

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi saat ini hampir seluruh aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi yang salah satunya berdampak pada aspek pendidikan. Perkembangan teknologi berpengaruh dimulai dari aspek pengelolaan sistem manajemen pendidikan hingga pada proses kegiatan pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran. Menurut Nurseto (2011) , dalam kegiatan belajar mengajar media pembelajaran sangat dibutuhkan agar dapat meningkatkan efektifitas pencapaian dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu kegiatan belajar mengajar akan terjadi jika terdapat komunikasi antara guru dengan siswa melalui media tersebut. Kegiatan pembelajaran di masa modern saat ini menuntut untuk mengurangi metode ceramah dan diganti dengan penggunaan berbagai macam media, sehingga peranan dari media pembelajaran menjadi semakin penting.

Berdasarkan pada observasi peneliti selama pelaksanaan kegiatan Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PLSP) di SMKN 1 Mundu Cirebon, peneliti melakukan observasi pada salah satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Perikanan. Mata pelajaran tersebut merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang wajib dipelajari oleh peserta didik kelas X APHPi. Pada mata pelajaran tersebut terdapat kompetensi dasar menerapkan prinsip pengujian bahan hasil olahan perikanan secara mikrobiologis, dimana pada kompetensi dasar tersebut terdapat indikator melaksanakan persiapan alat dan bahan pengujian bahan perikanan secara mikrobiologis serta menerapkan pengujian bahan perikanan secara mikrobiologis. Melihat indikator pada kompetensi dasar tersebut maka pelaksanaan pembelajaran tidak hanya dilakukan secara teoritis didalam kelas, namun harus disertai dengan kegiatan praktikum di laboratorium.

Kegiatan praktikum pada kompetensi dasar tersebut tidak memungkinkan untuk dilakukan, karena belum adanya fasilitas laboratorium mikrobiologi di

Susi Indriani Lumbantoruan, 2020

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ISPRING PADA KOMPETENSI DASAR UJI MIKROBIOLOGI

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

sekolah tersebut. Hal itu membuat guru mata pelajaran yang bersangkutan hanya bisa memberikan teori kepada siswa tanpa melakukan kegiatan praktikum, sehingga dibutuhkan media visual untuk kegiatan praktikum. Menurut Situmorang (2015), selain menggunakan media cetak, media pembelajaran non cetak diharapkan dapat membuat siswa berfikir lebih konkrit dengan proses visual dan ilustrasi dalam media pembelajaran tersebut. Salah satu media pembelajaran non cetak yaitu dengan menggunakan aplikasi android yang didalamnya dapat disediakan teks materi pembelajaran, gambar serta penjelasan lengkap mengenai alat dan bahan yang dibutuhkan untuk praktikum, video berupa ilustrasi kegiatan praktikum dan berbagai animasi lainnya yang diharapkan dapat mengembangkan penyajian materi serta memvisualkan kegiatan praktikum pada kompetensi dasar uji mikrobiologi. Android dengan tampilan yang bisa mengkombinasikan banyak unsur penyampaian informasi, dapat dirancang dan digunakan sebagai teknologi yang efektif untuk memberikan materi pembelajaran yang relevan seperti rancangan ilustrasi.

Ilmu pengetahuan yang memiliki sifat abstrak seperti yang ada dalam pembelajaran uji mikrobiologi tergolong sulit untuk dipahami jika tidak dilakukan atau dipraktikkan langsung oleh siswa, oleh karena itu dibutuhkan visual untuk meningkatkan pemahaman siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Situmorang (2015), media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar pada kegiatan belajar mengajar mengenai analisis mikrobiologi dan terbukti penggunaannya lebih efektif bila dibandingkan dengan penggunaan modul. Dari hasil observasi penulis juga terdapat beberapa potensi yaitu semua peserta didik memiliki dan menggunakan android.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang diterapkan dalam media berbentuk android sebagai alat penunjang pembelajaran. Selain dikarenakan semua peserta didik menggunakan android, terdapat potensi yang lain yaitu adanya aplikasi *i-spring* yang dapat membuat sebuah aplikasi di android sebagai media bantu kegiatan pembelajaran. *I-Spring* merupakan sebuah program aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyusunan sebuah bahan pembelajaran yang profesional, efektif, serta mudah dipahami oleh peserta didik

(Kurnia, 2018). Selain itu, segala bentuk kegiatan pembelajaran di sekolah untuk sementara waktu tidak dapat dilakukan secara tatap muka karena penyebaran dari pandemi covid-19 di Indonesia. Hal tersebut membuat pemerintah membentuk kebijakan untuk melakukan segala aktivitas di rumah, sehingga pihak sekolah juga membuat kebijakan agar seluruh peserta didiknya melakukan kegiatan pembelajaran di rumah secara *online* dengan guru terkait. Melihat potensi dan kondisi tersebut maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dapat membantu guru dalam memvisualkan praktikum pada kompetensi dasar uji mikrobiologi dan dapat membantu pembelajaran peserta didik secara mandiri, menguji kelayakannya dan melihat keefektifan pembelajaran *online* setelah menggunakan aplikasi tersebut, sehingga penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Menggunakan *Ispring* Pada Kompetensi Dasar Uji Mikrobiologi”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis android pada kompetensi dasar uji mikrobiologi dalam program keahlian AHPi SMKN 1 Mundu Cirebon?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran *online* menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android pada kompetensi dasar uji mikrobiologi dalam program keahlian AHPi SMKN 1 Mundu Cirebon?

1.3. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran aplikasi berbasis android pada kompetensi dasar uji mikrobiologi dalam program keahlian AHPi SMKN 1 Mundu Cirebon.

2. Mengetahui efektivitas pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android pada kompetensi dasar uji mikrobiologi dalam program keahlian APHPi SMKN 1 Mundu Cirebon.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah :

1. Memfasilitasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Perikanan khususnya pada kompetensi dasar menerapkan prinsip pengujian bahan hasil olahan perikanan secara mikrobiologis.
2. Membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran *online* agar lebih efektif dan praktis.
3. Membantu meningkatkan penggunaan media pembelajaran di sekolah.
4. Memberikan pengalaman dan menambah pengetahuan bagi penulis dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I : Pada bab ini berisi penjelasan latar belakang penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : Pada bab ini berisi teori yang digunakan penulis sebagai dasar dan penguat hasil dari temuan penelitian.

BAB III : Pada bab ini berisi rencana penelitian yang meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV : Pada bab ini berisi temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data.

BAB V : Pada bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian serta menyampaikan beberapa hal yang dapat dimanfaatkan dari penelitian ini.