

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Tahun	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1.	2018	Muhammad Hasan , Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu	Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual <i>Adobe Flash</i> Berbasis <i>Android</i> Pada Kompetensi Dasar Konsep Pemasaran Online Di Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan “Sangat Layak” karena berdasarkan hasil validasi materi memperoleh hasil persentase sebesar 92% dan hasil validasi media memperoleh hasil persentase sebesar 90%. Sedangkan untuk dari respons peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 87,83% dikategorikan “sangat layak”
2.	2018	Rika Zahroil Batul	Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata persentase dari validasi ahli media adalah 84,6% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli materi adalah 82,7% dengan kategori sangat layak. uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata persentase 93,06% dengan kategori sangat layak.
3.	2019	Yessica Cahyani, Finisica Dwijayati Patrikha	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Dengan <i>Software Construct 2</i> Pada Kompetensi Dasar Modal Usaha Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar	Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 90,6% dan hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 93,3%. Sedangkan hasil angket respons peserta didik pada uji coba terbatas dengan persentase sebesar 87,5% dan 92,5% pada uji coba lapangan dengan kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu dan penelitian pengembangan ini mempunyai kesamaan dan perbedaan yang akan dilakukan oleh peneliti. Peneliti ini mempunyai kesamaan dengan peneliti terdahulu dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android*. pengembangan ini membedakan dengan penelitian-penelitian terdahulu dengan keselarasan dengan model pengembangan dengan menggunakan model (*Four-D*), yaitu *define, design, develop*, tanpa tahap *disseminate*. Perbedaan di dalam penelitian ini materi yang digunakan, lokasi penelitian, dan *software* media yang dikembangkan.

2.2 Karakteristik Materi Bisnis dan Pemasaran

Materi bisnis dan pemasaran termasuk ke dalam dasar-dasar pemasaran di kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Kraksaan. Menurut Wahyuni, A. (2022) Bisnis

adalah proses di mana individu dan organisasi terlibat dalam aktivitas untuk menghasilkan produk dan layanan yang memenuhi kebutuhan masyarakat dan menghasilkan keuntungan melalui transaksi sementara. Pemasaran adalah upaya penting bagi perusahaan, terlepas dari apakah mereka bergerak dalam industri produk atau jasa, untuk mempertahankan profitabilitas operasi mereka. Hal ini berkaitan dengan aktivitas pemasaran termasuk interaksi antara perusahaan dan pelanggan. Kegiatan pemasaran merupakan salah satu usaha manusia yang berhubungan langsung dengan pasar. Ada tujuan pembelajaran dasar-dasar pemasaran pada kurikulum merdeka Sekolah Menengah Kejuruan sebagai berikut :

- a. Mampu memahami bisnis dan pemasaran
- b. Mampu mengidentifikasi jenis-jenis pemasaran
- c. Mampu menganalisis konsep pemasaran
- d. Mampu memahami ruang lingkup pemasaran
- e. Mampu mengevaluasi proses bisnis dan proses pemasaran

Pembelajaran dapat menggunakan berbagai pendekatan, strategi, model, serta metode yang sesuai dengan karakteristik kompetensi yang harus dipelajari, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, renjana (passion), dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa. Hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan di sekolah.

2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah Alat untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah oleh guru. Guru harus memastikan bahwa pemilihan media selaras dengan kriteria siswa dan prasarana sekolah agar dapat menerapkannya secara efektif. Dalam proses pembelajaran harus memahami siswa untuk memberikan media sesuai dengan pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman yang sesuai, sehingga untuk pembelajaran dapat membantu guru. Hasan, (2021:4) menyatakan media pembelajaran ialah teknik penyampaian pesan atau informasi sesuai tujuan pembelajaran ditetapkan.

Media pembelajaran yang efektif harus memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memperoleh penguasaan terhadap konten pembelajaran yang disampaikan oleh sekolah. Media pembelajaran ditawarkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan secara mandiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh instruktur untuk kegiatan pembelajaran.

