

## Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan

Yulianti Yunus \*, Monica Fransisca

Universitas Putra Indonesia Yayasan Perguruan Tinggi Komputer (YPTK) Padang.

Jl. Raya Lubuk Begalung, Padang, Sumatera Barat 25145, Indonesia.

yulianti\_yunus@upiypk.ac.id

\* Corresponding Author

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received:

30 July 2020;

Revised:

15 September 2020;

Accepted:

2 October 2020

#### Keywords

Android;

Kewirausahaan;

Media pembelajaran;

Entrepreneurship;

Learning media

### ABSTRACT

Tujuan penelitian untuk mengetahui kebutuhan siswa pada media pembelajaran berbasis Android mata pelajaran kewirausahaan. Metode penelitian bersifat kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas X jurusan perhotelan dan jasa pariwisata di kota Padang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner, menyangkut dua indikator dengan hasil indikator kebutuhan sarana dan kecenderungan gaya belajar menunjukkan bahwa 100% siswa yang mempunyai *smartphone* berbasis Android, interaksi siswa dengan *smartphone* menunjukkan presentasi 94,1 %. Hal tersebut menunjukkan kebutuhan sarana *smartphone* sangat diperlukan terlebih hanya 29,4% guru yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis Android. Hasil kuesioner dari indikator kebutuhan untuk memperhatikan kecenderungan gaya belajar siswa lebih suka dengan presentase 41,2% menggunakan kata seperti rasakan, sentuh dan pegang, 47,1% siswa lebih mudah mengingat hal yang dilihat atau dibaca serta yang dilakukan, 58% siswa lebih suka membaca dari pada dibacakan, kemudian 52,5% siswa sangat setuju, 47,1 % setuju jika dikembangkan media pembelajaran berbasis Android. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam proses pembelajaran.

*The research purpose was to determine the needs of students on Android-based learning media on entrepreneurship subjects. The research method was quantitative research methodology, with class X as research subjects majoring in hospitality and tourism services in Padang. This research used questionnaires as an instrument, involving two indicators, which consist of indicators requirement for facilities and learning style tendencies. It was determined that 100% of students owned Android mobile phones, student's interaction with a mobile phone was at 94.1%. This shows that mobile phone facilities requirement was determined, especially only 29.4% of teachers who used Android-based learning media. Questionnaires results indicator implied that tendency of student learning styles preferring to using words such as feel, touch, and hold which shown at the percentage of 41.2%, then 47.1% of students were more easily remember things which could be seen or read and practicing, 58% of students prefer to read by themselves rather than read by others. Therefore, 52.5% of students strongly agree, and 47.1% agree with Android-based learning media development. According to the result, we must develop Android-based learning.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Pada era sekarang permasalahan pada dunia pendidikan yang harus segera dipecahkan permasalahannya adalah pada segi kualitas pendidikan seperti kualitas dalam penggunaan komponen pendukung pada tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Rusman dalam (Radyuli, Wijaya, & Sanita, 2020) upaya yang diusahakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang sudah berorientasi pada peserta didik (*student center*) dan memfasilitasi kebutuhan peserta didik baik sarana maupun prasarana yang menantang, meningkatkan keaktifan peserta didik, kreatif, mampu berinovasi, lebih efektif dan menyenangkan, serta mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi membuat pembelajaran harus memanfaatkan teknologi sehingga dalam perkembangan kualitas pembelajaran harus senantiasa mengikuti perkembangan zaman, begitu juga komponen pendukung pembelajaran seperti media, metode, model, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran merupakan komponen dari proses belajar yang sangat penting. Media pembelajaran sudah melalui proses perkembangan teknologi dan media pembelajaran konvensional berangsur berbasis teknologi dan hampir meninggalkan media konvensional tersebut. Media pembelajaran yang ada saat ini semakin banyak memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini memberikan kemudahan baik bagi guru maupun siswa, karena melalui pemanfaatan teknologi informasi komunikasi akan sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Nana dalam (Azhar, & Adri, 2008), media pembelajaran merupakan salah satu unsur paling penting dalam pembelajaran yang dapat mempertinggi proses belajar, sehingga pada akhirnya proses kegiatan belajar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Marfuah, Irsadi, dan Pamelasari (2014) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari materi pelajaran.

