

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah proses untuk mengetahui suatu hal yang terjadi pada setiap orang selama masa hidupnya. Salah satu tempat untuk mendapatkan pembelajaran adalah dengan memasuki dunia pendidikan. Pada prosesnya terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Hardianto (2005) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media/alat pembelajaran.

Menurut Haryoko (2009) dalam proses pembelajaran, pengembangan materi/bahan ajar dapat melalui berbagai cara, salah satunya adalah pengembangan bahan ajar dengan optimalisasi media. Media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran sering diistilahkan dengan media pembelajaran. Berbagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas dan motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran sendiri sudah banyak ditemukan baik dalam bentuk fisik atau hanya selintas gambar saja. Namun pada kenyataannya, masih terdapat keterbatasan atau ketidaktahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran ini, salah satunya adalah bahwa media pembelajaran dapat dibuat dengan berbasis *android* yang dipasangkan pada *smartphone* siswa.

Smartphone merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi layaknya komputer. *Smartphone* dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multimedia seperti halnya komputer, hanya saja keunggulannya adalah *smartphone* memiliki mobilitas yang tinggi dan dapat dioperasikan secara lebih efektif (Ismanto, dkk, 2017). *Smartphone* di Indonesia sangat diminati oleh semua kalangan masyarakat, namun bagi kalangan masyarakat yang tergolong muda dan remaja, penggunaan dari *smartphone* ini lebih banyak digunakan untuk bersenang-senang yaitu bermain *game* atau bermain sosial media seperti *Instagram*, *YouTube*, dan *Facebook*. Melihat kegunaan dan fungsinya *smartphone* dapat dimanfaatkan

sebagai media pembelajaran, salah satunya dengan dipasangkan media pembelajaran berbentuk *visual novel*.

Berdasarkan Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan oleh peneliti pada pertengahan sampai akhir tahun 2018, pada kelas XII TPHP di SMK Negeri 2 Cilaku, dari 1 kelas terdapat 25 siswa yang mempunyai dan dapat mengoperasikan *smartphone* dengan lancar, baik untuk bermain *game*, bersosial media dan mengoperasikan aplikasi lainnya. Hal yang didapati peneliti pada masa PPL lainnya adalah peneliti melihat pada saat proses pemaparan materi mata pelajaran pengolahan hasil hewani masih terdapat keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari media yang digunakan pada saat pembelajaran hanyalah berbentuk *power point*, buku, dan *mind-maping*. Peneliti melihat terdapat potensi yang berkesinambungan dari kedua hal di atas. Banyaknya siswa yang mahir dalam mengoperasikan *smartphone* ini dapat dimanfaatkan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang dapat dipasang pada *smartphone* siswa, hal ini pun dapat menjadi inovasi dari keterbatasan media yang digunakan. Salah satu cara pemanfaatannya tersebut adalah dengan dibuatkan media pembelajaran berbentuk aplikasi *game visual novel*.

Visual novel atau yang terkadang disebut *sound novel* adalah sebuah jenis permainan interaksi fiksi yang dapat dimainkan di PC (komputer pribadi) dan sebagian dirilis di *game console*. *Game* ini berbasis fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis (yang digambar dengan gaya *anime*), dan dilengkapi dengan kotak percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter, dan terkadang setiap karakter memiliki *sound effect* sehingga setiap karakter yang ada dalam *novel visual* seolah hidup dan dapat berbicara (Hikmatyar, dkk, 2016). Pada perkembangannya *visual novel* kini tidak hanya dapat dipasang pada komputer pribadi, namun sudah dapat dipasangkan dan dinikmati oleh para pengguna *smartphone*. Semua tipe dan jenis *smartphone* dapat dipasangkan *visual novel* tergantung dari *publisher* atau *developer* yang menerapkan kriteria minimum pada *visual novel* itu sendiri. *Visual novel* merupakan *game* yang berisikan narasi-narasi yang dilengkapi gambar, layout dan musik pendukungnya. Narasi - narasi tersebut menjelaskan suatu keadaan yang terjadi pada saat *game* tersebut berjalan, dan dalam dunia Pendidikan

sendiri *visual novel* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Insani, dkk (2016) pada penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk *visual novel* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan minat siswa terhadap proses pembelajaran.

