

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat yang membawa pengaruh diberbagai bidang kehidupan mulai dari bidang kesehatan, bidang pertanian, bidang industri, bidang telekomunikasi, bidang sosial dan budaya bahkan bidang pendidikan juga merasakan dampak yang berarti dengan perkembangan teknologi ini. Pada bidang pendidikan dapat di lihat dari perbedaan kegiatan belajar mengajar era digital dengan zaman dulu. Dahulu, untuk mengakses informasi atau mendapatkan penjelasan atau sumber belajar peserta didik mencari informasi melalui buku media cetak seperti koran dan majalah sedangkan kini peserta didik dapat dengan mudah mengakses melalui internet (Darmawati, 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik (M. Husaini, 2019). Dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia pengembangan keterampilan abad ke-21 telah diupayakan (Maulidi, 2023). Beberapa upaya tersebut diterapkan melalui perubahan kurikulum nasional menjadi kurikulum merdeka yang implementasinya diwajibkan menghasilkan luaran berupa proyek (Mawati, dkk, 2023). Kurikulum merdeka belajar adalah bagian dari kebijakan baru yang ditetapkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI Tahun

2019). Pendekatan pembelajaran tidak hanya bergantung pada guru yang menerangkan saja, tetapi juga terdapat peran penting media pembelajaran sebagai alat bantu.

Media pembelajaran memiliki peranan dan sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa dengan mudah mempelajari suatu materi dengan lebih baik. Media pembelajaran memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Ekayani, dkk, 2021).

Ketepatan dalam penggunaan media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa (Audie, 2019). Salah satu media pembelajaran yang bisa dipakai untuk mengatasi masalah rendahnya minat belajar siswa dalam belajar adalah dengan menghadirkan aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone android*. Penerapan dan pemanfaatan dari perkembangan teknologi komputer dapat membantu dalam pemecahan masalah dalam kehidupan maupun di bidang lainnya seperti bidang pendidikan yang berbentuk pengembangan aplikasi (Arsyah, UI, dkk, 2018).

Aplikasi berbasis *smartphone android* merupakan salah satu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan komunikasi. Media pembelajaran berbasis *android* ini lebih memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan siswa bisa memilih materi sesuai dengan keinginannya. Media pembelajaran berbasis *android* merupakan salah satu media yang

ekonomis dan efisien dibandingkan dengan media lainnya seperti *e-learning* yang membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya.

Jenis media pembelajaran yang tengah mengalami perkembangan pesat adalah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *android*. Terdapat beberapa perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *android*, salah satunya adalah *Smart Apps Creator* (SAC). Menurut Widiastika, dkk, (2021), SAC adalah perangkat lunak yang dirancang tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman atau pengkodean untuk membuat aplikasi berbasis *android*. Hasil akhir dari pembuatan aplikasi ini dapat berupa format HTML5 atau .exe.

Media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan *Smart Apps Creator* disusun dengan berbagai elemen menarik yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik dalam mempelajari materi dan memudahkan siswa untuk belajar mandiri. Dalam kasus ini, materi berkaitan dengan tentang makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (SK BSKAP No. 33 Tahun 2022).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, proses pembelajaran IPAS di SMK Negeri 9 Padang menggunakan metode ceramah yang bersifat terpusat kepada guru (*teacher center*). Guru menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dan papan tulis yang tidak disertakan penggunaan media pembelajaran interaktif, kurangnya variasi dalam

penggunaan media pembelajaran dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dan mencatat materi pembelajaran yang membuat suasana proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan sehingga respon balik yang diberikan peserta didik masih terbatas dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selain itu peserta didik kelas X Perhotelan juga belum maksimal dalam memanfaatkan *smartphonenya* untuk kegiatan belajar, sebagian besar peserta didik menggunakan *smartphone* untuk mengakses sosial media serta bermain *game*. Dari data yang peneliti dapatkan, peserta didik di SMK Negeri 9 Padang yang mempunyai *smartphone* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Data Peserta Didik yang Mempunyai *Smartphone*

No	Kelas	Jumlah Siswa	Smartphone	
			Android	IOS
1	X PERHOTELAN 1	36	34	2
2	X PERHOTELAN 2	36	34	2
3	X PERHOTELAN 3	36	31	5
4	X PERHOTELAN 4	36	31	5
5	X PERHOTELAN 5	36	35	1
6	X PERHOTELAN 6	35	25	10
7	X PERHOTELAN 7	36	32	4
<b>Jumlah</b>		<b>251</b>	<b>220 siswa</b>	<b>31 siswa</b>

Sumber : Wakil Kurikulum dan Peserta Didik kelas X Perhotelan SMKN 9 Padang

Tabel 1 menjelaskan bahwa peserta didik yang memiliki *smartphone* tipe *android* sebanyak 220 siswa, sedangkan tipe *ios* sebanyak 31 siswa. Dikalangan pelajar *smartphone* sebagian besar hanya digunakan untuk mengakses sosial media seperti *instagram*, *whatsapp*, *tiktok*, serta bermain *game* sehingga belum mengambil peranan penting dibidang pendidikan.

Peneliti juga melakukan wawancara pada 9 Oktober 2023 kepada Ibu Tit Nofiarti selaku guru mata pelajaran IPAS di SMK Negeri 9 Padang, beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial guru lebih sering menggunakan media berupa buku cetak dan papan tulis dari pada menggunakan media lainnya seperti media pembelajaran interaktif, bahkan guru juga kurang memanfaatkan fasilitas sekolah seperti *infocus*. Hal itu disebabkan karena keterbatasan waktu yang dimiliki guru serta kurangnya pemahaman terhadap teknologi informasi sehingga belum bisa merancang media interaktif untuk kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar yang dicapai belum maksimal.

