

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi begitu pesat. Memasuki abad 21 kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut telah memasuki berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali di bidang pendidikan (Setyantoko, 2016). Globalisasi menjadi tantangan bagi dunia pendidikan dan menjadi salah satu hal yang penting dalam membentuk generasi masa depan untuk dapat menyesuaikan dengan kondisi ini. Menurut Persatuan Bangsa Bangsa (PBB) melalui badan yang menangani bidang pendidikan yaitu UNESCO dalam Zulham (2016), pendidikan di era global abad 21 harus mampu membangun masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*) yang memiliki (1) keterampilan melek TIK dan media (*ICT and media literacy skills*), (2) keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*), (3) keterampilan memecahkan masalah (*problem-solving skills*), (4) keterampilan berkomunikasi efektif (*effective communication skills*), dan (5) keterampilan bekerja sama secara kolaboratif (*collaborative skills*).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah gaya hidup masyarakat sehingga memungkinkan semua orang memiliki akses terhadap teknologi dengan memperoleh informasi apa saja, dari mana saja, dan kapan saja. Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik. Salah satu perkembangan teknologi yang telah banyak digunakan yakni *smartphone*. Menurut Wirawan (2011), pemanfaatan teknologi *smartphone* selama ini tidak hanya terfokus sebagai sarana komunikasi ataupun hiburan, tetapi sudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Karakteristik penggunaan *smartphone* sebagai media belajar atau dapat disebut dengan *mobile learning*, memiliki tingkat fleksibilitas yang sangat tinggi. Sebagai pelengkap pembelajaran yang ada, *mobile learning* dapat memungkinkan penggunaanya dapat mengakses materi, arahan dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. *Mobile learning* sendiri didefinisikan sebagai pembelajaran yang dilakukan dengan perangkat

Zhafira Annisanur Fitrah, 2019
**PENGGUNAAN APPLICATION BUILDER “APPY PIE” PADA MATA KULIAH MEDIA
PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR MOBILE LEARNING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lunak seperti *handphone*, *personal digital assistants* (PDAs), atau laptop (O'Maley, 2005).

Fakta yang didapat dari layanan pencarian literatur akademis online, yakni *Google Cendikia (Google Scholar)* menampilkan beberapa penelitian mengenai penggunaan *mobile learning*. Jika dilihat dari 135 literatur yang terpublikasi dalam *Google Scholar*, sekitar 2,96% penelitian penggunaan *mobile learning* pada siswa tingkat SD, 16,3% penelitian *mobile learning* pada siswa SMP/MTS, 54,81% penelitian *mobile learning* pada siswa SMA, dan 25,93% penelitian *mobile learning* pada mahasiswa Perguruan Tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *mobile learning* saat ini dapat digunakan sebagai pelengkap dan fasilitas kegiatan belajar di hampir seluruh tingkat pendidikan, baik itu siswa pada tingkat SD, SMP, SMA, maupun mahasiswa pada perguruan tinggi. Namun dalam proses pembelajarannya, alangkah baik apabila sumber belajar disesuaikan dengan karakteristik siswa atau mahasiswa yang bersangkutan. Menurut Lestari, dkk (2017), pembelajaran di perguruan tinggi berbeda dengan tingkat sekolah, perbedaannya terletak pada pembelajaran yang mengarah pada orang dewasa (*andragogi*) dengan menuntun mahasiswa untuk lebih mandiri, kreatif, dan mengembangkan kemampuan dirinya secara maksimal. Selanjutnya dipaparkan pula dalam Lestari (2017) bahwa peran dosen mengalami pergeseran dari pengajar menjadi fasilitator. Dengan terjadinya pergeseran peran dosen, maka dosen dituntut untuk menciptakan suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan mahasiswa untuk terlibat di dalam proses tersebut.

Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri merupakan program studi yang berada di Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia. Di program studi tersebut, terdapat mata kuliah Media Pembelajaran yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh setiap mahasiswa. Mata kuliah Media Pembelajaran mengkaji dan menganalisis berbagai konsep tentang media untuk kepentingan pembelajaran dan upaya pemanfaatan media untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran. Dalam proses pembelajarannya, mahasiswa dituntut untuk dapat menghasilkan media pembelajaran berupa praktik pembuatan media belajar. Tidak menutup kemungkinan bahwa dosen dan mahasiswa menggunakan beberapa sumber belajar dalam mencari referensi dalam kegiatan belajar media pembelajaran. Oleh sebab itu, demi tercapainya tujuan pembelajaran yang optimum, maka dilakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui kondisi mahasiswa dalam memahami mata kuliah Media