Pada pengembangannya *game visual novel* diisikan dengan narasi-narasi tentang mata pelajaran pengolahan hasil hewani, sehingga *visual novel* ini dapat disebut dengan *game* edukasi atau *game* pendidikan. Menurut Hikam (2013) *game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi. *Game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Jenis ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sesungguhnya. Pemanfaatan media pembelajaran berbentuk *game* edukasi ini sedang banyak dikembangkan oleh para pengajar. Dalam dunia pendidikan sendiri pengembangan media pembelajaran berbentuk *game* edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa. Menurut Lestari (2011) pada penelitiannya yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis *Multiple Intelligences with Game* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa” diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata 6,21 sebelum tindakan penelitian menjadi rata-rata 75,72 setelah menggunakan media berbentuk *game* ini.

Teknologi pengolahan hasil hewani merupakan mata pelajaran yang mempelajari karakteristik dan sifat fisiologis bahan pangan hewani dan ilmu tentang proses pengolahannya menjadi suatu produk. Dalam pembelajarannya siswa akan diberikan pemahaman tentang keadaan produk hasil hewani sebenarnya dengan yang ada di dunia nyata. Mulai dari karakteristiknya, bentuknya, cara pengolahannya dan cara pengemasannya. Maka dari itu pada pembelajaran teknologi pengolahan hasil hewani akan lebih menarik apabila disajikan dengan media pembelajaran berbentuk *visual*. Salah satu alat bantu visual yang tepat untuk digunakan adalah dengan dikemas kedalam media berbentuk *game visual novel*, dengan begitu produk dari pengolahan hasil hewani dapat tergambarkan dan dideskripsikan dengan jelas kepada siswa. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Arsyad (2011), menurutnya media pembelajaran dapat

memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat mempelancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran pengolahan hasil hewani di SMK Negeri 2 Cilaku, untuk itu penulis telah melaksanakan penelitian yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran *Visual novel* Berbasis *Android* untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengolahan Hasil Hewani Kelas XII TPHP SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Cilaku Cianjur belum memiliki media pembelajaran lain selain *power point* dan *mind map* pada mata pelajaran pengolahan hasil hewani.
2. Kurangnya pemanfaatan dari *smartphone* sebagai media pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Penulisan ini dibatasi pada pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android (Visual novel)* dengan menggunakan aplikasi *TyranoBuilder* untuk mata pelajaran pengolahan hasil hewani pada KD. 3.5 Menerapkan Pengolahan Telur untuk mengetahui hasil belajar siswa di ranah kognitif.

1.4. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang penulis kemukakan pada bagian latar belakang tersebut, penulis dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android (Visual novel)* pada mata pelajaran pengolahan hasil hewani?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *visual novel* pada mata pelajaran pengolahan hasil hewani?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android (*Visual novel*) pada mata pelajaran pengolahan hasil hewani.
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *visual novel* pada mata pelajaran pengolahan hasil hewani.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis:

1. Memberikan keragaman dalam media pembelajaran untuk SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur.
2. Menambah bahan referensi bagi penelitian sejenis ataupun lanjutan.
3. Menambah wawasan bagi peneliti dalam bidang media pembelajaran berbasis aplikasi *Android (Visual novel)*.

Manfaat praktis:

1. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penulisan pengembangan pendidikan.
2. Bagi Jurusan Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian SMK Negeri 2 Cilaku yaitu memberi sumbangan berupa upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran pada mata pelajaran pengolahan hasil hewani
3. Bagi pengajar yaitu memberi masukan dan wawasan berupa media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran pengolahan hasil hewani.
4. Bagi penulis yaitu untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia dan memberikan pengalaman dalam melakukan penulisan pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk menambah wawasan.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari 5 bab utama, yaitu:

- BAB I : Pada bab ini berisi mengenai pemaparan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II : Kajian Pustaka, berisi tentang kajian mengenai tujuan umum dan beberapa penelitian yang relevan.
- BAB III : Metodologi Penelitian, berisi tentang penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan prosedur penelitian.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, pada bab ini penulis menguraikan temuan yang ada pada saat penelitian dan membahas temuan tersebut.
- BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi pada bab ini penulis menguraikan kesimpulan penelitian dan rekomendasi yang diajukan bagi pembaca atau peneliti selanjutnya.