

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan salah satu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dimana pendidik memiliki tujuan tertentu, ketika melakukan interaksi tersebut pada lingkungan belajar. Alat bantu pada proses pembelajaran, seperti media, yang sudah sangat sering kita dengar, dimana penggunaan media pada proses pembelajaran sebagai alat bantu, sudah cukup banyak digunakan diberbagai jenjang pendidikan.

Media pendukung pada kegiatan pembelajaran, dalam persoalan ini membahas mengenai media pembelajaran pada dunia pendidikan. Berdasarkan pada Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 ; 2 “ Pendidikan dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan ideologis “.

Langkah penerapan yang sudah tertuang pada Undang-Undang Sisdiknas tersebut pada pengajaran guru tidak dapat mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, dikarenakan hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan jenuh hal ini pasti akan berdampak pada siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru, maka cara agar mengatasi persoalan tersebut penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran serta sebagai alat pendukung pembelajaran sangat di perlukan.

Pada proses pembelajaran tentu memerlukan media guna mendukung dan memperlancar proses pembelajaran tersebut, tidak hanya itu media pembelajaran juga semakin berkembang dengan seiring berjalannya waktu, mulai dari media pembelajaran seperti *computer*, *laptop*, *smartphone android*, serta internet, yang dapat di gunakan sebagai sumber media belajar, tidak hanya itu di karenakan globalisasi teknologi menjadi hal yang biasa di gunakan dan menjadi media yang kerab di gunakan di kalangan para pelajar saat ini.

Kedudukan media dalam suatu pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dan dapat mempengaruhi suatu keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri. Sehingga penerapan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan pembelajaran sangat diperlukan dan tidak jarang harus di terapkan di berbagai jenjang program pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, hingga SMA, hal ini di iringi dengan perkembangan teknologi informasi, yang

sudah sangat mudah untuk mengakses berbagai informasi yang di perlukan, serta menjadi pendukung pembelajaran, berbagai hal tersebut di dimanfaatkan di sekolah untuk menerapkan media pembelajaran yang inteaktif melalui PC maupun *Smartphone Android*.

Dengan kemajuan tersebut tentu akan membantu salah satu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, permasalahan tersebut tidak lain yaitu batasan waktu, tempat dan sarana buku sebagai sumber belajar tidak bisa setiap saat di bawa dan di baca di berbagai tempat, maka dari itu media pembelajaran berbasis *Android* akan memberikan kemudahan peserta didik dalam mempelajari materi yang diinginkan tanpa takut dan khawatir berbatas waktu. Tidak hanya itu media pembelajaran di masa globalisasi ini semakin berkembang hingga mampu mengemas media pembelajaran interaktif hanya melalui aplikasi pada *Android*, tentu hal ini memiliki keunggulan dapat memberikan semangat belajar dan mengurangi kejenuhan siswa pada kegiatan pembelajaran.

Manfaat yang akan didapat ketika menggunakan media pembelajaran yang berbasis android, seperti aplikasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif adalah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan semangat baru dalam pembelajaran, meningkatkan rasa senang dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar (Ahmad, dkk., 2014).

Selain itu juga, aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran, pada umumnya cukup banyak kita temui, khusus nya saat ini ada banyak aplikasi yang mudah untuk di opasikan, mulai dari aplikasi pembantu untuk pembuatan media *power point*, audio visual, hingga media yang interaktif lain nya, saat ini sudah sangat mudah untuk pembuatan media pembelajaran, mulai dapat dibuat kapanpun dan dimanapun berada, cukup dengan bermodal aplikasi yang tersedia dan dapat di downdoad pada halaman-halaman yang ada di internet.

Salah satunya Aplikasi *Lectora Inspire*, aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai alternative pembuatan media pembelajaran, yang interaktif bagi peserta didik, melalui aplikasi ini pendidik dapat membuat serta merancang seperti apa media yang akan di gunakan dalam pembelajarannya, aplikasi pembuat media pembelajaran seperti *Lectora Inspire* ini memiliki banyak kelebihan didalam nya yang belum diketahui banyak

pendidik, diantara kelebihan nya yaitu dapat dijadikan sebagai alat pembuat media pembelajaran yang interaktif.