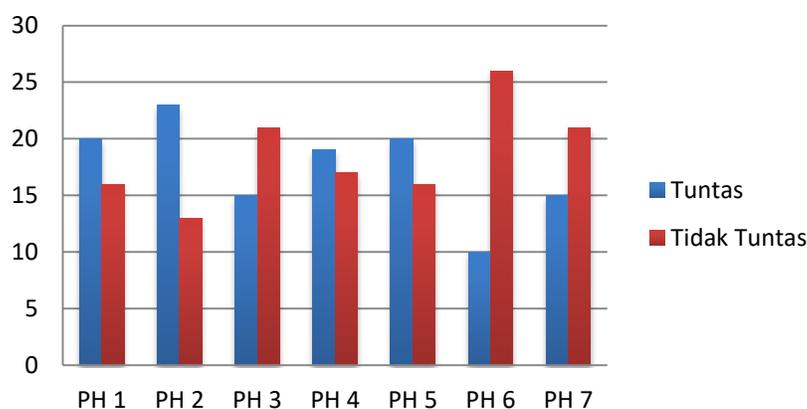
Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yaitu 75. Adapun data hasil belajarnya sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Ujian Tengah Semester

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa	
			Nilai $\geq 75$	Nilai $< 75$
1	X PERHOTELAN 1	36	20	16
2	X PERHOTELAN 2	36	23	13
3	X PERHOTELAN 3	36	15	21
4	X PERHOTELAN 4	36	19	17
5	X PERHOTELAN 5	36	20	16
6	X PERHOTELAN 6	35	10	26
7	X PERHOTELAN 7	36	15	21
<b>Jumlah</b>		<b>251</b>	<b>120</b>	<b>132</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>	<b>48%</b>	<b>52%</b>

Sumber : Guru IPAS Kelas X Perhotelan SMK Negeri 9 Padang

Tabel 2 menjelaskan bahwa masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM, yang artinya siswa memiliki hasil belajar dibawah standar yang telah ditetapkan yaitu 75. Siswa yang sudah memenuhi standar ketuntasan sebesar 48% yaitu 120 dari 251 siswa, sedangkan yang belum mencapai standar ketuntasan sebesar 52% yaitu 132 dari 251 siswa. Hasil belajar siswa lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut:



Sumber : Guru IPAS kelas X Perhotelan

**Gambar 1. Grafik Nilai UTS Siswa Kelas X Perhotelan**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan dan juga untuk mengoptimalkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sehingga keberhasilan dan target ketuntasan belajar siswa dapat tercapai serta membuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) jadi mudah dipahami ialah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang menarik minat belajar siswa dengan *Smart Apps Creator (SAC)*.

Media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat dikembangkan secara kreatif dan inovatif agar peserta didik lebih tertarik dan dengan mudah menerima materi pembelajaran yang ada di media pembelajaran *Smart Apps Creator* tersebut, karena siswa akan lebih semangat terhadap hal yang baru dan lebih menarik dalam penyampaian materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang akan diajarkan pada kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang. Maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas X Perhotelan SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2023/2024”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Belum ada media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SMKN 9 Padang.
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran di SMKN 9 Padang.
3. Siswa merasa bosan dengan sistem pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*).
4. Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SMKN 9 Padang.

5. Kurang maksimalnya penggunaan *smartphone* untuk hal-hal yang mendukung proses pembelajaran.

### **C. Fokus Penelitian**

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkungannya agar penelitian lebih terarah dan fokus. Maka fokus penelitian ini yaitu pada perancangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *android* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas X Perhotelan SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2023/2024.

### **D. Rumusan Masalah**

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *android* untuk mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SMK Negeri 9 Padang?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *android* guna mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SMK Negeri 9 Padang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *android* guna mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SMK Negeri 9 Padang.
2. Untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) berbasis *Android* guna mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SMK Negeri 9 Padang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, dan sebagai bahan belajar mandiri agar dapat belajar dimanapun dan kapanpun.
2. Bagi guru, sebagai bahan media pembelajaran guru agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) guna membantu mengembangkan program peningkatan mutu sekolah serta kapasitas atau kompetensi pendidik.

4. Bagi penulis
  - a. Sebagai masukan untuk menambah pengetahuan yang berkaitan dengan permasalahan mengenai perancangan multimedia interaktif *Smart Apps Creator* (SAC), dan sebagai bahan rujukan awal didalam proses penelitian lanjutan tentang multimedia interaktif *Smart Apps Creator* (SAC).
  - b. Sebagai tugas akhir karya ilmiah untuk syarat mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Teknik Informatika pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

#### **G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Produk yang akan dirancang oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif berbasis *android* dengan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahun Alam dan Sosial (IPAS) di SMKN 9 Padang. Berikut ini spesifikasi dari produk yang akan dibuat:

1. Media pembelajaran ini membahas tentang pembelajaran Ilmu Pengetahun Alam dan Sosial (IPAS) kelas X.
2. Media pembelajaran berbasis *android* dapat menjadi bahan sarana pengganti buku cetak dan modul.
3. *Extension* file pada media pembelajaran ini dalam bentuk format file APK karena dikhususkan untuk *smartphone android*.
4. Media pembelajaran dapat diakses secara *offline* oleh guru maupun siswa di *smartphone*.

5. Dapat digunakan pada *smartphone* versi *Android 8.0 (Oreo)* keatas.
6. Media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara fleksibel dan mudah dibawa kemana saja.
7. Media pembelajaran dikemas dengan menarik dan interaktif.
8. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan teks, gambar, animasi dan video.
9. Media pembelajaran dilengkapi dengan fitur-fitur, seperti tombol-tombol, halaman materi, dan halaman latihan atau evaluasi.
10. Nilai yang diperoleh pada halaman latihan atau evaluasi dapat diketahui langsung oleh siswa.