

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara. Pendidikan sebaiknya diprioritaskan untuk investasi jangka panjang, karena pendidikan merupakan alat untuk perkembangan ekonomi dan juga untuk memajukan dunia teknologi (Nurkholis, 2013).

Perkembangan dunia teknologi berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan keterpaduan proses mengajar dan belajar. Proses pembelajaran melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pendidik sebagai penyampai informasi kepada siswa, dan juga sebagai pengatur proses pembelajaran dan lingkungan di dalam kelas (Asmara, 2015). Proses pembelajaran saat ini tidak dapat dilaksanakan di sekolah karena terdapat wabah *Corona Virus Disease* (Covid-19).

Pelaksanaan pembelajaran saat pandemi Covid-19 dilaksanakan secara daring. Berdasarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* proses pembelajaran dari rumah dilaksanakan dengan berbagai ketentuan, seperti belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan, belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah dan bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi

Yani Damayani, 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN DASAR PENANGANAN BAHAN HASIL PERTANIAN**

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

skor/nilai kuantitatif. Pandemi Covid-19 membatasi pembelajaran yang dilakukan secara langsung, sehingga pembelajaran dilakukan secara daring (online).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian di SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang, terdapat beberapa masalah yang terjadi saat pembelajaran online, seperti penyerapan materi oleh siswa hanya 35%, jam pelajaran yang lebih terbatas dan sulitnya pelaksanaan praktikum. Mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang harus memenuhi KKM. Hal ini terjadi karena setiap pengolahan bahan yang akan dilakukan harus memenuhi standar sehingga tidak mempengaruhi produk akhir. Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas X APHP. Pada mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian terdapat Kompetensi Dasar (KD) menerapkan pengemasan hasil panen mengharuskan siswa untuk mengetahui pengemasan dengan menyesuaikan perkembangan teknologi agar KD tersebut dapat tercapai dengan baik, maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Selain itu, hampir seluruh siswa sudah memiliki *smartphone* berbasis android, untuk memaksimalkan pemanfaatan *smartphone* sehingga dibuat media pembelajaran *mobile learning* berbasis android.

*Mobile learning* adalah suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu (Aripurnamayana, 2012). *Mobile learning* berbasis *smartphone* android memiliki potensi yang tinggi sebagai sarana pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya hal positif yang dapat diakses oleh siswa salah satunya pembelajaran *mobile learning* yang dapat dilaksanakan tanpa terbatas jarak dan waktu. Menurut Darmawan (2013) *mobile learning* adalah salah satu alternatif bahwa pelayanan pembelajaran harus dilaksanakan dimanapun dan kapanpun. Sehingga, *mobile learning* memungkinkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada masa pandemi. Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif

sumber belajar yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan *Mobile learning* dapat menggunakan berbagai aplikasi seperti Appy Pie, MIT App Inventor, iSpring Suite 88, dan lain-lan. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah MIT App Inventor. MIT App Inventor merupakan aplikasi yang dapat membuat *mobile learning* tanpa menuliskan kode program atau *coding less*, sehingga memungkinkan pengguna baru untuk menciptakan *mobile learning* (Efendi, 2018). Hal ini menjadi peluang untuk memanfaatkan *mobile learning* sebagai pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* Mata Pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian.
3. Mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan kemudahan untuk memahami materi dengan penggunaan media *mobile learning* berbasis *android*.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peserta Didik  
Meningkatkan semangat belajar, mempermudah pemahaman materi, dan mampu belajar sendiri.
  - b. Bagi Guru  
Dapat menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* untuk meningkatkan mutu pembelajaran secara daring.
  - c. Bagi Kepala Sekolah  
Memberikan sumbangan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran yang dapat digunakan.

## 1.5 Struktur Organisasi Penelitian

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

- BAB I : Pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II : Kajian Pustaka Berisi tentang kajian umum dan penelitian yang relevan.
- BAB III : Metode Penelitian berisi tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
- BAB IV : Temuan dan pembahasan dengan fokus pembahasan sesuai dengan tahapan penelitian yang dilakukan.
- BAB V : Simpulan dari hasil penelitian yang dilaksanakan, implikasi, serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.