

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyebaran virus corona pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi dan sosial, tetapi kini dampaknya dirasakan juga oleh dunia pendidikan. Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi semua sistem pendidikan dari tingkat pra-sekolah, sekolah dasar, sekolah menengah hingga lembaga perguruan tinggi. Berdasarkan laporan ABC News 7 Maret 2020, penutupan sekolah dan perguruan tinggi terjadi lebih dari puluhan negara karena pandemi Covid-19 (Purwanto, *et al.*, 2020). UNESCO memperkirakan bahwa hampir 900 juta pelajar telah dipengaruhi oleh penutupan lembaga pendidikan akibat pandemi Covid-19 (Nicola, *et al.*, 2020)

Penutupan lembaga pendidikan pra sekolah, pendidikan dasar sampai jenjang perguruan tinggi akibat pandemi Covid-19 ini, memiliki pengaruh yang besar dalam proses pendidikan. Di Indonesia, ujian nasional tingkat dasar dan menengah dihapuskan (Fauzi & Khusuma, 2020). Proses penelitian beberapa peneliti termasuk mahasiswa tingkat akhir mengalami banyak kendala. Hal ini disebabkan karena pemerintah Indonesia menerapkan *physical distancing* bagi warga negara. *Physical distancing* yang harus diterapkan menyebabkan proses pembelajaran peserta harus dirubah metodenya dengan *learning from home* atau belajar dari rumah. Keputusan pemerintah meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga pendidikan terkait harus memberikan alternatif dan inovasi proses pendidikan bagi peserta didik yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan langsung di lembaga pendidikan. Dalam hal ini peserta didik sekolah dituntut untuk menggunakan waktu di rumah dengan belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan ujian dengan media daring (*online*).

Berdasarkan hasil dari observasi di SMK Muhammadiyah 1, sekolah ini telah menerapkan pembelajaran daring sebagai solusi dari adanya penerapan *physical distancing* tersebut. Seluruh peserta didik dan guru telah

menggunakan *smartphone* berbasis android, namun penggunaan yang dilakukan sebatas untuk berkomunikasi, bermain game *online* maupun *offline*, serta mengakses berbagai macam jejaring sosial. Pada hasil observasi dengan guru mata pelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran di kelas lebih sering menggunakan media *youtube* dengan konten yang terfokus pada penyampaian materi. Namun penggunaan media tersebut terlihat masih bersifat *teacher center* dan tidak sedikit dari peserta didik merasa bosan, karena guru masih banyak menjelaskan kepada peserta didik, khususnya pada materi yang berkenaan dengan mata pelajaran yang memiliki praktik karena mengingat sekolah ini merupakan sekolah kejuruan.

Dalam proses pembelajarannya guru memiliki berbagai macam bentuk dan jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Semakin pesatnya kemajuan di bidang teknologi dan masa pandemi saat ini yang mengharuskan peserta didik melakukan proses pembelajaran secara daring, membuat kegiatan pembelajaran semakin dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif. Dalam dunia pembelajaran memiliki dua aspek yang penting, yaitu media pembelajaran dan metode pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar di kelas. Dari kedua aspek tersebut guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai bantuan dalam metode pembelajaran atau mengembangkan media pembelajaran yang ada sehingga memberikan peserta didik untuk dapat aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Inovasi pembelajaran dampak Covid-19 sebenarnya membuka paradigma baru bagi lembaga pendidikan yang tidak lagi menggunakan proses pembelajaran tatap muka di dalam kelas. Ada peran penting sistem informasi teknologi jarak jauh dengan daring (*online*) dalam pendidikan yang harus disiapkan untuk menjalankan metode *learning from home*. Salah satu alternatifnya dengan memanfaatkan android sebagai media pembelajaran. Penggunaan android sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif serta solusi untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar.

Dari sistem android ini akan dibuat suatu media pembelajaran berbasis operasi sistem android dengan bantuan *Thunkable*. *Thunkable* merupakan suatu aplikasi online untuk pembuatan aplikasi secara gratis dan mempunyai prinsip yang mudah, dengan prinsip klik dan geser sehingga memudahkan guru yang ingin membuat suatu aplikasi edukatif lebih mudah. Aplikasi ini tidak hanya menyediakan materi saja, tetapi juga menyediakan video praktikum yang menyangkut dengan materi yang ada. Karena sekolah ini merupakan sekolah kejuruan, peneliti rasa hal ini perlu disediakan agar mereka tidak hanya memahami materi tetapi juga memahami praktikum dari materi tersebut. Kelebihan dari media pembelajaran yang dibuat ini adalah terdapatnya evaluasi yg isinya berupa soal-soal ujian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan, serta terdapat sistem *database* yang berfungsi sebagai media penyimpanan dari nilai ujian yang telah dikerjakan oleh peserta didik. *Database* ini tidak hanya untuk menyimpan nilai hasil ujian peserta didik tetapi juga menyimpan nama, kelas, dan NIS peserta tersebut, Sehingga memudahkan guru untuk merekap nilai ujian dari peserta didik tersebut.