Menurut Fransisca, Yunus, Sutiasih, dan Saputri (2019) menjelaskan bahwasanya untuk merancang media yang baik harus memperhatikan beberapa poin penting yang dapat membuat sebuah media tersebut dikatakan baik untuk diimplementasikan dalam dunia pendidikan. Adapun poin-poin tersebut, yaitu: 1.) Media pembelajaran mudah diakses dimanapun dan kapanpun; 2.) Media pembelajaran dapat memudahkan pekerjaan dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran dalam sebuah media pembelajaran; 3.) Materi yang digunakan harus sesuai dengan kurikulum yang dipakai pada subjek pembelajaran di media tersebut; 4.) Media pembelajaran harus mudah digunakan bagi penggunaannya yang awam, jangan sampai dengan media yang seharusnya menjadi mudah tetapi lebih mempersulit penggunaannya dalam tampilan dan efektifitas penggunaannya lainnya; dan 5.) Media yang dibuat harus mementingkan kesederhanaan dan penggunaannya.

Media pembelajaran juga harus memperhatikan dorongan pengguna dalam menggunakannya sehingga menambah ketertarikan pengguna dalam memakai media tersebut (Suparmi, Chang, & Yunus, 2019). Adapun media pembelajaran tersebut juga harus dirancang seinteraktif mungkin dengan memperhatikan komponen pengembangan multimedia yang baik. Menurut Reddi dan Misra dalam (Menrisal, Radyuli, & Wulandari, 2019) multimedia pembelajaran interaktif harus terintegrasi dalam beberapa elemen media seperti suara atau audio, animasi atau gambar bergerak, video atau audio-visual, teks, simbol, dan komponen-komponen media lainnya. Elemen tersebut menjadi satu kesatuan yang saling terhubung secara sinergis dan menjadi simbolis untuk memberikan manfaat yang baik bagi penggunaannya dalam mempelajari sebuah isi materi pada media yang bersangkutan. Bicara tentang media pembelajaran, media pembelajaran yang dulu hanya berupa media pembelajaran konvensional seperti penjelasan materi dengan penggunaan papan tulis, bahan peraga, gambar, dan cetakan atau fotokopi modul, saat ini media-media tersebut dapat dikonversikan dalam bentuk visual dengan penggunaan teknologi informasi seperti penggunaan presentasi powerpoint yang tentunya lebih menghemat waktu dan mengefisienkan waktu pembelajaran.

Menurut Sanaky (dalam Menrisal, Radyuli, & Wulandari, 2019) media pembelajaran merupakan sebuah alat yang difungsikan untuk menyampaikan isi pesan pada materi sebuah pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa sebuah media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang membantu pengajar dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran, sehingga dapat sampai kepada peserta didik dengan baik. Pendapat ini juga sejalan dengan Smaldino (dalam Christian, Veri, & Yunus, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan

sesuatu yang dianggap dapat menyampaikan informasi berdasarkan alat dari sumber informasi kepada penerima informasi, sehingga dapat dimengerti maksud dan tujuan informasi tersebut.

Media pembelajaran saat ini tidak hanya sebatas penggunaan *software* di komputer saja ataupun laptop, akan tetapi media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan penggunaan teknologi internet. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Purnomo (2006) yang menyatakan bahwa bidang pendidikan terus bergerak secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode, dan materi pendidikan yang semakin interaktif dan komperhensif. Media yang secara lazim tersedia antara lain adalah buku, majalah, jurnal, surat kabar, dan tabloid untuk media *offline*, sedangkan untuk media secara *online* antara lain meliputi radio, siaran televisi, dan internet (Purnomo, 2006). Pemanfaatan internet atau aplikasi dalam media pembelajaran memiliki potensi yang dapat diimplementasikan ke dalam dunia Pendidikan. Menurut Hefzallah (2004) karakteristik unik dari internet berasal dari sifat media tersebut sebagai media yang dapat disebarluaskan secara global dalam menghubungkan orang untuk berbagi ide dan informasi, serta menghubungkan orang dengan situs yang menyimpan informasi, sehingga media tersebut dapat dikatakan berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi yang menggunakan internet pada umumnya. Proses pembelajaran tidak lepas dari pemanfaatan internet (Arsyad, 2006). Hal tersebut disesuaikan dengan pengembangan teknologi dan informasi diberbagai belahan dunia, oleh karenanya dalam proses pembelajaran, pendidik harus dapat menerapkan internet sebagai media dalam pembelajaran.

