

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan IPTEK pada era globalisasi membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat. Dalam konteks ini, dunia pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk dapat beradaptasi terhadap pesatnya perkembangan teknologi. Kondisi ini berdampak terhadap perubahan dan pergeseran paradigma pembelajaran yang harus diintegrasikan dengan kemajuan teknologi (Herawati & Muhtadi, 2018).

Pada program studi Pendidikan Teknik Arsitektur Universitas Pendidikan Indonesia, mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti merupakan mata kuliah dengan karakteristik materi yang kompleks, sehingga memerlukan pemahaman mendalam mengenai konsep bisnis serta kemampuan praktis pada bidang konstruksi dan properti. Hasil wawancara awal yang dilakukan terhadap dosen pengampu mata kuliah tersebut dapat diidentifikasi adanya kendala yang dihadapi oleh dosen. Pertama, berkurangnya kemampuan literasi yang dimiliki mahasiswa masa ini. Kedua, mahasiswa cenderung hanya memperhatikan penjelasan ketika pembelajaran tanpa mencatat materi, sehingga menyebabkan mahasiswa tidak mempelajari kembali materi secara mandiri setelah perkuliahan. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan belum dikembangkan secara optimal.

Kendala-kendala yang teridentifikasi dalam pembelajaran mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti ini sejalan dengan temuan penelitian Zola et al. (2021). Berdasarkan penelitian tersebut diketahui jika faktor yang menjadi penyebab rendahnya minat mahasiswa untuk melakukan pembelajaran adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang praktis dan inovatif. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Kusuma et al. (2016) menunjukkan jika media pembelajaran mampu menimbulkan kemauan, minat serta motivasi belajar peserta didik. Gunawan & Ritonga (2019)

mengungkapkan jika media pembelajaran berperan sebagai alat komunikasi saat proses belajar mengajar agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Media pembelajaran yang berperan sebagai sarana pendukung ketika proses pembelajaran memiliki keterkaitan yang kuat dengan kemajuan teknologi (Khoir et al., 2020). Implementasi teknologi dalam media pembelajaran salah satunya adalah penggunaan aplikasi berbasis Android. Teknologi berbasis *mobile* khususnya *platform* Android, telah membuka peluang baru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Sutiasih & Saputri (2019) menyatakan bahwa kompetensi perkuliahan mahasiswa dapat dicapai dengan memanfaatkan media pembelajaran Android.

Berdasarkan pada temuan awal tersebut, maka salah satu langkah strategis dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti adalah dengan mengembangkan media pembelajaran dengan basis Android. Tujuan dari upaya ini adalah untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan tuntutan perkembangan zaman dan untuk menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat diakses secara mandiri. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih fleksibel dan mendukung pembelajaran di luar kelas yang berkelanjutan

Terdapat banyak program yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan basis Android, tetapi dalam penelitian ini digunakan kombinasi *Microsoft PowerPoint*, *iSpring Suite 11*, dan *Website 2 APK Builder Pro*. Kombinasi *software* ini dipilih karena memberikan kemudahan dan efisiensi dalam proses produksi, menjadikannya alternatif paling tepat untuk pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini. Melalui penggunaan ketiga *software* ini, maka aplikasi pembelajaran yang dikembangkan untuk mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti diberi nama Pow.Spring APK. *Microsoft Powerpoint* berperan dalam menyusun, menggabungkan, dan mendesain media yang kemudian diintegrasikan dengan *iSpring Suite* untuk menambahkan elemen interaktif dan menghasilkan *output* dalam format HTML5. *Website 2 APK Builder Pro* digunakan untuk mengkonversi HTML5 menjadi format aplikasi. Penggunaan

ketiga *software* dalam mengembangkan media pembelajaran melahirkan sebuah aplikasi yang peneliti kembangkan bernama Pow.Spring APK.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran *Pow.Spring APK* pada Mata Kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut:

1. Perubahan dan pergeseran paradigma pembelajaran yang harus diintegrasikan dengan kemajuan teknologi.
2. Berkurangnya kemampuan literasi mahasiswa saat ini.
3. Mahasiswa cenderung hanya memperhatikan pembelajaran tanpa mencatat materi yang disampaikan.
4. Mahasiswa tidak mempelajari kembali materi secara mandiri setelah perkuliahan.
5. Pengembangan media pembelajaran belum dikembangkan secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk mencegah masalah menjadi lebih luas, peneliti membatasi fokus penelitian ini pada bagian-bagian berikut:

1. Penelitian berfokus terhadap pengembangan media pembelajaran untuk mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti.
2. Karena keterbatasan waktu, pengembangan media pembelajaran terbatas pada BAB 1 Pendahuluan dari mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti.
3. Penelitian dilakukan kepada mahasiswa Pendidikan Teknik Arsitektur angkatan 2020 dan 2021 yang telah selesai mengontrak mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti.

1.4 Perumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Pow.Spring APK pada mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti?
2. Bagaimana respons mahasiswa Pendidikan Teknik Arsitektur angkatan 2020 dan 2021 terhadap penggunaan media pembelajaran Pow.Spring APK pada pembelajaran mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Pow.Spring APK pada mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti.
2. Mengetahui bagaimana respons mahasiswa Pendidikan Teknik Arsitektur angkatan 2020 dan 2021 terhadap penggunaan media pembelajaran Pow.Spring APK pada pembelajaran mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Terlaksananya penelitian diharapkan dapat membantu pemahaman mahasiswa Pendidikan Teknik Arsitektur mengenai materi Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti dan membuatnya lebih mudah untuk dipelajari. Selain itu, peneliti juga berharap dapat memberikan bantuan pemikiran dalam bidang pendidikan, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Android untuk mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti pada Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Program Studi

Menjadi referensi bagi program studi dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi Android untuk membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran jenjang perguruan tinggi.

b. Bagi Dosen

Menjadi bahan pertimbangan bagi dosen sebagai landasan dalam berinovasi untuk pengembangan media pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti.

c. Bagi Mahasiswa

Menjadi sumber belajar dan motivasi bagi mahasiswa dalam pembelajaran agar dapat mempermudah memahami materi pada mata kuliah Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti, sehingga dapat menjadi motivasi baru dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Menjadi upaya peneliti untuk dapat menerapkan secara nyata teori-teori yang dipelajari selama bangku kuliah. Serta sebagai penambah wawasan dan bahan evaluasi bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Android.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Bab ini mengkaji mengenai teori media pembelajaran, aplikasi Android, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android, mata kuliah perencanaan bisnis konstruksi dan properti, dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan mengenai kerangka berpikir, metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, lokasi penelitian, populasi dan sampel.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pengembangan, serta pembahasan dari hasil penelitian yang diperoleh.

BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Saran

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil analisis penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti serta memberi implikasi dan saran untuk penelitian selanjutnya.