Dari media berbasis android ini dapat dihasilkan media yang dapat digunakan oleh peserta didik saat sedang pembelajaran di rumah dan membuat peserta didik tidak hanya menggunakan *smartphone* sebagai tempat bermain game atau alat komunikasi, namun sebagai sumber belajar di dalam maupun di luar kelas. Guru juga terbantu karena aplikasi ini dapat langsung merekap hasil evaluasi dari peserta didik yang mengikuti mata pelajaran tersebut. Aplikasi ini dibuat untuk mata pelajaran kejuruan yang membutuhkan penjelasan materi, gambar dan video untuk memahami suatu konsep.

Sepak bola adalah jenis olahraga yang dilakukan atau dimainkan oleh dua regu. Masing-masing regu beranggotakan 11 orang membentuk tim kesebelasan. Kaki adalah bagian tubuh yang digunakan dalam sepak bola.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Joko Kuswanto, dan Ferri Radiansah (2018) yang menyimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran

merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran berbasis android. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran pada materi Olah raga Sepak Bola di SMK Muhammadiyah 1 dan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, dan peneliti lanjutan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi Olah Raga Sepak Bola di SMK Muhammadiyah 1?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan di SMK Muhammadiyah 1?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android di SMK Muhammadiyah 1?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi mata pelajaran Olah Raga Sepak Bola di SMK Muhammadiyah 1. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Olah Raga Sepak Bola di SMK Muhammadiyah 1.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android di SMK Muhammadiyah 1.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android di SMK Muhammadiyah 1.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan tentang pengembangan *E-Learning* berbasis android sebagai media pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran daring secara inovatif, dan kreatif.
- 2) Guru termotivasi untuk mengembangkan *E-Learning*.
- 3) Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat melakukan pembelajaran di mana pun dan kapan pun jika dimanfaatkan secara optimal
- 2) Siswa dapat belajar secara teori dan praktik.

c. Bagi sekolah

- 1) Tersedianya media pembelajaran yang inovatif, dan kreatif baik dari segi teori maupun praktik.
- 2) Mendukung pengembangan media pembelajaran di lingkungan sekolah.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran aplikasi *smartphone* berbasis android.
2. Media pembelajaran berbasis android diterapkan pada mata pelajaran Olah Raga *Sepak Bola* SMK Muhammadiyah 1.
3. Media pembelajaran berbasis android memuat konter materi dan praktik dalam bentuk teks, gambar, dan video serta dilengkapi fitur evaluasi dimana siswa mengisi ujian dan hasil dari ujian itu akan tersimpan di *database*.

4. Semua konten materi dan praktik dalam media pembelajaran berbasis android dijalankan dengan mode *offline* dan *online*.
5. Aplikasi diinstal pada *smartphone* dengan *operating system* android dengan versi minimal adalah android versi 6.0 Marshmallow
6. Aplikasi juga dapat diinstalasi pada *personal computer* yang sebelumnya harus terinstalasi *software App Player* atau Emulator Android (Contoh: Bluestack, NOX, dll).

F . Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan serangkaian kegiatan menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang ada. Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan didasari pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik dikelas. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan untu memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal.

3. Android

Android merupakan salah satu sistem oprasi atau *operating system* berbasis *mobile* yang sangat banyak digunakan saat ini seperti telepon pintar (*smartphone*). Android bersifat open source atau bebas digunakan, dimodifikasi, diperbaiki dan didistribusikan

4. *Thunkable*

Thunkable merupakan suatu aplikasi *online* untuk pembuatan aplikasi secara gratis dan mempunyai prinsip yang mudah, dengan prinsip klik dan geser sehingga memudahkan guru yang ingin membuat suatu aplikasi edukatif lebih mudah.

5. Olahraga Sepak Bola

Sepak bola adalah sebuah cabang olahraga dimana bola dimainkan dengan menggunakan kaki, yang bertujuan agar bola tersebut bisa masuk ke gawang lawan sesering mungkin berdasarkan dengan ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya, baik itu telah ditentukan oleh pihak asosiasi bola, atau pihak lain yang memiliki kewenangan.