

BAB 1. PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pendidikan di abad ke-21 harus membekali masyarakat Indonesia dengan keterampilan untuk beradaptasi karena pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di dunia. Perkembangan ini akan memberikan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi sebagian besar kegiatan yang dilakukan manusia menggunakan bantuan teknologi. Menurut Lubis & Ikhsan, (2015) penerapan teknologi sebagai alat pendidikan melibatkan pembelajaran yang menggunakan perangkat *android*. Selain itu, sebagai cara untuk berkomunikasi, *smartphone android* digunakan sebagai alat pendidikan interaktif yang bermanfaat bagi siswa dalam pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena teknologi tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang baru.

Media pembelajaran merupakan suatu alat dan bahan yang digunakan untuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan siswa dan memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan di kelas. Penerapan media pembelajaran untuk memikat minat siswa dan merangsang motivasinya. Menurut Yektyastuti & Ikhsan, (2016) Media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kemajuan teknologi masa kini. Penggunaan teknologi dan informasi (TIK) sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik pendidikan dan secara signifikan meningkatkan prestasi akademik dengan menumbuhkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran berbasis *android* merupakan salah satu contoh cara penerapan pembelajaran abad 21 (Suprianto et al., 2019). Menurut Nurrita, (2018) media pembelajaran yang menarik berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa selama proses pembelajaran. Alokasi dan penggunaan sumber daya pendidikan yang efisien sangat penting dalam dunia pendidikan. Seorang pendidik, sangatlah penting untuk memilih materi pembelajaran yang relevan dan sesuai untuk menjamin tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Media yang digunakan dengan menggunakan materi bisnis dan pemasaran agar dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. *Android* salah satu sistem operasi seluler yang berbasis *Linux* dan terdiri dari sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Media pembelajaran

berbasis *android* yang menggunakan kombinasi teks, video, suara, gambar yang dikemas dalam bentuk aplikasi, sehingga media yang diterapkan dapat lebih menarik kepada siswa dalam memberikan materi dan dikemas dalam bentuk aplikasi dengan menggunakan *smartphone* untuk menginstal aplikasi dan mengaplikasikan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi dan prasarana di sekolah. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* yang harus menciptakan kegiatan pembelajaran yang layak dan menarik. Penggunaan media yang berperan penting untuk kegiatan pembelajaran guru dan siswa, sehingga materi yang disampaikan akan lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas X Pemasaran di SMKN 1 Kraksaan 2023/2024 mengatakan bahwa mata pelajaran dasar-dasar pemasaran materi bisnis dan pemasaran mengalami kesulitan dalam menerima materi dikarenakan mata pembelajaran dasar-dasar pemasaran banyak bahasa asing, hanya mengandalkan penjelasan guru dan mencatat materi yang disampaikan, karena buku sebagai pegangan peserta didik terbatas. Materi yang perlu dikuasai dan dipahami perlu adanya media yang dapat menunjang pembelajaran seperti gambaran, video, maupun soal-soal yang mempermudah materi untuk dipahami oleh siswa. Penggunaan *smartphone* di dalam kelas diperbolehkan oleh pihak sekolah untuk mencari materi atau informasi selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran digunakan disekolah *Microsoft Powerpoint*, buku paket, dan LKS. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan bantuan TIK, sehingga peneliti ingin memberikan tambahan media pembelajaran untuk SMKN 1 Kraksaan yaitu, media pembelajaran berbasis *android*. Ada beberapa kelemahan media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan berisi teks materi saja. Selain itu, kekurangan fasilitas dikarenakan rusaknya proyektor LCD di kelas dan mayoritas siswa kelas X Pemasaran tidak mempunyai laptop melainkan hanya *smartphone*, hanya mengandalkan laboratorium komputer pemasaran yang diberikan fasilitas per kelas satu minggu sekali. Oleh karena itu, peneliti kini berupaya mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* untuk siswa mampu menerima materi pembelajaran dengan mudah sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan 4-D (*Four-D*) mempunyai empat tahapan yaitu, *define, design, develop, disseminate*. Model pengembangan melibatkan pembuatan materi pendidikan berbasis Android secara sistematis. Model pengembangan 4-D (*Four-D*) merupakan model 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 (Siti Osa Kosassy, 2019).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya oleh Muhammad Hasan, (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Adobe Flash* Berbasis *Android* Pada Kompetensi Dasar Konsep Pemasaran Online Di Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya”. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android berdasarkan 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”.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti mengembang media pembelajaran lebih menarik yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Bisnis dan Pemasaran Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kraksaan.**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* yang dilihat dari segi aspek kelayakan materi dan kelayakan desain.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis *android* dari kelayakan materi dan kelayakan desain pada siswa kelas X Pemasaran materi bisnis dan pemasaran di SMK Negeri 1 Kraksaan.

