADDIE pada materi gambar vektor kelas XI TKJ?
3. Bagaimana respon siswa pada media pembelajaran berbasis *android* menggunakan model ADDIE pada materi gambar vektor kelas XI TKJ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* pada materi gambar vektor kelas XI TKJ.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi gambar vektor kelas XI TKJ.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* pada materi gambar vektor kelas XI TKJ.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Hasil yang diinginkan dari proses pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis android menggunakan model ADDIE yang mampu menyesuaikan diri dengan gaya belajar peserta didik, dengan rincian sebagai berikut:

1. Kebutuhan perlengkapan yang digunakan untuk proses pengembangan dan penggunaan hasil media pembelajaran yakni, membutuhkan unity, CorelDraw X7, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, visual studio sebagai proses pengembangan dan membutuhkan android dengan minimal RAM 2GB.
2. Media pembelajaran berbasis *android* yang dibuat sesuai dengan KI dan KD pada materi gambar vektor.
3. Produk yang dihasilkan terdiri dari menu petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, video pembelajaran, soal dan profil.
4. Media pembelajaran berbasis *android* dengan tampilan teks, gambar, video, soal dan animasi.
5. Media pembelajaran berbasis *android* dikembangkan berbentuk *software android* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja oleh siswa dengan menggunakan *smartphone* sendiri.
6. Media pembelajaran memiliki fitur soal-soal tentang materi yang telah dipelajari. Soal-soal evaluasi ini juga disajikan dengan menarik. Fitur evaluasi ini berisi soal-soal pilihan ganda tentang materi gambar vektor.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah :

1. Pembahasan media ini hanya pada materi gambar vector kelas XI TKJ
2. Media pembelajaran hanya di ujikan pada kelas XI TKJ

F. Pentingnya Peneletian Pengembangan

Pentingnya melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan model ADDIE pada materi gambar vektor adalah untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang ada di SMK Agung Mulia.

Adapun manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti
 - a) Menambah wawasan mengenai media pembelajaran berbasis android menggunakan model ADDIE
 - b) Memperoleh keuntungan dari penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif
 - c) Mampu memberikan solusi untuk masalah yang sedang dihadapi di SMK Agung Mulia
2. Bagi Siswa
 - a) Mendukung siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi gambar vektor.
 - b) Meningkatkan minat belajar siswa pada materi gambar vektor kelas XI TKJ dengan adanya media pembelajaran.

3. Bagi guru

- a) Memudahkan pengajar dalam menyampaikan dan menjelaskan materi kepada siswa.
- b) Tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

4. Bagi pembaca

Mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman sehingga dapat dijadikan sebagai bahan yang berkaitan dengan analisis media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan riset yang menghasilkan suatu produk dengan melalui pengujian dan penyempurnaan yang memiliki tujuan untuk memenuhi beberapa standar keefektifan, kualitas atau standar (Setyosari, 2020: 284).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang mendukung pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat dicapai dengan cara yang efektif dan efisien (Nurrita, 2018 :174).

3. *Android*

Android adalah operasi berbasis Linux untuk *smartphone* dan tablet yang bersifat *open source* bagi pengembang aplikasi untuk membuat sendiri.

Selain sistem operasi, *android* juga menyertakan aplikasi dan *middleware* (Novianti et al., 2022: 22).

4. Model ADDIE

Model ADDIE adalah suatu model desain yang sering digunakan untuk mengimplementasikan desain dan dapat mengembangkan suatu program yang efisien dan efektif (Pribadi, 2020: 22).

5. Unity

Unity adalah alat permainan yang dimanfaatkan untuk menciptakan media interaktif. Unity dapat membuat *game online* dan *offline*. Namun, unity tidak dapat mendesain karena unity bukan tool yang digunakan untuk mendesain (Novianti et al., 2022: 22)