

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Penyebaran virus corona yang berkelanjutan serta jumlahnya yang bertambah signifikan menyebabkan wabah virus corona ditetapkan sebagai pandemi global. Dilansir dari *detikhealth* pada Kamis, 12 Maret 2020, Direktur Jenderal WHO, Dr Tedros Adhanom Ghebreyesus mengatakan hal ini bukan hanya menjadi krisis kesehatan masyarakat, tapi juga menjadi krisis yang akan menyentuh setiap sektor kehidupan. Pendidikan menjadi salah satu faktor terdampak pandemi ini, hal ini dikarenakan terbatasnya ruang, waktu dan pergerakan individu. Meskipun begitu, kegiatan pembelajaran harus tetap berjalan sehingga pemerintah menetapkan pembelajaran daring (dalam jaringan) untuk menghindari penyebaran virus corona.

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran (Fitriyani, dkk. 2020). Seperti pembelajaran biasa, pembelajara daring pun juga harus direncanakan. Salah satunya yaitu dalam mendesain media pembelajaran, diperlukan teknik-teknik khusus sehingga materi, soal, dan tugas bukan hanya dipindah dan dikirimkan melalui internet (Syarifudin, 2020).

Pada prosesnya, pembelajaran dan penyampaian materi serta soal dilakukan melalui Google Classroom. Materi diberikan melalui *e-book* dalam format pdf dan soal diberikan melalui google form secara terpisah. Hal ini membuat proses pembelajaran kurang menarik dan tak jarang membuat siswa bosan sehingga menyebabkan menurunnya minat belajar siswa.

Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) dalam medcom.id menilai minat belajar siswa menurun dikarenakan adanya kejenuhan siswa dalam menjalani pembelajaran daring. Hal ini diperkuat dengan semakin menurunnya jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran daring dari hari ke hari meskipun ada bantuan internet dari Kemendikbud. Hal itu menunjukkan bahwa masalah utama menurunnya minat belajar siswa saat ini bukan lagi karena tidak adanya kuota internet, namun karena kurang menariknya proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang dikemas dalam satu aplikasi dengan menarik dan inovatif diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan kembali minat belajar siswa dalam pembelajaran daring. Tidak hanya menyatukan materi dan soal saja, tetapi juga memuat media visual dengan penyajian yang lebih menarik. Penyajian aplikasi yang berbeda pada penerapannya di SMK khususnya di program DPIB diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. DPIB atau Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan adalah salah satu program studi di SMK Negeri 2 Tasikmalaya yang mempelajari tentang konstruksi dan perencanaan bangunan. Pelajaran yang paling mendasar di program studi ini adalah Gambar Teknik karena membahas teknik dasar cara menggambar yang baik dan benar.

Penguasaan terhadap Gambar Teknik ini akan sangat berpengaruh pada proses pembelajaran mata pelajaran lain, contohnya pada mata pelajaran Dasar Konstruksi Bangunan. Seperti yang terjadi di SMK Negeri 2 Tasikmalaya, dimana tugas gambar Dasar Konstruksi Bangunan siswa belum sesuai dengan standar seperti penggunaan notasi yang belum tepat, keterangan gambar yang tidak sesuai, tebal tipis garis yang belum terlihat, dan masih belum mengertinya siswa dalam penggunaan skala dikarenakan rendahnya penguasaan teknik dasar menggambar siswa.

Menurut Naibaho (2019), seluruh peserta didik di SMK perlu diajarkan dan menguasai menggambar teknik agar siswa memiliki modal dasar untuk menggambar baik manual maupun digital. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran Gambar Teknik, beberapa faktor diantaranya yaitu minat belajar siswa (faktor internal) dan kejelasan materi pelajaran yang diberikan guru (faktor eksternal). Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang tepat serta menarik agar materi dapat tersampaikan dengan jelas pada pembelajaran daring ini.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android sebagai upaya mengoptimalkan pembelajaran daring. Peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Daring Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMK”**.

1.2. Identifikasi Masalah

- 1) Pembelajaran daring ditengah keterbatasan waktu, ruang, dan gerak yang disebabkan pandemi COVID-19.
- 2) Guru masih memberikan soal melalui Google Form dan materi dengan *e-book* yang monoton, hanya bentuk elektronik dari buku cetaknya (dalam format pdf), belum mampu menyampaikan dalam bentuk yang lebih menarik.
- 3) *E-book* sulit dicerna sehingga dibutuhkan media pembelajaran mandiri yang lebih sederhana agar siswa lebih mudah memahaminya.
- 4) Dibutuhkan media pembelajaran dengan penyajian yang berbeda
- 5) Rendahnya minat belajar siswa dilihat dari daftar hadir, pengerjaan soal dan pengumpulan tugas gambar.
- 6) Sedikitnya siswa yang membaca materi pembelajaran dilihat dari rendahnya skor hasil pengerjaan soal dan tugas gambar.
- 7) Rendahnya penguasaan Gambar Teknik akan sangat mempengaruhi proses pembelajaran pada mata pelajaran lain.

1.3. Batasan Masalah

- 1) Media pembelajaran yang digunakan yaitu aplikasi pembelajaran interaktif dengan penyajian teks, link, gambar, dan kuis yang dibuat menggunakan perangkat lunak Microsoft PowePoint dan iSpring dengan bantuan perangkat lunak Website2APK Builder.
- 2) Pembelajaran interaktif yang dibuat berbentuk aplikasi yang hanya dapat digunakan pada *smartphone* berbasis Android.

1.4. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana proses pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Gambar Teknik?
- 2) Apakah terdapat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android sebagai media pembelajaran daring?

1.5. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui proses pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Gambar Teknik?
- 2) Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android sebagai media pembelajaran daring?

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pengembangan media pada pembelajaran daring yang dapat menyampaikan materi, soal, dan tugas dengan lebih menarik dan inovatif.

1.6.2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa : memudahkan siswa untuk melakukan pembelajaran karena materi dalam e-book dapat dibuka secara offline (tanpa memerlukan internet) dan membangkitkan minat belajar siswa saat pembelajaran daring.
- 2) Bagi Guru : membantu guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Karena sebelumnya aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android belum pernah digunakan di SMK Negeri 2 Tasikmalaya.
- 3) Bagi Sekolah : Meningkatkan lulusan sekolah dengan penguasaan Gambar Teknik yang baik sehingga siap bekerja pada bidangnya.
- 4) Bagi Perguruan Tinggi : Sebagai rujukan penelitian dan bahan pengembangan media pembelajaran.