Sebelum sebuah media disebarluaskan hendaknya harus diuji penggunaannya terlebih dahulu, baik dari segi kelayakan maupun kemudahan dalam penggunaannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ilyas, Yunus, dan Menrisal (2020) yang menyatakan bahwa media yang baik sebelum disebarluaskan kepada lingkungan masyarakat harus diuji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Sama halnya pemanfaatan media berbasis Android, pemanfaatan Android pada media pembelajaran merupakan pengembangan dari bentuk *mobile learning*. Adapun pengertian *mobile learning* atau *m-learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berbasis *mobile device* (Durin, 2009). Dalam pembelajaran, *m-learning* membawa manfaat dalam ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik, serta dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.

Android merupakan *software* (perangkat lunak) yang dimanfaatkan pada *mobile device* (perangkat proses berjalan) sebagai sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi inti (Irawan, 2012). Satyaputra dan Aritonang (2016) menyatakan bahwa Android adalah *operating system* untuk *handphone*, *smartphone*, dan *tablet*. Fungsi dari sistem operasi Android ini adalah sebagai jembatan antara perangkat (*device*) dan penggunaannya dalam pemanfaatan berbagai aplikasi, sehingga *user* dapat berinteraksi dengan perangkatnya sendiri dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang memudahkannya dalam melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan dunia digital. Tidak setiap materi pengajaran cocok memanfaatkan *m-learning* antara lain yaitu: materi yang bersifat *hands on*, keterampilan sebagai mana dokter gigi, seni musik khususnya mencipta lagu, *interview skills*, *team work*, materi *marketing* maupun materi yang membutuhkan pengungkapan ekspresi seperti tari (Durin, 2009).

Secara teoritis Android merupakan sistem operasi yang memang khusus dirancang untuk *smartphone* dan tablet. Sistem Android ini memiliki basis Linux yang mana dijadikan sebagai pondasi dasar dari sistem operasi Android. Linux sendiri merupakan sistem operasi yang memang khusus dirancang untuk komputer. Penggunaan Android sebagai media pembelajaran didasarkan pada banyaknya pemilik *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android saat ini yang sudah mencapai 93.69% (StatCounter, Juli 2019). Menurut Mahmudah, Munzil, dan Yulianti (2017) perkembangan media pembelajaran sangatlah dibutuhkan mengingat saat ini masih adanya sekolah yang mengadopsi media berbasis cetak dan belum dapat mengikuti perkembangan teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis android berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik baik berupa hasil belajar pada ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pada beberapa penelitian relevan mengenai penggunaan Android sebagai penunjang media pembelajaran, menunjukkan perbedaan hasil belajar antara pembelajaran dengan menggunakan media konvensional dengan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis Android. Hasil penelitian lainnya menyebutkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar

yang signifikan pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Selain itu penggunaan media android ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan kemampuan siswa dan guru dalam hal pemanfaatan teknologi.