Kegiatan pembelajaran yang terdapat pada satuan pendidikan SMK Muhammadiyah Gunung Agung berdasarkan pada pengalaman peneliti sebagai alumni angkatan 17 yang telah mengikuti pembelajaran hingga akhir, serta pengamatan kegiatan pembelajaran pada saat ini masi menggunakan media pembelajaran konvensional tidak menggunakan media yang memiliki unsur interaktif, serta metode dalam kegiatan pembelajaran hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah saja, hal ini berarti dalam pembelajaran hanya pendidik saja yang bertindak aktif seperti menjelaskan, mendikte, serta memberikan contoh dalam materi yang tengah dijelaskan, serta peserta didik hanya mendengarkan, memperhatikan, tanpa adanya aktivitas interaktif didalamnya.

Kegiatan pembelajaran yang ada dalam kelas XI SMK Muhammadiyah Gunung Agung pada materi yang disampaikan mengenai Administrasi Transaksi yang pembelajarannya seharusnya menggunakan media yang dapat menunjang pembelajaran seperti media yang dapat menampilkan gambar, video pembelajaran tambahan, akan tetapi pendidik hanya menggunakan media papan tulis dan kegiatan pembelajaran mencatat, sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang kurang dikarenakan tidak ada kegiatan yang mengharuskan mereka untuk ikut berpartisipasi aktif pada media pembelajaran tersebut.

Seiring berkembangnya teknologi media pembelajaran yang memiliki kelebihan dapat menampilkan gambar, video pembelajaran, serta kegiatan evaluasi, tentu akan dapat menunjang keberhasilan dalam tujuan pembelajaran, seperti yang di kemukakan menurut (D. W. Putra et al., 2016, p. 47) “ Perkembangan teknologi yang pesat mendorong pendidik dituntut selaras dengan teknologi seperti android, merupakan salah satu sistem operasi yang banyak memudahkan penggunaanya karena fitur-fitur nya yang simple, selain itu juga, android sendiri sebuah sistem operasi yang digunakan untuk perangkat mobile berbasis linux yang meliputi sistem operasi minddleware, dan juga aplikasi “.

Media pembelajaran berbasis android bukan lagi sebagai produk baru, telah banyak penelitian mengenai pengembangan aplikasi pembelajaran menggunakan android, untuk pembelajaran berbagai topik, ini merupakan salah

satu cara untuk dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang maksimal pada media pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran secara maksimal. Misalnya saja (Nazar & Zulfadli, 2018) telah mengembangkan aplikasi kamus kimia berbasis android. Beberapa peneliti lain juga menganbangkan penerapan aplikasi android dalam sistem pembelajaran didalam kelas, seperti yang dilakukan (Iirmi, dkk., 2019) yang menggunakan aplikasi berbasis android pada QR Code.media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan proses sains.

Penggunaan media pembelajaran berbasis android menjadi salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran yang mana hal ini dibuktikan pada beberapa penelitian yang sudah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Sawitri Elvira, Dkk. 2022) dalam penelitian nya peneliti mengemukakan hasil data penggunaan media melalui data posttest yang menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, adapun datanya peneliti menjelaskan rata-rata kelas kontrol dari jumlah siswa 30 hasil posttest sebesar 71.20 sedangkan eksperimen dengan jumlah siswa yang sama mendapatkan hasil posttest 82.53.

Mengenai kompetensi yang dapat dikembangkan pendidik menurut Umar Said (2016 : 1) “ Kompetensi Profesional merupakan pendidikan mengelola pembelajaran dengan dengan baik. Pendidik akan dapat mengelola pembelajaran apabila menguasai submateri, mengelola kelas dengan baik, memahami berbagai strategi dan metode pembelajaran, sekaligus menggunakan media dan sumber belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran”

Pernyataan yang dikemukakan oleh Umar Said diatas menggambarkan bagaimana kegiatan pembelajaran dikelas yang harus diciptakan oleh pendidik ketika didalam kelas, tidak hanya itu dalam pernyataan tersebut dijelaskan bahwasannya kegiatan pembelajaran harus memiliki media pembelajaran serta sumber belajar yang dapat mendukung dalam kegiatan pembelajarannya, pendapat ini dapat dipakai sebagai acuan agar kompetensi professional dalam menjadi seorang pendidik dapat dicapai secara maksimal sehingga kegiatan pembelajaran dalam mendapatkan hasil pemahaman untuk peserta didik dapat dicapai secara maksimal.

