

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Guru dituntut untuk lebih kreatif dan selalu melakukan inovasi latihan soal agar peserta didik lebih mudah mengerjakan soal latihan kapan pun. Hal ini mendorong guru agar dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang untuk menunjang latihan soal seperti media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Android* memiliki kelebihan yaitu mudah diakses, proses latihan soal dapat dilakukan meskipun tanpa adanya tatapan antara peserta didik dan guru, hal ini menyebabkan waktu yang digunakan relatif efisien karena tidak mengurangi waktu untuk latihan soal (Husnaini, 2016)

Evaluasi menggunakan latihan soal manual memiliki banyak kelemahan diantaranya yaitu memerlukan waktu dan biaya yang cukup banyak untuk memproduksi instrumen serta memerlukan waktu yang cukup banyak untuk proses penilaian jawaban dan pengolahan nilai (Setemen, 2010). Pemanfaatan perkembangan TIK yakni dengan menggunakan komputer, bisa dijadikan salah satu solusi untuk mengatasi kelemahan sarana latihan soal manual. Oleh karena itu, perlu diciptakan suatu sarana atau media yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengerjakan latihan-latihan soal, sehingga peserta didik merasa siap dalam menghadapi ulangan atau bahkan ujian. Penggunaan media interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam berlatih soal.

Dasar proses pengolahan hasil pertanian merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik kelas X terutama di jurusan APHP SMK Negeri 2 Ciluku yang mempelajari proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan. Mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian merupakan mata pelajaran dasar yang harus dikuasai. Perlu adanya bank soal berbasis *android* yang memudahkan peserta didik untuk mengerjakan latihan soal dalam mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian.

Berdasarkan pengalaman Praktik Pengalaman Lapangan di SMKN 2 Ciluku Tahun Pelajaran 2018/2019, sudah banyak peserta didik yang memiliki

smartphone terutama *smartphone* berbasis *android*. Akan tetapi, *smartphone* belum dimanfaatkan secara optimal karena sebagian besar peserta didik belum menggunakan *smartphone* sebagai sarana sumber belajar. Peserta didik lebih banyak menggunakan *smartphone* di kelas untuk bermain *games* dan menjelajahi berbagai situs-situs jejaring sosial. SMKN 2 Ciluku pada saat ini masih menggunakan metode konvensional untuk peserta didik berlatih soal yaitu menggunakan pena, lembar soal, atau buku kumpulan soal. Selain itu, ketika peserta didik berlatih soal menggunakan kertas, kertas tersebut sering hilang terselip dengan kertas-kertas lainnya, hingga soal-soal yang telah diberikan tidak dapat dipelajari lagi karena penggunaan kertas yang mudah hilang.

Pendidikan di abad 21 ditandai dengan era Revolusi Industri 4.0 yang disebut sebagai abad keterbukaan dan globalisasi. Periode ini ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu dampak besar TIK dalam bidang pendidikan yaitu munculnya terobosan baru yang mulai memanfaatkan jaringan komputer dan internet dalam proses pembelajaran yang sering disebut sebagai *e-learning* atau *mobile learning*. *E-learning* merupakan suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika berupa audio, video, perangkat *computer* atau *smartphone* ataupun kombinasi ketiganya (Munir, 2010)..

Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi menggunakan *computer* atau *smartphone* untuk membuat bank soal berbasis android sebagai sarana berlatih soal peserta didik agar peserta didik siap menghadapi ujian atau ulangan

Aplikasi ini dibuat menggunakan software *3D Unity* dengan bahasa pemrograman XML yang dapat dijalankan dengan menggunakan *smartphone*. *3D Unity* sangat mudah digunakan, *interface* sederhana mudah dipelajari serta memberikan tingkat grafis yang tinggi dan *Scripting* pada *3D Unity* juga sangat mudah dipelajari dan cukup sederhana (Rahman, 2017)

Berdasarkan hasil penelitian Ariani (2016) tentang pengembangan media evaluasi belajar interaktif, kegiatan belajar untuk pembelakalan ujian dengan menggunakan media interaktif dapat membuat peserta didik lebih bersemangat

dalam mengerjakan soal-soal. Berdasarkan potensi dan permasalahan tersebut maka peneliti bermaksud Pengembangan Media Pembelajaran Bank Soal Berbasis *Mobile Learning* Pada Platform *Android* Pada Mata Pelajaran Dasar Proses Hasil Pertanian.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi bahwa:

1. Belum adanya bank soal digital di sekolah SMKN 2 Ciluku yang dapat membantu peserta didik untuk berlatih soal .
2. Banyaknya pengguna *smartphone* di SMKN 2 Ciluku namun penggunaannya belum dimanfaatkan secara optimal terutama oleh peserta didik.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan bank soal berbasis *android* yang digunakan sebagai bank soal pada mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan bank soal berbasis *android* ?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kelayakan bank soal berbasis *android* yang digunakan pada mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bank soal berbasis *android*

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan digunakan sebagai referensi baru terkait dengan pengembangan bank soal berbasis aplikasi *Android* untuk latihan belajar peserta didik. Selain

itu, penelitian ini juga merupakan bagian dari langkah praktis untuk mengembangkan ilmu-ilmu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Pengembangan bank soal berbasis aplikasi Android ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar untuk peserta didik program keahlian APHP SMKN 2 Cilaku. Manfaat yang diharapkan dalam pengembangan ini secara khusus antara lain:

a. Bagi peserta didik

Memudahkan peserta didik untuk memahami penguasaan materi dalam belajar sifat komoditas hasil pertanian dan membantu peserta didik dalam belajar mandiri

b. Bagi Sekolah/Guru

Sebagai bahan pertimbangan sekolah dan guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media. Selain itu juga dapat mempermudah dan membantu guru dalam penyampaian materi dan soal.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengembangkan keilmuan baru di bidang pendidikan, dan menambah pengetahuan mengenai pengembangan bank soal berbasis aplikasi *Android* sebagai latihan belajar peserta didik.

1.6. Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penelitian yang dilakukan peneliti meliputi:

- 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.