

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi di zaman yang modern ini tentu nya merubah juga dalam bidang Pendidikan, ilmu kurikulum dan media pembelajaran yang terus berkembang. Hal ini dilakukan seperti yang diketahui bahwa teknologi berperan besar dalam memudahkan segala kegiatan manusia saat ini. Penggunaan teknologi didalam pendidikan tentunya ikut berkembang, teknologi pendidikan merupakan keseluruhan, proses yang terintegrasi mencakup orang, gagasan, produk, alat dan masukan organisasi untuk menganalisis permasalahan, penilaian, pemanfaatan dan solusi untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut dan dalam semua aspek belajar manusia (Ana Widyastuti et al. 2020). Guru sebagai pendidik sudah seharusnya dapat melakukan modifikasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi agar proses pembelajaran menjadi menarik, karna media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik yang menimbulkan terciptanya proses pembelajaran agar menambah informasi baru kepada peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. (Mustofa Abi Hamid et al. 2020). Menurut (Munadi, S 2013: 7) mengemukakan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien. Sedangkan menurut (Wahidin & Syaefuddin, 2018) media merupakan sesuatu yang bersifat

menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. (Muyaroah & Fajartia, 2017). Tujuan dari media pembelajaran adalah merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga informasi dapat terserap secara maksimal (Sadiman, 2008). Untuk mencapai hal tersebut perlunya media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa memiliki minat untuk belajar (Fanny & Suardiman, 2013). Selain itu siswa dapat mengembangkan prestasi mereka baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Pada jenjang SMK jurusan OTKP terdapat mata pelajaran Sarana dan Prasarana dimana pada mata pelajaran tersebut erat kaitannya dengan pekerjaan perkantoran. Untuk memahami mata pelajaran Sarana dan Prasarana khususnya pada materi mesin-mesin kantor perlu adanya media atau alat peraga karena penggunaan media atau alat peraga yang dapat membantu siswa memahami mesin-mesin kantor untuk menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran akan lebih memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam memahami mata pelajaran (Umar, 2013). Oleh karena itu media yang digunakan harus memiliki tampilan yang menarik sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Resiani, Agung, & Jampel, 2015).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan diantaranya Fatma Sukmawati dengan judul pengembangan aplikasi pembelajaran biologi SMP berbasis android untuk bekal menghadapi UAN di SMP Islam Bakti 1

Surakarta. Berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran biologi SMP berbasis android untuk bekal menghadapi UAN dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu membantu siswa dalam memahami materi. Tidak hanya dari penelitian oleh Fatma Sukmawati, penelitian lainnya dilakukan oleh Desinta dkk, dengan judul penelitiannya pengembangan e-learning berbasis moodle sebagai media pembelajaran sistem gerak di SMA. Berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media e-learning meningkatkan hasil belajar.

Menurut Prastowo dalam (Anggraeni & Puspasari, 2022), bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (seperti audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunanya. Oleh sebab itu, aplikasi android cocok digunakan untuk mata pelajaran OTK Sarana dan Prasarana, terutama untuk materi mesin-mesin kantor. Dengan menggunakan e-modul, guru bisa memberikan contoh berupa video tentang cara menggunakan mesin-mesin kantor, sehingga siswa dapat lebih memahami bagaimana praktik dalam menggunakan mesin-mesin kantor yang baik dan benar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis di SMK Negeri 8 Jakarta kelas XI OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) pada mata pelajaran sarana dan prasarana, bahan ajar yang digunakan cukup untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas, yakni terdapat buku cetak dan blogspot yang diberikan oleh guru. Adapun permasalahannya tidak semua siswa mempunyai buku cetak, karena siswa harus membeli secara pribadi buku tersebut. Sehingga, informasi tentang materi pelajaran yang didapatkan oleh siswa yang mempunyai buku cetak dan tidak mempunyai buku cetak berbeda. Siswa yang mempunyai buku cetak lebih mengetahui dan memahami tentang materi pelajaran, sedangkan siswa yang tidak memiliki buku cetak pemahaman tentang materi pelajaran nya kurang. Selain itu, minat siswa untuk membaca buku saat ini terbilang rendah. Karena, siswa juga lebih tertarik untuk menggunakan gadget daripada menggunakan buku cetak dalam kegiatan pembelajaran.



