

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fungsi teknologi dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu bagi penggunanya, baik dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat database, membuat program administratif, dan sebagainya (R.Cepi, 2011). Salah satunya digunakan dalam jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tujuan dari pendidikan di SMK yaitu membentuk lulusan yang siap memasuki dunia kerja, dipekerjakan, atau sebagai wiraswasta. Untuk memenuhi tujuan tersebut diperlukan percepatan dan peningkatan kompetensi siswa serta peran guru sebagai pengajar.

Seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang beraneka ragam untuk memudahkan pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Fitri & Ardipal, 2021).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru yang terdapat di SMKN 2 Garut tahun 2021, didapatkan kesimpulan bahwa sebagian siswa memiliki kendala dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Animasi 3D. Pada tahun 2021, sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah di Garut yang masih menerapkan pembelajaran jarak jauh sehingga siswa kurang terampil dalam bidang praktik karena tidak didukung alat yang memadai yang tersedia di rumahnya. Alat yang digunakan untuk mengerjakan tugas pada saat pembelajaran jarak jauh hanya tersedia handphone dan tidak semua siswa memiliki laptop atau komputer di rumahnya. Kebanyakan siswa SMKN 2 Garut memiliki handphone yang bertipe Android, dan sebagiannya lagi bertipe iOS.

Salah satu media atau alat bantu yang dapat digunakan adalah penggunaan smartphone atau HP. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sutiasih beserta rekannya,

penggunaan media pelajaran berupa aplikasi berbasis *android* sangat layak digunakan (Sutiasih & Saputri, 2019). Android telah berubah dari alat komunikasi menjadi alat untuk sosialisasi, hiburan, dan belajar (Kusumadewi, 2016). Penggunaan handphone dalam suatu proses pembelajaran mempunyai kelebihan tersendiri seperti mudah dibawa dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Saat ini siswa lebih senang dengan media yang berupa video karena materi lebih mudah tersampaikan dan membuat siswa tidak cepat bosan dan tidak pusing melihatnya (Ramadhan & Aminatun, 2019). Untuk itu diperlukan suatu video pembelajaran yang memuat dari suatu materi pembelajaran untuk mengemas materi sebaik mungkin dalam bentuk video. Karena sejatinya salah satu faktor yang dapat menentukan tingkat keberhasilan dan kemampuan berfikir siswa adalah keahlian seorang guru untuk memilih dan menggunakan media serta model secara tepat (Hasanah & Supriansyah, 2022).

Model pembelajaran AIR merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menstimulus minat belajar siswa. Sebelum masa pandemi, model pembelajaran AIR ini biasanya sering digunakan di dalam kelas secara tatap muka. Namun pada masa pandemi ini, model pembelajaran air dapat digabungkan dengan beberapa media mengajar seperti yang dilakukan oleh Agung Ramadhan dan Tien Aminathun dalam (Ramadhan & Aminatun, 2019) menjelaskan bahwa keefektifan model pembelajaran AIR dinilai sangat efektif untuk memenuhi hasil pembelajaran yang selama ini. Model pembelajaran AIR dan multimedia pembelajaran yang berupa audio visual dapat memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa, sehingga walaupun siswa memecahkan suatu masalah dengan ide mereka sendiri namun tetap berdasarkan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan yang mereka sendiri (Hasanah & Supriansyah, 2022). Model AIR baik digunakan dalam rangka meningkatkan kemampuan berfikir siswa dan melibatkan siswa untuk lebih aktif pada kegiatan belajar (Tanjung, 2018). Dengan adanya bantuan dari media dan model pembelajaran diharapkan siswa untuk mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis, percaya diri, aktivitas belajar yang aktif, kreatif dan inovatif ketika di dalam kelas (Sumiati et al., 2019).