Berdasarkan pada pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti dapat diasumsikan bahwa sebagian besar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kota Padang memiliki sarana untuk melakukan aktivitas *online* dengan perangkat *smartphone*. Akan tetapi pada pengamatan awal yang dilakukan ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar pengajar pada SMK kota Padang masih menggunakan media pembelajaran yang sifatnya konvensional dan minim dengan pemanfaatan teknologi, meskipun sebagian besar SMK di Kota Padang sudah dilengkapi dengan fasilitas komputer dan internet. Oleh karenanya, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis media *online* terutama pada *smartphone* khususnya pada platform Android siswa dapat menjadi lebih tertarik dan merasa tertantang dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Android ini diharapkan guru dan siswa menjadi terbiasa dan mampu mengikuti setiap perkembangan teknologi informasi komunikasi yang ada, sehingga kedua belah pihak dapat sama-sama diuntungkan dalam memahami, menyampaikan, mengolah informasi, ataupun melakukan evaluasi sebagai *feedback* berhasilnya proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran bagi guru.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan siswa akan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan pada jurusan pariwisata dan perhotelan Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Padang. Penelitian ini bermuara dengan kegunaan untuk mengetahui apakah nantinya akan dikembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhannya yang dilihat dari segi penilaian siswa dan pemanfaatan media baik dari segi siswa sebagai pengguna ataupun dari segi guru sebagai penyedia atau pembuat media khususnya penggunaan media berbasis Android.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menyangkut pada pemanfaatan filsafat positivisme. Penelitian menggunakan jenis kuantitatif cenderung menggunakan populasi atau sampel tertentu sebagai perwakilan dalam meneliti dan biasanya menggunakan. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, atas dasar pertimbangan tertentu atau dengan menggunakan semua populasi. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian tertentu sebagai tolak ukur untuk pembuatan hasil keputusan dalam meneliti. Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan siswa akan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan kota Padang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan siswa akan sarana dan kecenderungan gaya belajar di Sekolah Kejuruan Pariwisata dan Perhotelan di Padang.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh kelas X Sekolah Menengah Kejuruan baik SMK Negeri ataupun SMK Swasta pada jurusan pariwisata dan perhotelan. Dalam perwakilannya atau pemilihan responden atau *sample* sangat digunakan pada penelitian ini. Menurut Sugiyono (2018) sampel adalah bagian dari karakteristik atau perwakilan dari sebuah populasi. Lebih jelasnya sampel adalah wilayah yang tergeneralisasi yang terdiri dari atas komponen, obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan memiliki karakteristik yang diimplementasikan oleh peneliti untuk dipelajari, diolah, dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2018), teknik *purposive sampling* adalah teknik yang digunakan untuk menentukan sampel penelitian berdasarkan atas pertimbangan tertentu guna untuk mendapatkan data yang representatif. Dari 10 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri atau Swasta jurusan pariwisata dan perhotelan di Kota Padang diambil responden sebanyak 71 siswa kelas X.

Penelitian ini menggunakan instrumen yang mana menurut Sugiyono (2018), instrumen merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena baik dalam bidang sosial yang akan diamati. Instrumen dalam penelitian ini memuat beberapa informasi dari responden tentang kebutuhan akan media pembelajaran berbasis Android dalam proses belajar mengajar. Instrumen ini

hanya bersifat untuk mendeskripsikan realita yang didapat pada lapangan dalam bentuk kuantitatif dan diterjemahkan maksudnya dalam kualitatif.

Detailnya peneliti menggunakan teori dari sebagaimana yang telah disampaikan oleh Sugiyono (2018) sebagai instrumen penelitian ini. Teknik dalam mengumpulkan informasi adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner analisis kebutuhan digunakan untuk mengumpulkan data kebutuhan siswa dalam belajar pada mata pelajaran kewirausahaan terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran terbaru. Kuesioner yang dikembangkan dari indikator kebutuhan akan sarana dan indikator kecenderungan gaya belajar siswa. Dalam mengembangkan kuesioner peneliti mempertimbangkan akan kebutuhan penggunaan media pembelajaran berbasis Android. Hasil kuesioner yang dianalisis menggunakan rumus persentase sebagaimana yang dapat dilihat pada Rumus 1 (Sugiyono, 2018).

$$P = F/N \quad (1)$$

Keterangan:

P: Persentase skor siswa

F: Frekuensi skor siswa

N: Jumlah siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian dikumpulkan melalui kuesioner dengan dua indikator, yaitu indikator kebutuhan akan sarana dan indikator kecenderungan gaya belajar. Dalam mengembangkan kuesioner, peneliti juga bertanya tentang kebutuhan sarana *smartphone* yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pada siswa. Hal tersebut bertujuan untuk melihat apakah siswa sudah memiliki media pendukung dalam menerapkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan. Selain itu, observasi terkait dukungan dari sekolah dari segi sarana bertujuan untuk mengetahui seberapa perlu penggunaan media Android dalam proses pembelajaran bagi siswa dan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android oleh guru. Pada indikator kedua peneliti bertanya tentang kebutuhan siswa untuk memperhatikan kecenderungan gaya belajar siswa.

