

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat menstimulasi pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga terdapat suatu interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Arsyad (2011), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran yang ada saat ini perlu adanya inovasi supaya dapat mengikuti perkembangan zaman dan akan memudahkan siswanya untuk belajar. Aplikasi dalam bentuk *mobile* merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan dari sistem pembelajaran yang sudah ada.

Hampir seluruh siswa SMKN 4 Garut sudah mempunyai *android*, semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *android* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis *android* ialah pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan *android* sebagai media pembelajaran.

Pada 31 Desember 2019 muncul wabah yang sangat berbahaya, wabah tersebut di akibatkan oleh virus corona atau yang dikenal dengan COVID-19 (*Corona Virus Desese-2019*). Dengan adanya wabah COVID-19 memberikan tantangan baru bagi dunia pendidikan disebabkan pemerintah telah memberlakukan pembatasan sosial berskala besar, menjaga jarak fisik, melarang untuk berkerumunan dan mewajibkan semua orang untuk memakai masker, sehingga perkantoran, perguruan tinggi dan sekolah harus ditutup. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang sekolah untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara *online*.(Surat Edaran Kemendikbud No. 4 tahun 2020).

Pada pembelajaran *online* mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan di SMKN 4 Garut media pembelajaran yang diterapkan masih sebatas pada *slide presentasi power point* yang ditampilkan pada layar monitor dengan menggunakan aplikasi *zoom*, dan *whatsapp group*. Dengan media yang kurang menarik banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Dari sini dapat dilihat bahwa media *power point* kurang mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena materi yang disampaikan tidak dapat diterima secara maksimal oleh siswa

Melihat situasi darurat dalam wabah COVID-19 ini, serta kondisi yang ada di SMKN 4 Garut, maka peneliti bermaksud untuk membuat suatu media pembelajaran berbasis *android* namun pengembang disini menggunakan *Andromo*. *Andromo* merupakan sebuah *web* yang mempermudah pengunjungnya untuk membuat sebuah aplikasi termasuk pembuatan media pembelajaran. Dengan *Andromo* ini peneliti membuat suatu bentuk media pembelajaran yang dapat menarik minat serta perhatian siswa dalam mempelajari materi-materi tentang Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi *Andromo* pada Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian Dan Perikanan Di SMKN 4 Garut.”

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *android* menggunakan *andromo* pada mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *andromo* pada mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan?
3. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media *powerpoint* pada mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan?

4. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *andromo* dan media *powert point* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *android* menggunakan *andromo* pada mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan.
2. Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *andromo* pada mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan.
3. Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media *powertpoint* pada mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan.
4. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *andromo* dan media *powert point*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat-manfaat yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut:

1. Peneliti

Penelitian ini dapat memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi strata satu penulis mendapatkan gelar sarjana pendidikan dan meningkatkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis *android*.

2. Guru

Penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan.

3. Siswa

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penelitian yang dilakukan peneliti meliputi :

1. BAB I Pendahuluan, pada bab ini memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini memaparkan tentang teori-teori yang mendukung proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian, pada bab ini berisikan tentang metode penelitian, data, sumber penelitian, populasi, sampel, prosedur penelitian, proses pengembangan instrumen dan teknik analisis data.
4. BAB VI Temuan dan Pembahasan, pada bab ini berisi tentang pemaparan temuan-temuan selama penelitian dan penjelasannya yang dibahas menggunakan teori-teori yang digunakan.
5. BAB V terdiri dari simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan jawaban terhadap permasalahan penelitian yang telah dirumuskan pada tujuan penelitian.