

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di abad 21 telah mendorong terciptanya berbagai macam inovasi dari segala bidang. Salah satu bidang yang mengalami dampak dari perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan. Menurut Prawiradilaga (2012), dunia pendidikan terkena dampak dari industri teknologi digital dan internet. Dampak ini mendorong berbagai pihak, yaitu pendidik, pengajar, pengelola organisasi kependidikan, dan peserta didik untuk mampu beradaptasi dengan inovasi dan era global. Salah satu bentuk dari inovasi teknologi di bidang pendidikan yaitu pembelajaran menggunakan media *mobile learning (m-learning)*.

Mobile learning merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak berbasis IT genggam seperti *handphone*, *Personal Digital Assistants (PDAs)*, atau laptop (Sadiman, 2014). Penggunaan *mobile learning* memungkinkan penggunanya untuk mengakses materi, arahan, dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Penggunaan teknologi diharapkan dapat membantu pada setiap jenjang Pendidikan.

Menurut Annisanur (2018), dari 135 literatur yang terpublikasi dalam *Google Scholar* menunjukkan bahwa penelitian mengenai penggunaan *mobile learning* berjumlah sekitar 2,96% pada siswa tingkat SD, 16,3% pada siswa SMP/MTS, 54,81% pada siswa SMA, dan 25,93% pada mahasiswa Perguruan Tinggi. Hal ini membuktikan bahwa *mobile learning* dapat digunakan sebagai media untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif di hampir seluruh tingkat pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi.

Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri merupakan program studi yang mempelajari tentang teknologi industri pertanian. Dalam program studi tersebut, terdapat salah satu materi tentang hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh setiap mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Pengetahuan Bahan Agroindustri. Materi ini merupakan materi dasar yang sangat penting untuk dipahami dan dihafalkan agar kedepannya pembelajaran lebih mudah dilaksanakan. Dalam materi ini mahasiswa akan mempelajari dan

menghafalkan mengenai karakteristik fisik dan kimia berbagai macam rempah dan herbal. Oleh karena itu dibutuhkannya media pembelajaran yang interaktif yang dapat membantu mahasiswa menghafal materi karakteristik berbagai macam rempah dan herbal dengan lebih mudah dan juga menyenangkan.

Menurut Suroso (2004), cara meningkatkan kemampuan menghafal adalah dengan *recall, recognition, relearning*. Sehingga menurut Fitriyani (2017), salah satu media pembelajaran yang berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menghafal pada proses pembelajaran adalah *Flashcards*. *Flashcards* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan angka, kata-kata, serta bentuk simbol atau lambang. *Flashcards* memiliki dua sisi, pada bagian depan terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang memiliki arti kata tersebut. Kelebihan dari *flashcards* adalah sangat praktis, mudah diingat, dan menyenangkan karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh dosen dan mahasiswa. Salah satu indikasi bahwa *visual imagery* memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang efektif adalah biasanya lebih mudah dalam mengenali gambar daripada tulisan (Fitriyani, 2017).

Seiring dengan perkembangan teknologi, kini *flashcards* dapat digunakan secara digital, kapanpun dan dimanapun oleh mahasiswa dan dosen. Salah satu aplikasi yang menunjang keterhadiran *flashcards* secara digital adalah *Quizlet*. Aplikasi ini tersedia di *smartphone* dan bisa juga diakses menggunakan *web online* secara gratis. Pembelajaran menggunakan media digital ditinjau cukup efektif di masa sekarang, mahasiswa dapat memanfaatkan *smartphone* yang ia miliki untuk mengakses pembelajaran yang dikemas secara unik, menarik, dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang diatas, dalam mengatasi permasalahan yang ada di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcards* “Quizlet” Pada Materi Hasil Perkebunan Rempah-rempah dan Herbal”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *flashcards* “Quizlet” pada materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal?
2. Bagaimana kelayakan media *flashcards* “Quizlet” pada materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal?
3. Bagaimana penilaian mahasiswa terhadap media *flashcards* “Quizlet” pada materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media *flashcards* “Quizlet” pada materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal.
2. Mengetahui kelayakan media *flashcards* “Quizlet” pada materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal.
3. Mengetahui penilaian mahasiswa terhadap media *flashcards* “Quizlet” pada materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Menambah bahan referensi bagi penelitian sejenis ataupun lanjutan.
2. Menambah referensi guna pengembangan mata kuliah khususnya untuk Pengetahuan bahan Agroindustri
3. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan.
4. Bagi dosen yaitu memberi masukan dan wawasan mengenai media pembelajaran *flashcards* berbasis *mobile learning*.
5. Bagi mahasiswa yaitu memberikan kemudahan dan mengoptimalkan pemberian materi saat melaksanakan pembelajaran.

1.5. Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penelitian yang dilakukan peneliti meliputi:

- BAB I: Pada bab ini berisi mengenai pemaparan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II: Pada bab ini berisi mengenai dasar teori yang akan digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan hasil dari temuan penelitian.
- BAB III: Pada bab ini berisi tentang rencana penelitian yang meliputi: desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.
- BAB IV: Pada bab ini berisikan temuan penelitian sekaligus pembahasan sesuai dengan tahapan penelitian yang dilakukan.
- BAB V: Pada bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan simpulan penelitian, implikasi penelitian, dan rekomendasi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan *flashcards* “Quizlet”.