Guntur Nugraha Islamiyanto, 2022

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN AIR (AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION) BERBASIS MULTIMEDIA ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan adanya keresahan bahwa pembelajaran tidak tersampaikan secara baik di SMKN 2 Garut terutama pada materi Animasi 3D, pada penelitian ini peneliti membuat suatu aplikasi multimedia pembelajaran berbasis android dengan materi animasi 3D untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kelas XI di SMKN 2 Garut menggunakan model pembelajaran AIR. Maka dibuatlah penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) berbasis Media Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengimplementasikan model pembelajaran AIR berbasis multimedia android pada mata pelajaran Animasi 3D di SMKN 2 Garut?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar menggunakan multimedia pembelajaran di SMKN 2 Garut?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran yang digunakan di SMKN 2 Garut?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan multimedia berbasis android dengan model pembelajaran AIR.
2. Menganalisis pengaruh multimedia berbasis android dengan model pembelajaran AIR terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Animasi 3D.
3. Menganalisis respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis android dengan model pembelajaran AIR pada mata pelajaran Animasi 3D.

1.4 Batasan Masalah

1. Konten animasi ini diperuntukkan untuk siswa SMK pada mata pelajaran Animasi 3D.
2. Peningkatan hasil belajar dilihat dari perbandingan antara nilai yang didapat sebelum belajar menggunakan media android dan nilai yang didapat ketika sesudah menggunakan multimedia pembelajaran.
3. Subjek penelitian ini hanya dilaksanakan di SMKN 2 Garut.
4. Multimedia yang digunakan berbasis Android

Guntur Nugraha Islamianto, 2022

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN AIR (AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION) BERBASIS MULTIMEDIA ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Hasil ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam membuat animasi yang cocok untuk pembelajaran jarak jauh karena kondisi pandemi Covid-19, serta dapat mengetahui respon siswa yang menggunakan animasi ini sebagai bantuan belajar.

2. Bagi Guru

Animasi dan pembelajaran AIR ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran jarak jauh ini.

3. Bagi Siswa

Dengan adanya bantuan materi yang dibuat menjadi animasi diharapkan siswa dapat termotivasi belajarnya dan meningkatkan pemahamannya pada materi pembelajaran.

4. Bagi Peneliti lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam membuat animasi atau efektivitas model pembelajaran AIR dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam penelitian yang akan dilakukan.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

I. BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi kondisi bidang pendidikan khususnya tingkat SMK dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilihat dari pencapaian tujuan pendidikan SMK itu sendiri terlebih dalam proses peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran kejuruan di sekolah. Diharapkan multimedia berbasis android yang dibuat dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dengan dukungan model pembelajaran yang diterapkan dalam multimultimedia pembelajaran tersebut.

II. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori yang berkaitan dengan penulisan skripsi. Selain itu kajian pustaka berisi konsep atau teori mengenai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan bidang yang akan diteliti. Pada kajian pustaka ini meliputi multimedia berbasis android, model pembelajaran AIR, hasil belajar siswa, mata pelajaran animasi 3D. Bab ini dijadikan landasan untuk pembaca sebagai referensi dari landasan teori yang digunakan oleh peneliti.

III. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan untuk penyelesaian masalah dalam proses penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *pre-experimental* bentuk *One Group Pretest-Posttest*, selain itu peneliti menggunakan model pengembangan media Siklus Hidup Menyeluruh (SHM). Dalam bab ini juga dijelaskan instrumen pendukung yang diperlukan serta digunakan dalam penelitian serta teknik pengumpulan dan analisis yang digunakan seperti *Learning Object Review Instrument (LORI)* untuk instrumen validasi ahli media dan materi, angket siswa menggunakan skala rating scale untuk respon siswa terhadap media, uji gain untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, uji homogenitas untuk melihat data yang dimiliki homogen atau tidak, uji normalitas untuk melihat apakah data sudah terdistribusi normal atau tidak, dan uji T untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh setelah diberikan perlakuan.

IV. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

BAB IV berisi penjelasan mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari pengolahan atau analisis data penelitian dengan memaparkan data yang diperoleh dari hasil penelitian serta membuat pembahasan terkait penelitian yang diambil. Pada bab ini menjelaskan hasil dari instrumen dan analisis data sesuai dengan tahapan apa yang ada pada BAB III seperti

menjelaskan hasil penelitian sesuai dengan prosedur yang digunakan. Pada pembahasan penelitian dijelaskan hasil belajar siswa serta kekurangan dan kelebihan media yang digunakan.

V. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

BAB V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kemudian adapula saran yang ditujukan untuk pembaca maupun peneliti lain yang akan mengembangkan penelitian ini agar menjadi bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.