

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Proses kegiatan belajar mengajar membutuhkan peran guru untuk membantu mengembangkan kemampuan teori dan praktek serta kreativitas peserta didik (Nurrita, 2018). Selanjutnya, kegiatan belajar mengajar ditunjang oleh media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Usmeldi, 2015). Pemanfaatan media pembelajaran juga harus bersifat efektif, efisien, dan juga memiliki daya tarik untuk peserta didik.

Media pembelajaran dapat berupa media konvensional yang dicetak maupun media interaktif. Lestari, dkk. (2014) mengatakan meskipun guru telah memanfaatkan *power point* dalam pembelajaran, akan tetapi pembelajaran dengan metode ceramah lebih sering mendominasi sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Surjono (2017) mengungkapkan media pembelajaran menggunakan multimedia yang bersifat interaktif dapat meningkatkan, minat belajar dan memudahkan peserta didik untuk lebih memahami pelajaran yang disampaikan karena adanya aktivitas dalam media tersebut.

Salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang harus dikuasai peserta didik SMK program keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian adalah Menganalisis Jenis-Jenis Media Kultur Mikroba. Hasil observasi awal di SMKN PP Lembang pada bulan November 2022 menunjukkan media pembelajaran yang selama ini digunakan kurang bervariasi yang menyebabkan rendahnya kemampuan kognitif yang menyebabkan rendahnya kemampuan kognitif pada KD Menganalisis Jenis-Jenis Media Kultur Mikroba.

Pembelajaran sebaiknya menggunakan beragam media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Beberapa media pembelajaran yang umum digunakan misalnya *Microsoft power point* dan *canva*. Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap keberagaman media pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Media pembelajaran interaktif dapat

dikembangkan dengan beberapa aplikasi seperti *canva*, *powtoon*, *prezi*, *sparkol videoscribe*, *lectora*, *sigil*, *wondershare filmora* dan *Smart Apps Creator*. *Smart Apps Creator* adalah salah satu media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang dapat diakses menggunakan *smartphone* untuk membantu mempermudah proses pembelajaran (Azizah, 2020).

Penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat membantu guru maupun peserta didik untuk lebih mudah dalam pelaksanaan KBM karena setiap peserta didik dapat mengakses media pembelajaran tersebut secara mandiri. Untuk itu peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dengan aplikasi *Smart Apps Creator*, yang mana aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih interaktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Indriani dkk (2021) penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* dapat membantu dalam pembelajaran mandiri. Aplikasi ini juga berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif yang dapat memicu peserta didik agar lebih meningkatkan minat dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Smart Apps Creator* membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. Penelitian Nugraheni (2017) menunjukkan penggunaan *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Kebumen yang ditunjukkan dari peningkatan nilai N-Gain sebesar 0.71.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI MENGANALISIS JENIS-JENIS MEDIA KULTUR MIKROBA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SMK”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada kompetensi dasar Menganalisis Jenis-jenis Media Kultur Mikroba untuk meningkatkan hasil belajar?

2. Bagaimana hasil belajar aspek kognitif peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* pada kompetensi dasar Menganalisis Jenis-jenis Media Kultur Mikroba?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas adalah:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada kompetensi dasar Menganalisis Jenis-jenis Media Kultur Mikroba untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Mengetahui hasil belajar aspek kognitif peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* pada kompetensi dasar Menganalisis Jenis-jenis Media Kultur Mikroba.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik:
 - a. Membantu dalam memahami materi jenis-jenis media kultur mikroba, serta meningkatkan minat belajar.
 - b. Memberikan pengalaman pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator*.
2. Bagi sekolah:
 - a. Membantu guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada materi jenis-jenis media kultur mikroba.
 - b. Menciptakan inovasi baru menggunakan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator*.
3. Bagi peneliti:
 - a. Menambah pengetahuan dalam bidang media pembelajaran berbasis *android*.
 - b. Menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya maupun yang sejenis.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

1. BAB I Pendahuluan, pada bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian;
2. BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini penulis menguraikan tentang teori-teori yang mendukung proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian;
3. BAB III Metode Penelitian, pada bab ini penulis menguraikan tentang metode penelitian, partisipasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian dan teknik analisis data;
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini penulis menguraikan hasil temuan penelitian berdasarkan pengolahan dan analisis data, dan pembahasan temuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan rumusan masalah penelitian; dan
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi, penulis menyimpulkan hasil pembahasan yang disesuaikan dengan rumusan masalah, dan mengajukan hal-hal penting yang dimanfaatkan dari hasil penelitian.