

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan terhadap informasi merupakan tuntutan dimana penggunaan aplikasi multimedia menjadi salah satu solusi untuk tuntutan tersebut. Media informasi umumnya digunakan pada bidang pendidikan, kesehatan, keagamaan, *game*, serta pemberian informasi di tempat umum. Multimedia banyak digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi yang efektif karena hal tersebut dilakukan dengan menggabungkan bermacam – macam elemen multimedia, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas.

Mengikuti perkembangan zaman, multimedia pun berkembang dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone*. Pembuatan aplikasi multimedia dapat dibangun oleh berbagai aplikasi perangkat lunak komputer yang mendukung untuk pembuatan aplikasi. Fungsi dari aplikasi multimedia adalah sebagai pelengkap informasi agar bisa tersampaikan dengan lebih interaktif dan informatif. Namun, media harus dapat menyenangkan, tidak ortodoks, namun tetap dapat meningkatkan aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif.

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 *mobile learning*, memiliki tingkat fleksibilitas yang sangat tinggi sehingga memungkinkan siswa dapat mengakses materi, arahan dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Hal ini akan meningkatkan perhatian siswa pada materi pembelajaran.

Menurut Kominfo (2017), *smartphone* yang paling banyak digunakan adalah *smartphone* berbasis *Android*. *Android* menempati posisi teratas sebagai sistem operasi yang paling banyak digunakan pada bulan September 2014. Survei tersebut menunjukkan bahwa, sistem operasi *Android* merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan pada teknologi *smartphone* pada zaman sekarang.

Irsan Luthfan Arifin, 2019
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA
PELAJARAN PENANGANAN BAHAN HASIL PERTANIAN DAN PERIKANAN DI SMK
NEGERI 1 PACET**

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

Sebagian besar pengguna *Android* dan *iOS* sebanyak 32% pada bulan April 2014 menghabiskan waktunya dengan menggunakan aplikasi yang berkategori *games*. Jumlah yang telah disebutkan sebelumnya jauh lebih besar dibandingkan dengan penggunaan aplikasi dengan kategori lain, aplikasi *Facebook* hanya sebesar 17% dan aplikasi dengan kategori lain

Irsan Luthfan Arifin, 2019
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA
PELAJARAN PENANGANAN BAHAN HASIL PERTANIAN DAN PERIKANAN DI SMK
NEGERI 1 PACET**

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

dibawah 10%. Hal ini menandakan aplikasi yang paling diminati pada *Android* dan *iOS* adalah *games*.

Games merupakan salah satu aplikasi multimedia yang menggabungkan semua elemen media dengan interaksi penggunaannya. *Games* sebagai media pembelajaran akan membuat pengguna tertarik menggunakan aplikasi karena media pembelajaran berlatar belakang sebuah permainan atau *games* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Expro (2010) menjelaskan bahwa *genre games* terdiri dari *action game*, *fighting game*, *first-person shooter*, *third-person shooter*, *strategy*, *tycoon*, *racing*, *action adventure*, *arcade*, *sports*, dan *casual*. Pada media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk *games*, penulis mempertimbangkan *genre* yang digunakan adalah *arcade*. Pertimbangan penggunaan kedua *genre* tersebut adalah dapat melatih dan memberikan materi mengenai pengemasan dan penyimpanan yang dapat disampaikan kepada penggunaanya kapan saja dan dimana saja pengguna berada.

Semenjak *games* berkembang, teori pembelajaran memperoleh inspirasi baru dengan mempertimbangkan *games* edukasi sebagai salah satu model pembelajaran (Sari, 2011). Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi multimedia seperti penggunaan media audio, audio-visual, maupun *software* komputer merupakan peluang-peluang yang memungkinkan terjadinya proses peningkatan mutu pembelajaran di dunia pendidikan baik secara kuantitas maupun kualitas (Jasnanto, 2007). Rachman dan Rusdiansyah (2012) menyatakan, bahwa *games* edukasi terbukti dapat menunjang proses pendidikan, dan *games* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penggunaan *games* edukasi sebagai media pembelajaran disekolah dapat memudahkan pembelajaran yang telah diberikan oleh pengajar dan meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan *games* edukasi sebagai media pembelajaran, secara tidak langsung, meningkatkan minat belajar siswa karena siswa sudah tertarik dengan kata "*games*" dan penggunaan media pembelajaran ini dapat memudahkan pengajar dalam memberikan contoh pengemasan yang telah diajarkan sebelumnya.

Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Penangan Hasil Bahan Pertanian dan Perikanan di SMK Negeri 1 Pacet saat ini adalah *Microsoft Powerpoint*, proyektor, *laptop*, modul, dan bahan ajar. Media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Pacet masih membutuhkan inovasi agar dapat mengikuti perkembangan

zaman. Pengguna sistem operasi *Android* di zaman sekarang mudah untuk ditemukan karena biaya yang terjangkau dan *user friendly*, tidak terkecuali oleh siswa dan pengajar. Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi berbasis *android* sebagai *games* edukasi pada mata pelajaran Penanganan Hasil Bahan Pertanian dan Perikanan dapat memberikan keleluasaan kepada pengajar dalam memberikan simulasi pada kompetensi dasar terhadap mata pelajaran mengenai penerapan hasil panen kepada siswa dengan cara yang lebih inovatif.

Berdasarkan paparan singkat di atas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa *games* sebagai salah satu media pembelajaran dalam perkuliahan. Oleh karena itu penulis melakukan penulisan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android*. Maka berdasarkan pemaparan latar belakang, penulis melihat perlunya untuk melakukan penulisan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Penanganan Bahan Hasil Pertanian dan Perikanan di SMK Negeri 1 Pacet”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah dari penulisan ini adalah :

- a. Pentingnya pembaharuan media pembelajaran seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi.
- b. Belum banyak pengajar yang menyadari bahwa aplikasi *Android* dapat dijadikan media pembelajaran yang interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan pada penulisan ini terlalu banyak bahasan yang dapat dikaji, maka pada penulisan ini dibatasi pada kelayakan hasil pengembangan *games* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash Pro CS6* terhadap materi mengenai berbagai macam bahan pangan yang dapat dikemas, bentuk yang dapat digunakan sebagai kemasan bahan pangan, dan jenis kemasan yang dapat digunakan dalam mengemas bahan pangan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penulisan ini dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* sebagai media pembelajaran pada materi bahan dan bentuk kemasan yang dapat digunakan sebagai kemasan pangan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan kesimpulan mengenai kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran berupa *games* berbasis *Android* pada mata pelajaran Penanganan Bahan Hasil Pertanian dan Perikanan pada kompetensi dasar menerapkan pengemasan hasil panen.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

Manfaat Teoritis :

- a. Menambah bahan referensi bagi penulisan sejenis ataupun lanjutan.
- b. Menambah referensi guna pengembangan mata pelajaran Penanganan Bahan Hasil Pertanian dan Perikanan.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis dalam bidang pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Penanganan Bahan Hasil Pertanian dan Perikanan.

Manfaat Praktis :

- a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penulisan pengembangan pendidikan.
- b. Bagi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yaitu memberi sumbangan berupa upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran pada mata pelajaran Penanganan Bahan Hasil Pertanian dan Perikanan di sekolah.
- c. Bagi pengajar yaitu memberi masukan dan wawasan pada mata pelajaran Penanganan Bahan Hasil Pertanian dan Perikanan menggunakan media pembelajaran berbasis sistem operasi *Android*.
- d. Bagi mahasiswa yaitu memberikan kemudahan dan mengoptimalkan pemberian materi oleh mahasiswa saat melaksana Program Pengalaman Lapangan.
- e. Bagi penulis yaitu untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia dan memberikan pengalaman dalam melakukan penulisan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* untuk menambah wawasan.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I : Pada bab ini berisi mengenai pemaparan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat

- penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II : Pada bab ini berisi mengenai teori yang akan digunakan penulis untuk mendasari dan menguatkan hasil dari temuan penelitian.
- BAB III : Pada bab ini berisi tentang rencana penelitian yang meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
- BAB IV : penelitian, dan analisis data.
- BAB V : Pada bab ini berisi tentang temuan dan pembahasan.
Pada bab ini berisi tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi.