Memperjelas informasi yang sesuai dengan kenyataan yang ada

dilapangan, peneliti memberikan beberapa pertanyaan wawancara pada narasumber pihak pendidik serta pesertadidik sebagai acuan penelitian yang akan dikembangkan pada satuan pendidikan tersebut. Berdasarkan pada hasil wawancara yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat, pada bulan Oktober 2022, pada narasumber ibu Nurbaiti Ningsih, S.Pd sebagai guru pengampu mata pelajaran Administrasi Transaksi Kelas XI Bisnis Managemen SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat.

Kesimpulan dari kegiatan wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulan mengenai 7 aspek pertanyaa, dimana pada kegiatan pembelajarannya pendidik hanya menggunakan media papan tulis yang tergolong masih konvensional, serta sumber belajar melalui buku cetak, keadaan yang masih sering ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dikelas cukup membosankan dikarenakan tidak ada kegiatan interaktif selama kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung, materi Administrasi Transaksi yang mengharuskan praktek sehingga membuat pesertadidik kesulitan memahami jika hanya mencatat saja.

Peneliti memberikan pertanyaan mengenai adanya media pembelajaran khususnya media pembelajaran yang berkaitan dengan android yang selalu peserta didik bawa kemana-mana, dengan pernyataan dari pendidik serta pesertadidik yang mengemukakan belum pernah menggunakan, dalam wawancara tersebut juga dikemukakan juga mengenai kebutuhan dari media pembelajaran yang berbasis android juga. Sehingga dengan mempertimbangan pada permasalahan serta keadaan lapangan yang membutuhkan media berbasis android maka peneliti merancang serta membuat media pembelajaran yang berbasis android tersebut dengan pemograman sederhana dari aplikasi tambahan *Lectora Inspire* .

Berdasarkan permasalahan yang terdapat diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran pemograman *Lectora inspire* Berbasis Android maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media Berbasis Android guna sebagai media pembelajaran pendukung peserta didik. Sehingga peneliti mengambil penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* Pada Materi Administrasi Transaksi Kelas Xi Di SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat** “

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang digunakan di SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tukang Bawang Barat, yang sudah digunakan rata-rata guru pengampu mata pelajaran nya, masih menggunakan media konvensional, seperti buku dan media papan tulis yang kurang interaktif. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan Media Interaktif Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* Pada Materi Administrasi Transaksi Kelas XI Di SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *android* pada materi Administrasi Transaksi kelas XI SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat yang valid dan praktis, media pembelajaran berbasis *Android* ini dikembangkan sebagai alternative dari media konvensional yang kurang interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Kegunaan dari penelitian pengembangan media tersebut dapat di golongkan menjadi dua, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan memiliki hasil akhir memberikan ilmu pengetahuan yang positif bagi peneliti terhusus pada pengembangan media pembelajaran yang sesuai dan efektif pada proses kegiatan pembelajaran di SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat.

