

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju dalam semua bidang kehidupan salah satunya pada sistem pendidikan. Peran teknologi pada sistem pendidikan sangat penting, karena dapat membantu pada proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Ditandai dengan eksistensi diri dalam mempersiapkan mental, keterampilan, dan perilaku yang baik dalam meningkatkan pembelajaran. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan secara aktif untuk mengembangkan potensi diri (Aspi & Syahrani, 2022). Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran sebagai fasilitator dalam mendidik, mengajar, dan melatih peserta didik. Guru pada proses pembelajaran tidak dapat dikesampingkan, karena guru menentukan materi serta media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar tercapainya pembelajaran yang menarik untuk peserta didik dan meningkatkan motivasi peserta didik saat proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi hal penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu bahan yang digunakan untuk menyalurkan informasi sehingga dapat merangsang perhatian peserta didik (Yudhistira et al.,2021). Penggunaan media memiliki peranan penting bagi guru yaitu membantu menyampaikan materi pembelajaran dan membangkitkan semangat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran. (Sakti, 2021) menyebutkan bahwa Media pembelajaran juga berfungsi sebagai proses interaksi

dan komunikasi kepada guru dengan siswa agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat dan efisien. Interaksi penyampaian informasi selalu dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung. Guru harus mampu menyiapkan materi dengan media yang bervariasi agar memudahkan siswa dalam menerima suatu informasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, (Sianturi, 2019). Oleh karena itu, media memiliki peranan penting dalam menyampaikan suatu informasi kepada penerima informasi dan memperlancar penyampaian materi pembelajaran.

Mata pelajaran *Laundry* merupakan mata pelajaran yang ada pada jurusan Akomodasi Perhotelan di SMK TP 45 Negara. Mata pelajaran *Laundry* merupakan mata pelajaran keahlian yang menjelaskan tentang berbagai macam jenis peralatan *Laundry*, penggunaan peralatan *Laundry*, dan karakteristik bahan pembersih *Laundry*. Beragamnya materi pada mata pelajaran *Laundry* harus dikemas dengan cara yang baik atau menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK TP 45 Negara dengan mewawancarai guru pengampu mata pelajaran *Laundry* pada kelas XI yaitu Ni Kadek Murtinng Wiyandari S.S. Terdapat permasalahan yang ditemukan pada kegiatan pembelajaran yaitu kesulitan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga cakupan siswa mendapatkan materi menjadi kurang maksimal. Selanjutnya yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang kurang bervariasi diberikan kepada peserta didik serta pengemasan materi pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu motivasi belajar siswa menjadi menurun dan perhatiannya pada materi menjadi tidak optimal. Permasalahan selanjutnya yaitu pemberian materi pembelajaran oleh guru yang dikemas melalui *blogspot* tanpa adanya variasi berupa gambar, animasi, dan video menyebabkan pembelajaran menjadi kurang maksimal dan menyebabkan siswa menjadi bosan pada saat belajar, untuk itu akan

berpengaruh pada kegiatan praktek. Sedangkan untuk mata pelajaran *Laundry* membutuhkan variasi materi yang beragam karena terkait dengan materi teori maupun materi praktek.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, maka solusi yang dapat untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini (Sanjaya et al., 2021). Penggunaan *Smart Apps Creator* adalah Salah satu media yang dapat digunakan dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu media interaktif. Media interaktif merupakan pembelajaran yang menggunakan kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi terpadu dan sinergis dengan menggunakan perangkat komputer sebagai media perantara yang bertujuan untuk dapat melakukan interaksi antara pengguna dengan program, (Surjono, 2017). Serta banyaknya peserta didik yang menggunakan gawai sebagai bahan untuk mencari informasi di era saat ini. Namun permasalahan daring, saat ini tidak dapat membeli kuota internet dan jaringan internet yang kurang merata sehingga peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Persediaan aplikasi penunjang pembelajaran daring banyak sekali macam-macam dari software yang dapat mendukung pembelajaran daring salah satunya yaitu *Smart Apps Creator* (SAC). Oleh karena itu peserta didik akan menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Produk aplikasi ini dapat menyimpan file dengan format *html5*, *.exe* dan *apk* sehingga mempermudah siswa untuk membuka di smartphone. Selain itu, aplikasi ini mempunyai tampilan seperti ppt maupun ebook sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami informasi yang disampaikan. Aplikasi ini tidak sepenuhnya menggunakan kuota internet untuk bekerja, perpindahan file selain melalui internet dapat melalui hardware seperti memori dan flasdisk. Dan bertujuan untuk mengetahui keunggulan yaitu tidak memerlukan ketrampilan programmer, interaksi media yang fleksibel, kolaborasi dan berbagi, fitur sangat

mudah digunakan dan kekurangannya adalah harga untuk mendapatkan mode premium yang sangat mahal. dari media pembelajaran SAC dalam keefektifan pembelajaran daring Penggunaan media pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran. (Fatikhah & Anggaryani, 2021). Oleh karena itu guru akan lebih mudah dalam penyampaian materi dengan dapat memvisualisasikan materi pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil angket yang disebarakan menggunakan *google form* dari 25 responden agar mendapatkan hasil bahwa responden tertarik dengan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Laundry*.

Terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Laundry*, penelitian menemukan beberapa peneliti terkait. Syafti & Advinda (2021) menyatakan yang terkait dengan pengembangan pembelajaran multimedia interaktif. Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran multimedia interaktif memiliki kepraktisan dengan kategori sangat praktis dan juga memiliki efektivitas dengan kategori sangat efektif. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh, Mandasari et al., (2021) menyatakan bahwa terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Laundry* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran *Laundry* di SMK TP 45 Negara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah dari pemaparan latar belakang yang telah diuraikan, yaitu

1. Kesulitan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru menyebabkan cakupan siswa dalam mendapatkan materi menjadi kurang maksimal.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang diberikan oleh guru menyebabkan motivasi dan perhatian belajar siswa menjadi menurun.
3. Pengemasan materi pembelajaran yang kurang beragam yang dikemas melalui blogspot tanpa adanya variasi berupa gambar, animasi dan video.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada uraian identifikasi masalah sebelumnya, peneliti perlu membatasi penelitian agar penelitian dapat lebih fokus dan terarah. Adapun batasan masalah penelitian sebagai berikut. Materi Pembelajaran hanya berfokus pada materi penggunaan alat dan perlengkapan makinal *Laundry* pada mata pelajaran *Laundry* semester 1 (Ganjil) kelas XI di SMK TP 45 Negara serta uji instrument tidak dilakukan karena instrument mengadopsi dari instrument yang sudah ada sehingga setelah itu langsung melakukan uji produk

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dari pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SAC 3 dimana ditampilkan aplikasi pada mata pelajaran Laundry di SMK TP 45 Negara?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media dari validasi ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain terhadap bahan ajar media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran untuk peserta didik kelas XI Perhotelan SMK TP 45 Negara?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik kelas XI Perhotelan SMK TP 45 Negara terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Laundry* di SMK TP 45 Negara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk merancang dan implementasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Laundry* di SMK TP 45 Negara
2. Mendeskripsikan bentuk efektifitas serta kelayakan dari ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain terhadap bahan ajar media pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas XI Perhotelan SMK TP 45 Negara.
3. Untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Laundry* di SMK TP 45 Negara.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran *Laundry* Di SMK TP 45 Negara”, dapat memberi manfaat praktis sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan diharapkan juga dapat berguna dalam

perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa demi mencapai hasil belajar yang maksimal.

2. Secara Praktis

1. Bagi Guru

a) Penelitian ini diharapkan agar dapat mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa pada mata pelajaran *Laundry*.

b) Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran secara lebih baik.

2. Bagi Peserta Didik

a) Penelitian ini diharapkan agar dapat sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari mata pelajaran *Laundry*.

b) Penelitian ini diharapkan agar dapat sebagai sarana dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran *Laundry*.

1.7 Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator 3*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan bantuan program software *Smart Apps Creator 3* menjadi media pembelajaran interaktif

2. Produk yang dihasilkan berupa file media pembelajaran interaktif khususnya yang dapat menampilkan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara langsung, dan digunakan sebagai alat

belajar mandiri pada materi *Laundry* khususnya pengenalan alat makinal untuk siswa kelas XI SMK Pariwisata.

3. Materi pada media ini disusun sesuai kurikulum 2013 kelas XI SMK Pariwisata yaitu materi pengenalan alat makinal

4. Media yang dihasilkan dapat disimpan pada PC. Media pembelajaran ini dibuat untuk membantu peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik dapat secara aktif dan mandiri memahami materi

5. Media pembelajaran interaktif ini memiliki struktur sebagai berikut:

- a) Halaman Awal (Intro)
- b) Menu Utama (Home) memuat petunjuk, kompetensi, materi, game, evaluasi, dan profil
- c) Menu Petunjuk memuat petunjuk pemakaian, dan petunjuk tombol
- d) Menu Kompetensi memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
- e) Menu Materi berisi tiap pertemuan yang akan dipelajari, menu didalamnya mencakup tujuan pembelajaran, apersepsi, motivasi, penjelasan materi, dan video pembelajaran.
- f) Menu Evaluasi memuat evaluasi 1, evaluasi 2, dan evaluasi 3
- g) Menu Profil memuat profil pengembang,