Dalam penelitian ini responden yang diambil sebanyak 71 siswa yang terdiri dari 10 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), baik SMK Negeri maupun SMK swasta khususnya pada jurusan pariwisata dan perhotelan Kelas X. Siswa diberikan angket sebagai instrumen penelitian dalam menentukan analisis terhadap kebutuhan akan media pembelajaran berbasis Android. Tujuan analisis dari penelitian ini adalah untuk membuat peneliti mengetahui apa yang benar-benar siswa perlukan terutama kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran berbasis Android dalam mata pelajaran kewirausahaan, sehingga peneliti dapat menghubungkan antara siswa dan kebutuhan mereka akan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan.

Oleh karenanya dalam penelitian ini peneliti mengembangkan beberapa pertanyaan terkait dengan kebutuhan siswa akan media pembelajaran berbasis Android dengan dua indikator. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan akan diketahui kebutuhan siswa akan perlunya media pembelajaran berbasis Android khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi yang ada. Hasil dari kuesioner dan pengolahan data pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa 100% siswa kelas X jurusan pariwisata dan perhotelan sebanyak 71 siswa telah memanfaatkan dan menggunakan *smartphone* bersistem operasi Android dalam kehidupan sehari-harinya. Penggunaan perangkat tersebut sebesar 94,1% digunakan oleh siswa sejak umur 2-5 tahun dengan presentase 41,2% dan mayoritas penggunaan pada umur 6-10 dengan presentase 47,1%. Lama penggunaan *smartphone* bagi siswa sebesar 1-12 jam per hari dengan 70% dan dipergunakan untuk belajar dengan presentase sebesar 65%.

Tabel 1. Hasil Indikator Kebutuhan Sarana akan Media Pembelajaran Berbasis Android

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	%
<b>Kebutuhan Sarana Handphone untuk Media Pendukung Pembelajaran</b>			
1	Apakah Anda Memiliki SmartPhone Android?	Ya Tidak	100 0
2	Anda Sering Menggunakan Smartphone Android?	Ya Tidak	94,1 5,9
3	Sudah Berapa Lama Anda Menggunakan Smartphone Andorid	0-1 Tahun 2-5 Tahun 6-10 Tahun >10 Tahun	0 41,2 47,1 11,8
4	Berapa Lama Anda nggunakan Smartphone Andorid? (Jawaban dalam Jam/Hari)	13-24 Jam/hari 1-12 jam/hari	30 70
5	Untuk Keperluan apa anda sering menggunakan Smartphone Andorid?	Belajar Sosmed Game dan lainnya	65 15 20
6	Apakah Disekolah sudah dilengkapi Jaringan sebagai Sarana Penunjang (Wi fi)?	Ya Tidak	47,1 52,1
7	Pernahkah Guru Anda Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Proses Pembelajaran?	Ya Tidak	41,2 58,8
8	Jika Pernah, Seberapa sering guru anda menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Proses Pembelajaran?	Setiap Hari Kadang-Kadang	0 100
9	Pernahkah guru anda, Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Proses Pembelajaran	Ya Tidak	70,6 29,4
10	Jika Pernah Dalam Mata Pelajaran Apa?	Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris	
11	Di Era ini, apakah Penggunaan Smartpnhone merupakan suatu kebutuhan dan memudahkan anda dalam kebutuhan terutama dalam pembelajaran?	Ya Tidak	94,1 5,9
12	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Proses Pembelajaran akan Membuat belajar lebih menyenangkan (tidak membosankan)	Ya Tidak	88,2 11,8
13	Apakah anda mengalami Kesulitan dalam Mata Pelajaran Kewirausahaan / Prakarya?	Ya Tidak	29,4 70,6
14	Apakah Penjelasan Guru sudah cukup bagi anda untuk memahami materi dalam Mata Peljaran Kewirausahaan/Prakarya?	Ya Tidak	52,9 47,1
15	Apakah guru anda pernah menggunakan media dalam menjelaskan setiap materi pada mata pelajaran Kewirausahaan/Prakarya?	Ya Tidak	29,4 70,6
16	Jika Pernah, media apa yang digunakan?	Google sebagai sumber	
17	Jika Tidak pernah, apakah menurut anda perlu menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Proses Pembelajaran dalam materi pada mata pelajaran Kewirausahaan / Prakarya?	Ya Tidak	94,1 5,9
18	Setujukah Anda jika diadakan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Proses Pembelajaran, sehingga bisa membantu dalam penguasaan materi ada mata pelajaran Kewirausahaan / Prakarya?	Ya Tidak	94,1 5,9