2. Kegunaan Praktis

a. Peserta didik

Peneliti berharap agar penelitian ini memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran yang interaktif bagi pesertadidik kelas XI SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat.

b. Pendidik

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan masukan positif bagi guru pada pengetahuan pembuatan media pembelajaran berbasis *android* serta mengenai pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*, selain itu juga agar menjadi acuan bagi pendidik

terkhusus bagi guru kelas XI SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat untuk dapat memanfaatkan, mengembangkan serta berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *android* yang efektif sekaligus menarik.

c. Peneliti

Peneliti memiliki harapan mendapatkan pengetahuan serta wawasan yang baru mengenai tahapan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *android* dari awal hingga akhir yang pembuatannya dengan program aplikasi *Lectora Inspaire* pada materi Administrasi Transaksi.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *android* yang masuk kedalam pengembangan kategori produk elektronik (*E-Learning*). Dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Media pembelajaran pada penelitian ini merupakan salah satu media yang berbasis *android* yang di terapkan pada materi Administrasi transaksi
2. Pada media pembelajaran berbasis *Android* ini memiliki beberapa fitur yang bias digunakan di dalam nya di antara nya yaitu :
 - a. Menu Utama
Tampilan pada media ini yaitu tombol menu, berisi menu, kompetensi, materi, video pembelajaran, kuis, serta video motivasi, dimana pada halaman menu ini pengguna juga dapat memilih pada halaman mana yang akan di akses terlebih dahulu.
 - b. Tujuan Pembelajaran
Tampilan pada media ini yaitu menu tujuan pembelajran, dimana pada menu ini menjelaskan mengenai tujuan dalam pembelajaran.
 - c. Materi
Tampilan dalam media ini yaitu tombol materi, dimana pada halaman materi ini berisikan materi "Memahami Administrasi Transaksi".
 - d. Video Pembelajaran
Tampilan pada media pembelajaran ini yaitu berisi video pembelajaran, dalam halaman video pembelajaran ini berisi video yang berisi pemebelajaran pendalaman materi ditujukan agar peserta didik dapat lebih memahami mengenai yang diberikan oleh pendidik.

e. Evaluasi

Tampilan dalam media pembelajaran ini yaitu menu evaluasi atau kuis, di mana dalam menu ini berisi soal-soal yang dapat diisi oleh peserta didik sebagai hasil evaluasi dari kegiatan pembelajaran sebelumnya.

f. Video Motivasi

Tahapan pada media ini yaitu menu kumpulan video-video, yang mana video tersebut diharapkan peserta didik termotivasi untuk giat belajar dan tidak bosan ketika menggunakan media pembelajaran.

3. Media pembelajaran berbasis *android* pada penelitian ini diterapkan pada kelas XI dengan materi Administrasi transaksi, memahami materi administrasi transaksi yang memenuhi aspek kelayakan pada isi, pembahasan, penyajian serta pengoptimalan dan yang terakhir evaluasi pembelajaran.

F. Urgensi Pengembangan

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini dilaksanakan agar memberikan jalan keluar dari permasalahan mengenai media pembelajaran yang kurang menarik serta kurang interaktif, dimana media pembelajaran yang ada di SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat, hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan media lain yang kurang interaktif, sehingga dari persoalan tersebut berakibat pada peserta didik hanya mencatat dan mendengarkan guru tanpa ada aktivitas lain yang mengharuskan mereka berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga dengan media berbasis *android* dengan berbantu program *Lectora Inspire* yang memiliki fitur yang dapat menunjang pembuatan media yang interaktif berbasis *android* tersebut, di harapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan yang muncul di sekolah terhadap media pembelajaran yang kurang interaktif.

G. Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan pada keefektifan waktu maka penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pengembangannya yaitu hanya sampai pada tahap praktis sehingga tidak sampai pada tahapan evaluasi dikarenakan tidak mengujikan serta melakukan pengukuran pada keefektifan produk ini dalam melakukan pengembangan media berbasis *android* dengan berbantu pembuatannya dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* ini tentu memiliki keterbatasan dalam pengembangannya, yaitu :

1. Pada pengembangan ini hanya menghasilkan satu macam produk ataupun media pembelajaran.
2. Pada penekanan materi yang di ambil hanya sebatas materi Administrasi transaksi kelas XI
3. Penentuan subjek kelas XI pada media pembelajaran berbasis *android* di kelas XI SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat.
4. Pengembangan produk media berbasis *android* menggunakan metode ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada proses penelitian pengembangan media ini cukup sampai pada tahap implementasi, hal ini dikarenakan penelitian dalam pengembangan suatu produk nya sampai pada valid dan praktis.