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam dunia pendidikan, dalam hal ini tidak hanya memudahkan guru dalam penyampaian suatu materi namun juga peserta didik akan lebih senang dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi SAC 3 (Smart Apps Creator) akan sangat berguna apabila media

dibuat dan dikemas dengan baik dan semenarik mungkin sesuai dengan materi yang disajikan yaitu teknik dasar Laundry, sehingga media pembelajaran ini dapat dijadikan referensi belajar secara mandiri oleh peserta didik sehingga tujuan pada proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi SAC 3 dalam mata pelajaran *Laundry* yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi dapat membantu Peserta didik pada saat proses pembelajaran. khususnya pada materi Laundry pada aktivitas pengembangan.
2. Media pembelajaran berisikan panduan dalam aplikasi dalam mata pelajaran Laundry sehingga memudahkan Peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilakukan. dalam penelitian ini ada beberapa batasan pengembangan media sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ini yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik kelas XI SMK TP 45 Negara.
2. Uji instrument tidak dilakukan karena instrument mengadopsi dari instrument yang sudah ada sehingga setelah itu langsung melakukan uji produk serta media pembelajaran yang dikembangkan akan di uji cobakan pada Peserta didik kelas XI SMK TP 45 Negara, karena sasaran dari penelitian ini yaitu Peserta didik kelas XI SMK TP 45 Negara.

1.10 Definisi Konseptual dan Operasional

1.10.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah unsur yang menjelaskan tentang karakteristik sesuatu masalah yang hendak diteliti. Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan di atas maka dapat dikemukakan definisi konseptual dari masing-masing variabel, sebagai berikut

1. Media pembelajaran interaktif merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan dari pengirim ke penerima dengan menggunakan kombinasi gambar, video, audio maupun animasi agar dapat memperjelaskan makna pesan yang akan disampaikan secara timbal balik media dengan pengguna dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat agar terjadinya proses belajar yang efektif, baik dan sempurna

2. Mata pelajaran Laundry merupakan mata pelajaran keahlian yang didapatkan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada jurusan Akomodasi Perhotelan. Akomodasi Perhotelan merupakan jurusan yang berfokus pada bidang Perhotelan yaitu pada bagian Front Office dan Housekeeping. Laundry merupakan mata pelajaran yang menjelaskan tentang prosedur tata cara penggunaan peralatan pencucian yang ada pada perhotelan yang salah satu materinya yaitu penggunaan alat dan perlengkapan makinal Laundry, yang mempelajari dalam penggunaan alat makinal *Laundry* dengan baik dan benar yaitu seperti *marking machine*, *washing machine*, *extractor machine*, *mangler (flat iron)*, dan *steam iron*. Uji ahli isi pada media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Laundry* dilakukan untuk mendapatkan sebuah data penelitian berdasarkan saran dan masukan dari kedua penguji pada materi penggunaan alat dan perlengkapan makinal *Laundry* yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. Pelaksanaan uji ahli isi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu dosen dari Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Ibu Ni Made Suriani, S.Pd, M.Par serta Bapak Made Riki Ponga Kusyanda, S.Tr.Par, M.Par. Tahap uji ahli media dan desain pada pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran

Laundry yang melibatkan dua orang pakar/ahli yaitu satu dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. dan dosen dari Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Ibu Dr. Made Diah Angendari, S.Pd, M.Pd. Proses uji ahli dilakukan dengan mendemokan media pembelajaran interaktif yang sudah selesai dikembangkan, kemudian disertai dengan penilaian menggunakan instrumen berupa angket oleh karena itu peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli.

3. Media Pengembangan SAC 3

Smart Apps Creator 3 merupakan software yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. *Smart Apps Creator 3* mendukung fitur seperti flash dalam pembuatan animasi namun memiliki interface yang simple seperti power point. Software ini memiliki berbagai macam template yang bisa digunakan untuk media interaktif terutama dalam membuat soal latihan ataupun soal berupa teks.

1.10.2 Definisi Operasional

Agar menghindari kesalahan penafsiran pembaca terhadap penelitian ini, maka peneliti perlu memberikan definisi operasional yang terdapat pada penelitian ini, dengan definisi operasional ini diharapkan bisa mendapatkan persepsi yang sama dengan istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini. Oleh sebab itu peneliti menguraikan definisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan suatu produk berupa alat atau bahan yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran Interaktif berasal dari kata interaksi yaitu bersifat saling melakukan aksi. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Media interaktif merupakan aplikasi yang membenarkan pengguna untuk berinteraksi dengan media yang disampaikan secara aktif. Dimana pengguna dapat mengendalikan apa yang dilihat dan didengar serta dapat menentukan tujuan masing-masing selama berinteraksi. Maka media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran interaktif juga dapat mengkondisikan peserta didik berinteraksi secara aktif dan mandiri serta peserta didik dapat mengeksplorasi tombol-tombol yang ada pada media.

3. *Smart Apps Creator 3*

Smart Apps Creator 3 merupakan software yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. *Smart Apps Creator 3* mendukung fitur seperti flash dalam pembuatan animasi namun memiliki interface yang simple seperti power point. Software ini memiliki berbagai macam template yang bisa digunakan untuk media interaktif terutama dalam membuat soal latihan ataupun soal berupa teks.

4. Validitas Media

Validitas media merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh tim ahli/validator dalam memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti untuk menyatakan kevalidan/kelayakan dari produk yang dihasilkan.