**Gambar 1. 1 Ketertarikan siswa menggunakan aplikasi pembelajaran**

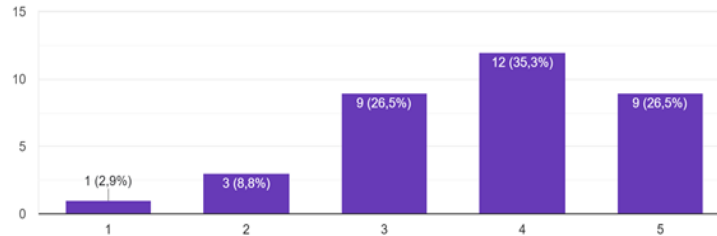
Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan menggunakan kuisisioner, lebih banyak siswa yang tertarik menggunakan aplikasi daripada buku cetak.

Sedangkan, beberapa guru masih mengandalkan buku cetak dan belum menggunakan bahan ajar interaktif berbasis elektronik atau aplikasi pada kegiatan pembelajaran, termasuk mata pelajaran OTK Sarana dan Prasarana. Hal tersebut menyebabkan sebagian besar siswa merasa bosan menggunakan bahan ajar yang tersedia karena masih tergolong monoton dan sulit dipahami. Sehingga, siswa juga dapat kehilangan semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru perlu berinovasi untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis elektronik, salah satunya yaitu aplikasi. Pembuatan aplikasi yang interaktif juga perlu dikembangkan agar lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Untuk membuat bahan ajar aplikasi yang menarik dan interaktif dapat menggunakan sebuah aplikasi desain grafis, salah satunya yaitu andromo.

Andromo adalah salah satu *app builder* berbasis *web* yang relatif mudah digunakan, kita bisa membuat aplikasi *android* secara singkat tanpa perlu mempunyai kemampuan koding karena *builder* ini menggunakan *interface* yang sangat *user friendly*. Karena selain dapat dengan mudah digunakan, andromo juga memiliki banyak fitur yang menarik untuk membuat sebuah desain. Dengan menggunakan *website* andromo, guru dapat mengembangkan bahan ajar berbasis elektronik atau aplikasi yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI OTKP SMKN 8 Jakarta, seluruh siswa menggunakan gadget ketika berada dikelas.

Saya menggunakan Gadget ketika berada di kelas  
34 jawaban



**Gambar 1. 2 Pra-riset penggunaan gadget dikelas**

Sumber: Diolah oleh penulis, 2023

Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar yang interaktif agar dapat menarik minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan pengembangan bahan ajar tersebut juga, dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan bervariasi. Dengan demikian, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Andromo Pada Mata Pelajaran Sarana Prasarana Kelas 11 OTKP di SMKN 8 Jakarta”**.

## 1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa masalah yang menjadi fokus penelitian, yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar berupa aplikasi android berbasis andromo
2. Pengembangan aplikasi android berbasis andromo pada mata pelajaran OTK Sarana dan Prasarana

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar aplikasi android berbasis andromo di SMK Negeri 8 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan dari produk bahan aplikasi android berbasis andromo?
3. Bagaimana kepraktisan dari produk bahan ajar aplikasi android berbasis andromo?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengembangan bahan ajar aplikasi android berbasis andromo di SMK Negeri 8 Jakarta.
2. Mengetahui kelayakan dari produk bahan ajar aplikasi android berbasis andromo.
3. Mengetahui kepraktisan dari produk bahan aplikasi android berbasis andromo.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Aplikasi android berbasis andromo dapat dijadikan suatu bahan ajar baru yang lebih menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Aplikasi android berbasis andromo dapat menjadi variasi sumber belajar untuk siswa yang lebih menarik dan dapat memberi motivasi dalam belajar mandiri serta kreatif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan bahan ajar aplikasi android berbasis andromo dan memperluas wawasan terkait aplikasi yang dikembangkan sebagai acuan mengajar serta sebagai referensi kepada peneliti selanjutnya.