Menurut Saneky, (2013:5) Media pembelajaran digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan hasil yang diinginkan. Manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran semakin aktif dikarenakan siswa berantusias mengikuti pembelajaran, sehingga materi yang diberikan mudah diterima.
- b. Materi yang diberikan akan meningkatkan kemenarikan siswa dikarenakan siswa merasa memahami materi menjadi mudah.
- c. Pembelajaran tidak hanya berorientasi kepada guru, melainkan media yang diberikan akan digunakan sebagai alat untuk siswa belajar individu dan tidak perlu dijelaskan berkala.
- d. Siswa akan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan lebih mendorong siswa meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan dapat diartikan media pembelajaran di atas, dapat definisikan media pembelajaran adalah suatu alat membantu kegiatan proses pembelajaran dengan mudah penyampaian materi atau pesan, sehingga materi yang diterima cepat untuk dipahami dan menjadikan pembelajaran menjadi aktif.

2.4 Media Pembelajaran Berbasis *Android Smart Apps Creator*

Media pembelajaran berbasis *android* merupakan suatu model mengaitkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi Setiawan (2017:7). Menurut Ismayani (2018:2) Media pembelajaran berbasis *android* merupakan suatu alat yang menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami. Media pembelajaran berbasis *android* yang mendorong peserta didik mampu menguasai materi dan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan definisi di atas, media pembelajaran berbasis *android* merupakan media pembelajaran dibantu teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga bersifat

menyenang dan mudah diterima. Hal ini media yang dikembangkan pada siswa SMK Negeri 1 Kraksaan dikarenakan mempunyai karakteristik siswa membawa *smartphone* ke sekolah. Dapat disimpulkan penerapan media pembelajaran berbasis *android* dapat digunakan untuk siswa SMKN 1 Kraksaan.

Pengembangan media pembelajaran dimaksud dalam penelitian media pembelajaran yang diberikan dalam menjadi salah cara untuk memaksimal proses pembelajaran untuk mendapatkan informasi materi pembelajaran. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk aplikasi *android* yang dapat diakses secara offline, serta terdapat materi, video, latihan dan evaluasi soal untuk agar pembelajaran lebih menarik dan efektif dalam belajar.

Kelebihan dari *Smart Apps Creator* ini mudah digunakan akses dan membantu untuk belajar secara mandiri. (1) *Smart Apps Creator* tidak perlu mempunyai ilmu pemrograman untuk membuat media pembelajaran, (2) Aplikasi tidak membutuhkan ruang yang banyak untuk memasang di *smartphone*, (3) tampilan yang mudah diterima oleh guru dan peserta didik menjadi komunikasi visual, selain menarik latihan dan evaluasi latihan, (4) Media pembelajaran berbasis *android* mampu secara mandiri siswa (Azizah, 2020).

Kelemahan dari *Smart Apps Creator* yaitu : (1) aplikasi digunakan secara uji coba selama 30 hari, sehingga perlu menginstall ulang aplikasi jika mau digunakan kembali, (2) resolusi yang digunakan *smartphone* tinggi, apabila rendah akan sulit dioperasikan, (3) Pembelajaran harus berinteraksi secara dua arah agar dapat memberikan tambahan fitur yang dimiliki oleh guru, dan (4) Guru harus menguasai mempelajari fitur-fitur aplikasi *Smart Apps Creator* untuk membuat media pembelajaran, serta (5) Aplikasi bisa digunakan siswa yang memiliki *smartphone*, kecuali tidak cara untuk mengakses media pembelajaran.

2.5 Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

2.5.1 Kelayakan Materi

Kelayakan materi yang diukur dengan isi materi yang ada pada media pembelajaran berbasis *android*. Menurut BSNP (2014:59) Indikator yang di uji

kelayakan materi, isi materi, keakuratan definisi, dan konsep, fakta, contoh, istilah serta sumber daftar pustaka.

- a. Kelengkapan materi, artinya materi disampaikan sesuai indikator dan kompetensi yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran.
- b. Kedalaman materi, materi yang digunakan meliputi definisi, studi kasus dan latihan soal untuk mudah diterima oleh siswa.
- c. Keakuratan definisi konsep, yaitu materi yang ditampilkan secara singkat mudah diterima oleh siswa.
- d. Keakuratan fakta, materi yang digunakan sesuai keadaan fakta sebenarnya di dalam kehidupan yang mudah untuk dimengerti.
- e. Keakuratan contoh dan kasus, artinya materi yang digunakan mengaitkan dengan kehidupan nyata sebagai contoh untuk mudah dipahami.
- f. Keakuratan istilah, artinya materi diberikan sesuai istilah berlaku.
- g. Keakuratan daftar pustaka, artinya sumber rujukan yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran.