Sekolah mendukung sarana *smartphone* dengan tidak melakukan pelarangan dalam penggunaannya selama hal tersebut dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sebanyak 10 SMK di kota Padang dalam penelitian ini sebanya 47,1% telah menyediakan sarana *wifi* bagi siswanya. Bertolak belakang dengan implementasi penggunaan media pembelajaran di sekolah yang dilakukan oleh guru yang memanfaatkan media pembelajaran Android dengan persentase 100%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis Android adalah guru

pada mata pelajaran misalnya: Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Sebanyak 94,1% siswa menganggap penggunaan *smartphone* sangat memudahkan mereka dalam mencari referensi dalam pembelajaran, dan 88,2% siswa beranggapan bahwa media pembelajaran android membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Sebesar 70% siswa tidak memiliki kendala dalam mempelajari mata pelajaran kewirausahaan akan tetapi tetap saja siswa ingin mencoba hal baru dengan perangkat yang sering dan bahkan selalu ada dalam kegiatan sehari-harinya.

Beberapa guru juga sudah menggunakan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android sebagai media pendukung kegiatan belajar mereka, akan tetapi tidak dalam bentuk aplikasi yang dkkhususkan. Guru hanya menggunakan aplikasi pencarian pada google sebagai media pendukung mereka selama proses kegiatan belajar mengajar untuk mencari dan memperdalam sumber referensi mereka. Dengan alasan tersebut 94,1% siswa beranggapan setuju dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Android dalam proses pembelajaran kewirausahaan atau prakarya. Berdasarkan data pada Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa siswa setuju apabila dikembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam mendukung proses kegiatan pembelajaran sebagai kebutuhan dalam membantu siswa menguasai materi khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android menjadi ketertarikan tersendiri bagi siswa khususnya pada SMK di kota Padang. Hal tersebut juga didukung dengan data bahwa sebagian besar siswa di kota Padang telah menggunakan dan memanfaatkan *smartphone* dalam kehidupan mereka sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Penggunaan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran juga dapat membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik mengikuti proses kegiatan pembelajaran karena kemudahan dalam pengaksesannya dimanapun dan kapanpun. Hasil dari indikator kedua mengenai kebutuhan akan kecenderungan siswa terhadap gaya belajar dapat dilihat pada Tabel 2. Berdasarkan pada Tabel 2, sebanyak 41,2 % siswa SMK di kota Padang menyukai proses pembelajaran menggunakan kata seperti rasakan, sentuh, dan pegang. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa akan mendapatkan pengalaman lebih jika mereka terlibat langsung dan merasakan sendiri objek pembelajaran atau media yang digunakan saat proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Data lainnya diperoleh sebesar 47,1% yang menunjukkan bahwa siswa lebih banyak atau lebih mudah mengingat hal-hal yang dilihat, dibaca, dan dilakukannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android sangat signifikan diperlukan, karena media tersebut menyediakan fitur yang nantinya dapat dilihat atau dibaca, didengarkan, serta dapat memberikan *feedback* bagi siswa untuk mengevaluasi serta mengukur seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan pada media pembelajaran tersebut. Poin lainnya menyatakan bahwa sebesar 52,9% siswa sangat setuju dan 47,1% siswa setuju bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan memuat audio/suara, visual/gambar, teks, dan animasi. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa setuju akan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android untuk mendukung kegiatan pembelajaran mereka.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa diperoleh data bahwa siswa sangat berminat dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis Android karena media pembelajaran tersebut dapat memberikan kemudahan kepada mereka tanpa mengenal batasan ruang dan waktu, sehingga siswa dapat mempelajari dan menggunakan media pembelajaran kapanpun dan dimanapun mereka berada. Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android akan memudahkan siswa terutama sebagai sumber referensi bagi mereka dengan telah tersedianya satu paket perangkat media pembelajaran yang telah sesuai dengan kompetensi isi/dasar dengan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, serta evaluasi yang dapat dipergunakan untuk mengukur ketercapaian pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil kuesioner pada indikator kebutuhan dan kecenderungan gaya belajar dapat disimpulkan bahwa kebutuhan akan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android akan memberikan kemudahan kepada siswa terutama dalam penyelesaian masalah atau *problem solving* yang siswa hadapi dengan lebih baik, praktis, dan efektif.