1.4 Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media pembelajaran berbasis *android* bagi guru dan siswa untuk membantu mempermudah proses pembelajaran berbantuan media pembelajaran berbasis *android*.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

- a. Materi pembelajaran berbasis *android* di dalam aplikasi (APK) yang dirancang khusus untuk ponsel pintar Android, aplikasi ini menyediakan alat yang mudah digunakan bagi siswa untuk belajar di sekolah.
- b. Desain media pembelajaran yang digunakan elemen yang estetik dan artistik.
- c. Menu penggunaan, berupa isi informasi petunjuk fungsi tombol dan penjelasan elemen pada aplikasi.
- d. Menu informasi umum pembelajaran, berupa rincian capaian pembelajaran, elemen dan alur pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
- e. Menu materi, berupa materi bisnis dan pemasaran yang harus dipahami oleh siswa.
- f. Menu video pembelajaran, mengenai pemaparan materi yang berkaitan dengan bisnis yang mampu memberikan pemahaman mudah dipahami.
- g. Menu latihan soal, berupa latihan pilihan ganda pada materi materi bisnis dan pemasaran untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi tersebut.
- h. Menu kunci jawaban soal, berupa pembahasan soal latihan secara mendalam untuk dipelajari kembali.
- i. Menu daftar pustaka, berupa isi sumber pustaka yang digunakan dalam pembelajaran tersebut.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada materi bisnis dan pemasaran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis *android* perlu dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari mata pembelajaran dasar-dasar pemasaran materi bisnis dan pemasaran.

- b. Media pembelajaran berbasis *android* perlu dikembangkan untuk mempermudah siswa untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran dasar-dasar pemasaran materi bisnis dan pemasaran.
- c. Media pembelajaran berbasis *android* ini dikembangkan untuk menjadi solusi dalam permasalahan yang terjadi atas media pembelajaran yang kurang menarik.

1.7 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis *android*, yaitu:

- a. Media pembelajaran yang dibuat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan siswa Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Kraksaan.
- b. Media pembelajaran berbasis *android* dapat memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan memungkinkan mereka belajar secara mandiri.
- c. Media pembelajaran berbasis *android* mampu meningkatkan kemenarikan mengikuti mata pembelajaran yang dipelajari siswa.
- d. Media pembelajaran berbasis *android* dapat dioperasikan oleh siswa secara baik dan memahami capaian pembelajaran pada materi bisnis dan pemasaran.

1.8 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* terbatas hanya digunakan pada mata pembelajaran dasar-dasar pemasaran capaian pembelajaran pada materi bisnis dan pemasaran.
- b. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* hanya digunakan oleh siswa kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Kraksaan.
- c. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* oleh pengguna *smartphone android versi 1.0*.
- d. Peneliti pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D*), dan hanya sampai tahap *development*.

1.9 Definisi Istilah

Definisi Istilah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan, yaitu:

- a. Pengembangan, adalah suatu cara untuk menghasilkan yang berupa produk yang diujikan kepada ahli validasi dan diuji cobakan untuk memperoleh hasil diterima atau produk yang dikembangkan dikatakan layak dan menarik.
- b. Media pembelajaran, adalah alat bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa.
- c. Media pembelajaran berbasis *android*, adalah media pembelajaran yang dikembangkan sebagai dibentuk ke dalam (*Application Package File*) yang dirancang khusus untuk digunakan pada perangkat *android*.
- d. Bisnis dan pemasaran, adalah materi yang mempelajari dasar-dasar pemasaran.
- e. Media pembelajaran berbasis *android* yang layak, merupakan media pembelajaran yang sudah dilakukan pengujian oleh validasi ahli dan banyak masukan perbaikan oleh ahli.
- f. Media pembelajaran berbasis *android* yang menarik, alat yang memikat minat siswa guna meningkatkan keinginannya untuk terlibat dalam pembelajaran..

Berdasarkan definisi istilah diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *android* dengan menggunakan materi bisnis dan pemasaran di kelas X Pemasaran SMKN 1 Kraksaan Kabupaten Probolinggo yang layak dan menarik untuk membantu proses kegiatan pembelajaran dan mudah dipahami siswa, sehingga menjamin tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.