2.5.2 Kelayakan Desain

Kelayakan media yang diukur pada desain media pembelajaran dikembangkan.

Menurut BSNP (2014:60) menyatakan penilaian kelayakan media berdasarkan:

- a. Penempatan unsur tata letak konsisten (sesuai pola).
- b. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.
- c. Penggunaan variasi huruf (*bold, italic, all, small capital*) tidak berlebihan.
- d. Mampu mengungkap makna/arti dari objek.
- e. Keseluruhan ilustrasi serasi.
- f. Tata letak *background* yang tidak mengganggu materi.
- g. Kesesuaian bentuk, warna dan ukuran tata letak.

2.6 Media Pembelajaran Berbasis *Android* yang Menarik

2.6.1 Kemenarikan

Beberapa kemenarikan media pembelajaran berbasis *android*. Menurut Sanaky (2013:208) media yang mempunyai kemenarikan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

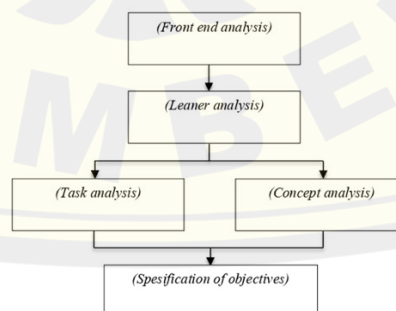
- a. Kemudahan navigasi, media yang dikembangkan dirancang mudah operasikan.
- b. Kognisi, media yang digunakan mudah diterima oleh siswa dalam memahami materi.
- c. Materi diterima, artinya materi secara singkat, jelas dan mudah sampaikan dengan pengetahuan materi maupun soal latihan.
- d. Integrasi media, artinya terdapat tiga berupa teks tulisan, video, dan visual.
- e. Tampilan yang artistik dan estetika, artinya media pembelajaran tidak membosankan, melainkan siswa senang untuk mengikuti pembelajaran.

2.7 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model 4D (*Four-D*) Thiagarajan. Model pengembangan (*Four-D*) adalah singkatan dari *define, design, develop, disseminate* Thiagarajan et al, (1974:5). Model pengembangan 4D (*Four-D*) pengembangan produk yang digunakan pada media pembelajaran, modul dan bahan ajar. Model pengembangan melibatkan pembuatan materi pendidikan berbasis *android* secara sistematis. Model ini pengembangan yang dirancang khusus untuk menciptakan alat bantu pembelajaran. Hal ini menekankan perlunya penjelasan menyeluruh dan terorganisir, melibatkan para ahli dalam proses pembuatan, serta melakukan tahap pengujian dan revisi dengan uji para ahli Adapun tahap-tahap model 4D (*Four-D*) sebagai berikut:

2.7.1 Pendefinisian (*Define*)

Tahap pertama peneliti menganalisis untuk membuat produk untuk dikembangkan. Tahap observasi yang dilakukan terhadap masalah media pembelajaran yang ada di sekolah. Berikut ini tahap-tahap pendefinisian.



Gambar 2. 1 Tahap pendefinisian model pengembangan 4D (*Four-D*)

Sumber : Thiagarajan et al, (1974:6)

a. Analisis awal-akhir (*Front end analysis*)

Pada tahap ini permasalahan dalam memperoleh solusi cara menyelesaikan permasalahan untuk agar pembelajaran mudah diterima siswa pada penentuan media pembelajaran yang dibutuhkan.

b. Analisis siswa (*Learner analysis*)

Karakteristik dilihat dari keterampilan individu atau kelompok dan kemampuan akademik sebagai bahan yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran agar sesuai tujuan pembelajaran sebelumnya.

c. Analisis konsep (*Concept analysis*)

Tahap ini dapat membantu kegiatan pembelajaran mudah diterima oleh siswa sesuai capaian pembelajaran yang dipelajari.

d. Analisis tugas (*Task analysis*)

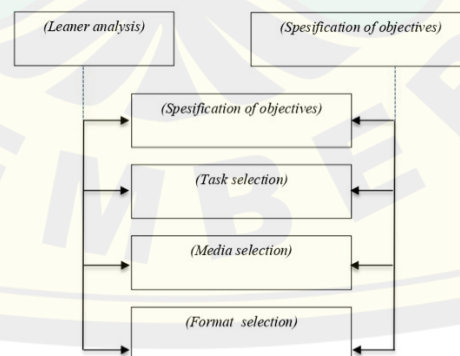
Analisis tugas menganalisis hasil belajar siswa dengan mencapai hasil yang ditetapkan.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran (*Spesifikasi Tujuan Pembelajaran*)

Tujuan pembelajaran yang ditentukan yaitu materi dan tugas yang dilakukan, sehingga siswa mempermudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran ditetapkan.