Zhafira Annisanur Fitrah, 2019

PENGUNAAN APPLICATION BUILDER “APPY PIE” PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR MOBILE LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran. Berdasarkan hasil angket yang ditunjukkan pada mahasiswa angkatan 2016 yang sedang mengambil mata kuliah Media Pembelajaran, sebanyak 70,3% responden mendapatkan kendala selama mempelajari materi Media Pembelajaran. Kendala yang dihadapi tersebut yaitu mengenai arahan awal atau cara pembuatan media itu sendiri. Kemudian 78,4% responden menyatakan bahwa dibutuhkan sumber belajar berupa “tutorial pembuatan media” untuk memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan praktik dan tugas pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya sebanyak 89,2% responden menyatakan sumber belajar berbentuk *mobile learning* berupa tutorial pembuatan media dapat membantu dan memudahkan proses belajar mereka. Kendala dalam mendapatkan sumber belajar mata kuliah media pembelajaran ini, tidak terlepas dari makin banyaknya media dan aplikasi menarik yang dapat digunakan untuk mengembangkan proses belajar mengajar. Dosen dan mahasiswa dituntut untuk dapat mencari referensi media ter-*update* dan cara pembuatan media itu sendiri dari banyak sumber. Oleh sebab itu, diperlukan suatu fasilitas berupa tutorial praktik pembuatan media untuk memudahkan dosen maupun mahasiswa, khususnya pada mata kuliah media pembelajaran.

Upaya pengembangan media belajar *mobile learning* dapat dilakukan dengan memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki mahasiswa. *Mobile learning* dapat dihasilkan menjadi sebuah aplikasi dengan bantuan *online application builder* yang tersedia di internet. *Online app builder* adalah sebuah *website* yang dapat digunakan untuk membantu proses pembuatan aplikasi. Salah satu *online app builder* yang dapat digunakan yaitu bernama *Appy Pie*. Dengan menggunakan *Appy Pie* proses pengembangan aplikasi akan menjadi lebih mudah. Sebagian besar pembuatan aplikasi hanya dengan melakukan proses *drag and drop*. *Appy Pie* memiliki fitur-fitur seperti *layout*, *menu*, *icon*, dan *button* yang sudah tersedia dengan banyak pilihan. Kelebihan dalam penggunaan *Appy Pie* adalah tidak diperlukannya proses *coding*, sehingga siapapun dapat membuat aplikasi tanpa harus mempelajari dan berpengalaman dalam proses “*coding*”. Selain itu, *Appy Pie* dapat mendukung proses pembuatan aplikasi pada hampir seluruh sistem operasi yaitu *Android*, *Mac OS*, *Windows Phone*, *Blackberry*, dan *HTML 5*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *mobile learning* mengenai

Zhafira Annisanur Fitrah, 2019
**PENGUNAAN APPLICATION BUILDER “APPY PIE” PADA MATA KULIAH MEDIA
PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR MOBILE LEARNING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tutorial pembuatan media belajar pada mata kuliah Media Pembelajaran. Pengembangan media tersebut merupakan rangkaian kegiatan penelitian yang penulis lakukan dengan judul, "Penggunaan *Application Builder "Appy Pie"* pada Mata Kuliah Media Pembelajaran sebagai Media Belajar *Mobile Learning*".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas dapat diidentifikasi bahwa untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah Media Pembelajaran, dibutuhkannya tutorial pembuatan media belajar untuk memfasilitasi mahasiswa dalam proses praktik pembuatan media. Selain itu dengan adanya media *mobile learning*, mahasiswa dapat mengakses tutorial dimana pun, kapan pun dan tidak terpaksa saat pembelajaran di kelas, sehingga memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi.

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembuatan tutorial berupa e-modul dan video pembuatan media yang dikemas dalam aplikasi *mobile learning* menggunakan *application builder* bernama *Appy Pie*. Materi tutorial yang disajikan yaitu cara membuat media berupa *E-book, prezi, powtoon, mind map*, dan mengedit video tutorial pada mata kuliah Media Pembelajaran. Selanjutnya produk dilakukan uji tingkat kelayakan dan tidak untuk diimplementasikan karena mata kuliah tersebut akan dilaksanakan pada tahun ajaran baru.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pembuatan media belajar *mobile learning* pada mata kuliah media pembelajaran menggunakan *application builder "Appy Pie"*?
2. Bagaimana kelayakan produk media belajar *mobile learning* pada mata kuliah media pembelajaran menggunakan *application builder "Appy Pie"* yang dikembangkan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

Zhafira Annisanur Fitrah, 2019

PENGUNAAN APPLICATION BUILDER "APPY PIE" PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR MOBILE LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Mengetahui tahapan pembuatan media belajar berupa *mobile learning* pada mata kuliah Media Pembelajaran menggunakan *application builder* “Appy Pie” sehingga menjadi suatu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran.
2. Mengetahui kelayakan media belajar *mobile learning* pada mata kuliah media pembelajaran menggunakan *application builder* “Appy Pie” untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di Program Studi 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 Media Pembelajaran.
 - 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 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 : Kajian Pustaka, berisi tentang kajian mengenai tujuan umum dan beberapa penelitian yang relevan.
- BAB III : Metodologi Penelitian, berisi tentang penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengolahan dan analisis data, serta validitas data.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, berisi tentang hasil dan pembahasan dari penelitian mengenai media *mobile learning*.
- BAB V : Simpulan, implikasi dan rekomendasi, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan saran untuk penelitian selanjutnya.