

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi, teknologi berkembang dengan sangat pesat. Teknologi memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat, salah satunya perkembangan pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Pengaruh perkembangan tersebut berlaku juga pada bidang pendidikan. Selain sebagai peningkat kualitas pendidikan, teknologi memiliki manfaat sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran (Indahini, 2018).

Perkembangan teknologi komunikasi (TI) yang semakin pesat membawa perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Perubahan paradigma tersebut terlihat secara nyata pada media pembelajaran. Perkembangan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran yaitu bergesernya media untuk presentasi pembelajaran, dari papan tulis menjadi *OHP (Over Head Projector)* dan saat ini menggunakan *LCD Projector*. Media pembelajaran berbasis komputer yang sebelumnya marak digunakan kini beralih ke media pembelajaran berbasis *mobile* (Dwianto, 2015).

Menurut Majid (2012) tingkat perkembangan perangkat bergerak sangat cepat, tingkat penggunaan yang relatif mudah, dan harga perangkat yang semakin terjangkau, dibanding perangkat komputer personal. Hal itu menjadi faktor pendorong yang semakin memperluas kesempatan penggunaan atau penerapan *mobile learning* sebagai sebuah kecenderungan baru dalam belajar, yang membentuk paradigma pembelajaran yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2017) uji validitas perangkat pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh pakar media dan pakar materi, perangkat pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan efektif mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro pada mata kuliah teknik digital. Perangkat pembelajaran *mobile learning* teknik digital yang dikembangkan memiliki nilai kepraktisan dengan kategori sangat praktis karena kemudahan akses penyajian materi pembelajaran, fleksibilitas dan evaluasi pembelajarannya. Selaras dengan hasil

penelitian yang dilakukan oleh Putriani (2017) ketuntasan hasil tes belajar siswa mencapai 82,6% sehingga memenuhi aspek keefektifan. Berdasarkan hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kualitas dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri merupakan program studi yang berada di Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia yang akan mencetak lulusannya menjadi pendidik atau guru. Pada Program Studi tersebut terdapat mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri yang wajib dikuasai oleh mahasiswa sebagai calon pendidik. Mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri memuat tentang teori-teori belajar dan model pembelajaran sehingga mahasiswa mengetahui bagaimana strategi pembelajaran di kelas, menyiapkan bagaimana peran guru di kelas, dan guru dapat memahami kebutuhan siswa saat kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu mata kuliah ini wajib untuk dikuasai oleh mahasiswa sebagai calon pendidik.

Saat ini materi ajar yang digunakan oleh dosen yaitu melalui buku cetak dan atau *power point*. Adapun keterbatasan yang terdapat pada buku cetak yaitu tidak dapat memasukkan unsur gambar bergerak ataupun suara sehingga kegiatan pembelajaran akan cepat terasa bosan, selain itu buku cetak mudah rusak, mudah hilang, dan memiliki ukuran yang besar sehingga sulit untuk dibawa. Pada penggunaan *power point* keterbatasan yang terdapat pada materi ajar yang disajikan diantaranya adalah kurang praktis karena memerlukan LCD *proyektor* dalam penyajiannya, membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan isi materi sehingga mudah dicerna oleh mahasiswa, dan materi yang disampaikan bergantung pada penyaji.

Saat ini media pembelajaran yang dapat diakses melalui *gadget* oleh mahasiswa, belum dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran mata kuliah Belajar dan Pembelajaran di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri. SPOT (sistem pembelajaran *online* terpadu) UPI sebagai media pembelajaran berbasis *website* bagi mahasiswa UPI, saat ini masih memiliki keterbatasan dalam sediaan konten materi dalam bentuk video, dan memerlukan koneksi internet untuk dapat mengaksesnya. Keterbatasan tersebut membuat

mahasiswa kesulitan untuk mengakses materi tanpa menggunakan koneksi internet. Oleh sebab itu, diperlukannya suatu perangkat pembelajaran didalamnya berupa kumpulan materi kuliah belajar dan pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga dapat memudahkan kegiatan belajar pembelajaran pada mahasiswa maupun dosen.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini akan dilakukan analisa, perancangan dan pembuatan media belajar berbasis *mobile learning* yang akan membantu dalam mempelajari mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* dengan Program *Construct 2* pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, hasil identifikasi masalah adalah:

1. Mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri saat ini belum memiliki media pembelajaran dalam bentuk *mobile learning*.
2. Media pembelajaran yang digunakan saat ini yaitu dalam bentuk buku cetak atau *power point*, yang tidak dapat diakses atau digunakan kapan pun dan dimana pun, dan tidak terpaku saat pembelajaran di kelas.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, maka perlu adanya pembatasan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri berbasis *mobile learning*.
2. Penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap uji kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning*.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini yaitu :

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* menggunakan *Construct 2* pada mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang dikembangkan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui tahapan pembuatan media pembelajaran berbasis *mobile learning* menggunakan *Construct 2* pada mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang materi yang berkaitan dengan penggunaan media *mobile learning* di tingkat perguruan tinggi.
 - b. Memberikan kemudahan untuk memahami materi dengan penggunaan media pembelajaran berbentuk *mobile learning*.
 - c. Memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan.
 - b. Bagi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yaitu memberi sumbangan berupa upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran pada mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri

- c. Bagi dosen yaitu memberi masukan mengenai penyelenggaraan pembelajaran dan wadah yang mencakup seluruh teori serta cara pembuatan media dalam satu aplikasi *mobile learning*.
- d. Bagi mahasiswa yaitu memberikan kemudahan dan mengoptimalkan daya kerja mahasiswa saat pembelajaran.
- e. Bagi peneliti yaitu untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia dan memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian pengembangan media berbentuk *mobile learning* pada mata kuliah media pembelajaran untuk menambah wawasan.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi ini mencakup beberapa bab yang berdasarkan pembahasan sebagai berikut :

- BAB I : Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II : Tinjauan Pustaka, berisi tentang kajian mengenai tujuan umum dan beberapa penelitian yang relevan.
- BAB III : Metodologi Penelitian, berisi tentang desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengolahan dan analisis data, serta validitas data.
- BAB IV : Berisi tentang pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan dan pembahasan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian.
- BAB V : Pada bab ini penulis menguraikan simpulan penelitian, memberikan implikasi dan rekomendasi yang diajukan bagi pembaca atau peneliti selanjutnya.