2.7.2 Perancangan (*Design*)

Tahap ini perancangan berkaitan dengan mendesain rencana pembelajaran. Tahap-tahapan yang disusun sesuai standar tes, penentuan yang sesuai dengan isi materi pembelajaran, penentuan format pada rancangan awal.



Gambar 2. 2 Tahap perancangan model pengembangan 4D (*Four-D*)

Sumber : (Thiagarajan *et al*, 1974:7)

a. Penyusunan standar tes (*Task selection*)

Penyusunan tes dilakukan alat penilaian setelah kegiatan pembelajaran.

b. Pemilihan media pembelajaran (*Media selection*)

Pemilihan yang dilakukan dalam menentukan media sesuai karakteristik siswa di sekolah.

c. Pemilihan format (*Format selection*)

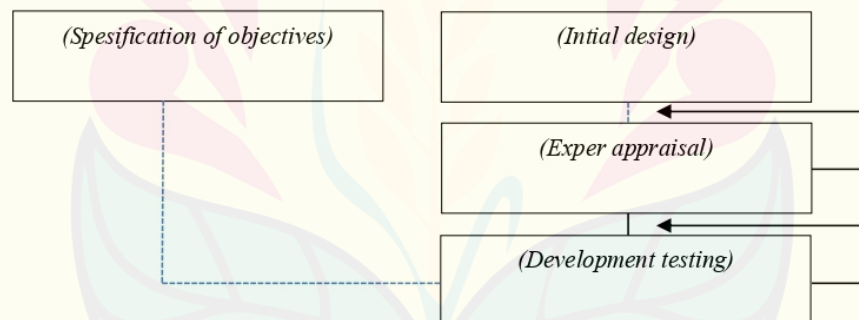
Pemilihan format yang dibuat sesuai materi, model pembelajaran, dan sumber yang digunakan agar media yang digunakan menarik.

d. Rancangan awal (*Initial Design*)

rancangan awal untuk akan dilakukan proses uji coba kepada validator, setelah itu tahap pengembangan (*develop*).

2.7.3 Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh hasil produk yang dikembangkan yang terdapat dua pengujian yang dilakukan oleh validasi ahli dan uji coba produk.



Gambar 2. 3 Tahap pengembangan model pengembangan 4D (*Four-D*)

Sumber : (Thiagarajan *et al*, (1974:8)

a. Penilaian ahli (*Expert Appraisal*)

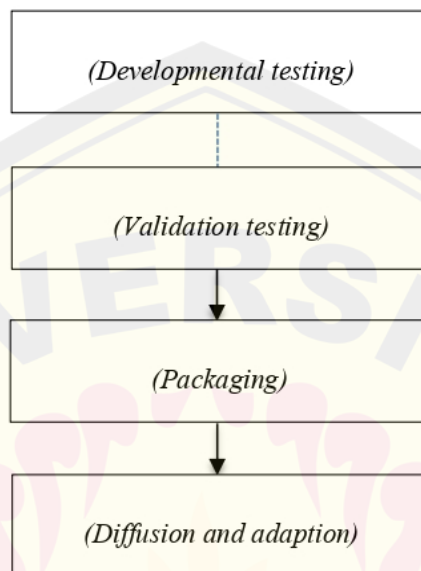
Pada tahap ini untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Validator ahli ada dua aspek yaitu materi dan desain. Validator materi untuk penilaian kesesuaian materi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Validator desain yang menilai tata letak desain yang konsisten dalam media yang dikembangkan.

b. Uji coba produk (*Development testing*)

Uji produk dilakukan untuk mendukung media yang dikembangkan, dilakukan respon siswa untuk di uji kemenarikan media melalui respon siswa.

2.7.4 Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini produk akan disebarkan bagi yang membutuhkan media pembelajaran ini agar dimanfaatkan secara pribadi maupun kelompok. Tahap penyebaran sebagai berikut.