Tabel 2. Hasil Indikator Kebutuhan Kecenderungan Gaya Belajar

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	% Pilihan
Kebutuhan untuk memperhatikan kecenderungan gaya belajar			
1	Mana Yang Paling Anda Sukai	Menggunakan Kata seperti Rasakan, sentuh, dan pegang	41,2
		Menggunakan Kata seperti dengar dan berfikir menggunakan kata lihat, gambarkan, dan bayangkan	23,5 35,3
2	Tandai yang paling sesuai dengan diri anda	Lebih mudah mengngat hal-hal yang dilihat/dibaca	47,1
		lebih mudah mengingat hal-hal yang didengar	5,9
		Lebih mudah mengingat hal-hal yang dilakukan/dikerjakan	47,1
3	Dalam membaca, apakah anda:	menggunakan jari untuk menunjuk huruf-huruf yang dibaca	11,8
		lebih suka membaca daripada dibacakan membaca dengan suara keras	58,8 29,4
4	Bagaimana jika dikembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Proses Pembelajaran (dengan memuat Audio/suara, visual/gambar, teks, dan animasi)	Sangat Setuju	52,9
		Setuju	47,1
		Tidak Setuju	0
		Sangat Tidak Setuju	0

Menurut Mahmudah, Munzil, dan Yulianti (2017) menyebutkan bahwa kebanyakan media pembelajaran dikemas dalam bentuk media cetak atau *printout* berupa buku teks yang kurang menarik dan kurang praktis untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwasanya inovasi akan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi sangat dibutuhkan terutama media pembelajaran berbasis Android. Dalam perkembangannya media pembelajaran sangat dibutuhkan diberbagai tingkat baik tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi sekalipun. Untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang berkualitas, maka harus diadakan perkembangan kualitas akan segala aspek, elemen, komponen, dan objek yang mendukung proses pembelajaran. Semakin berkualitasnya aspek, elemen, komponen dan objek pendukung pembelajaran termasuk juga media pembelajaran, maka akan semakin efektif proses pembelajaran tersebut berlangsung sehingga kualitas pembelajaran akan menjadi semakin lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan sarana prasarana pendukung dari sekolah ataupun kebutuhan akan gaya belajar yang mengadopsi perkembangan teknologi.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan siswa akan penggunaan media pembelajaran berbasis Android khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan pada Sekolah Menengah Kejuruan pada jurusan pariwisata dan perhotelan di kota Padang mengasumsikan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dengan persentase 94,1% pada analisis di indikator kebutuhan sarana akan media berbasis android, kemudian 100% mencakup sangat setuju 52,9% dan setuju 47,1% dilihat dari analisis kebutuhan memperhatikan kecenderungan gaya belajar, siswa yang beranggapan positif pada media ini dengan berada pada range sangat setuju dan setuju, ditambah lagi semua siswa sudah memiliki perangkat/ Handphone Android, begitu juga pada pihak sekolah sudah menyediakan sarana dan prasarana pendukung untuk media pembelajaran berbasis Android ini tapi belum efektif digunakan. Pengembangan Media belajar ini diharapkan nantinya dapat lebih memudahkan siswa dalam menguasai materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Siswa tidak harus mengakses pembelajaran disekolah, akan tetapi siswa juga dapat mengakses media tersebut dimanapun dan kapanpun berada melalui perangkat media Android yang sudah siswa miliki.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azhar, N., & Adri, M. (2008). Uji validitas dan reliabilitas paket multimedia interaktif. Retrieved from [https://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2008/03/nelda\\_adri\\_makasemnas2008.-pdf](https://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2008/03/nelda_adri_makasemnas2008.-pdf)