Gambar 2. 4 Tahap penyebaran model pengembangan 4D (*Four-D*)
Sumber : Thiagarajan *et al*, (1974:9)

a. Uji validitas (*Validation testing*)

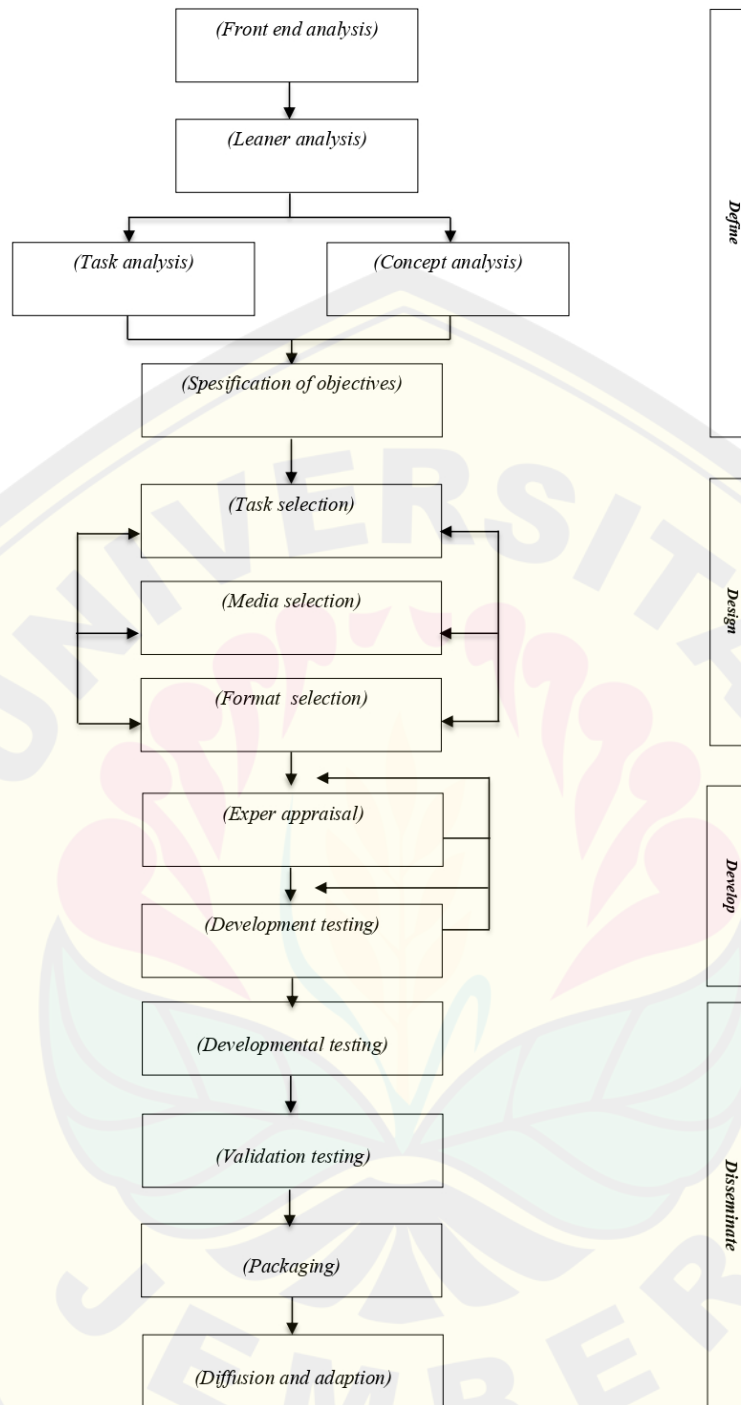
Tahap uji validitas yang digunakan untuk menggunakan menerapkan penggunaan produk yang telah uji saat tahap pengembangan. Penyebaran dilakukan secara luas pada sasaran penggunaan media pembelajaran tersebut.

b. Pengemasan (*Packaging*)

Tahap pengemasan ini untuk mengemas produk yang dikembangkan agar mudah diakses oleh pengguna yang membutuhkan.

c. Difusi dan adopsi (*Diffusion and adoption*)

Produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti akan disebarkan para pengguna media pembelajaran. Produk yang dikembangkan agar mempermudah digunakan siswa dikarenakan sesuai sasaran karakteristik siswa yang membutuhkannya.



Gambar 2. 5 Model pengembangan 4 (Four-D)
 Sumber : (Thiagarajan *et al*, 1974:5)