- Christian, D., Veri, J., & Yunus, Y. (2020). Perancangan & pengembangan modul interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis (Studi kasus siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 6 Padang). *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang*, 7(1), 18-26. doi: <https://doi.org/10.35134/pti.v7i1.1323>
- Durin, A. (2009). *Mobile technology for children designing for interaction and learning*. USA: Elsevier.
- Fransisca, M., Yunus, Y., Sutiasih, A. D., & Saputri, R. P. (2019). Practicality of e-learning as learning media in digital simulation subjects at vocational school in Padang. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1), 012077. Retrieved from <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1339/1/012077/pdf>
- Hefzallah, I. M. (2004). *The new educational technologies and learning: Empowering teachers to teach and students to learn in the information age*. Charles C Thomas Publisher.
- Ilyas, M. A., Yunus, Y., & Menrisal, M. (2020). Perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan (Studi kasus kelas XI jurusan TKJSMK Negeri 3 Padang). *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang*, 7(1), 34-42. doi: <https://doi.org/10.35134/pti.v7i1.1336>
- Irawan. (2012). *Membuat aplikasi Android untuk orang awam*. Palembang: Maxikom.
- Mahmudah, M., Munzil, M., & Yulianti, E. (2017, October). *Analisis kebutuhan multimedia interaktif science-edutainment pada tema bumi untuk siswa SMP*. In Seminar Nasional Pembelajaran IPA ke-2, Universitas Negeri Malang, Indonesia.
- Marfuah, S., Irsadi, A., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan LKS IPA Terpadu berbentuk jigsaw puzzle pada tema ekosistem dan pencemaran lingkungan di SMP Negeri 2 Margoyoso Kabupaten Pati. *Unnes Science Eduaction Journal*, 3(2), 528-534. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/3351/3049>
- Menrisal, M., Radyuli, P., & Wulandari, N. P. (2019). Perancangan dan pembuatan modul interaktif berbasis Android pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang*, 6(2), 38-46. doi: <https://doi.org/10.35134/pti.v6i2.849>
- Purnomo, A. (2006). *Pengembangan bahan pembelajaran mandiri komputasi fisika dengan menggunakan "moodle" secara online di Jurusan Fisika Universitas Negeri Semarang* (Unpublished bachelo's thesis). Universitas Negeri Semarang, Indonesia.
- Radyuli, P., Wijaya, I., & Sanita, D. (2020). Jurnal validitas media pembelajaran berbasis Android mata pelajaran teknologi layanan jaringan. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang*, 7(1), 52-59. doi: <https://doi.org/10.35134/pti.v7i1.1193>
- Satyaputra, A., & Aritonang, E. M. (2016). *Let's build your Android apps with Android Studio*. Jakarta: Elexmedia Komputindo.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparmi, S., Chang, A. N., & Yunus, Y. (2019). Students' needs of English speaking materials in tourism vocational school in Padang. *Journal of RESIDU*, 3(23), 116-123. Retrieved from <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1260810&val=13974&title=STUDENTS%20NEEDS%20OF%20ENGLISH%20SPEAKING%20MATERIALS%20IN%20TOURISM%20VOCATIONAL%20SCHOOL%20IN%20PADANG>