

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tuntutan kebutuhan industri di bidang Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) menghendaki tenaga kerja yang memiliki kompetensi yang terstandarisasi dan profesional. Tenaga kerja yang memiliki kompetensi yang baik berasal dari proses pendidikan yang baik. Saat ini pendidikan di Indonesia berada di abad ke-21 yang disebut sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan pada abad sebelumnya (Wijaya dkk., 2016). Pendidikan di abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki sejumlah pengetahuan yang kompleks yang disertai dengan berbagai keterampilan baik keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan dalam dunia kerja, dan keterampilan dalam menggunakan informasi media maupun teknologi (Muhali, 2019).

Pembelajaran pendidikan abad ke-21 mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Literasi merupakan bagian terpenting dalam sebuah proses pendidikan, peserta didik yang bisa melaksanakan kegiatan literasi dengan maksimal akan mendapatkan pengalaman belajar lebih baik dibanding dengan peserta didik lainnya. Literasi dalam pendidikan mencakup literasi informasi, literasi media dan literasi *Information, Communication, and Technology* (ICT). Literasi media dan literasi ICT mengandung makna bahwa dalam pembelajaran guru harus melek dengan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT (Anggraeni dan Sole, 2018).

Berdasarkan Permendiknas No 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, Kompetensi guru SMA/SMK poin ke-5 mengatakan bahwa “Guru SMA/SMK harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran”. Berdasarkan perundang-undangan yang diberlakukan pemerintah, guru dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guru bisa

mengembangkan perangkat pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan menarik. Menurut Destiana (2019) tujuan utama pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang di abad ke-21 adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan telepon pintar yang menyediakan berbagai fitur menarik dan canggih, lalu pengguna *smartphone* dapat mengakses apapun secara bebas dan mudah (Nasution, 2018). Di sisi lain, *smartphone* memiliki dampak negatif, yaitu munculnya rasa candu untuk terus menggunakan *smartphone*. Berdasarkan data yang dirilis oleh Hootsuite (2020), masyarakat Indonesia menghabiskan waktunya selama 7 jam 59 menit per hari dalam mengakses internet melalui berbagai macam alat komunikasi. Kecanduan *smartphone* memiliki sejumlah kerugian dan dampak negatif terhadap prestasi belajar. Menurut Al-Barashdi, dkk (2014). Beberapa gejala yang muncul pada anak dengan kecanduan *smartphone* diantaranya adalah perubahan sikap dan perilaku, mudah depresi, insomnia, kehilangan kepercayaan diri dan yang paling mencolok adalah anak kesulitan untuk konsentrasi dalam proses belajar. Perlu ada upaya untuk mengurangi dampak buruk dari penggunaan *smartphone*, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan fungsi *smartphone* ke dalam proses belajar siswa.

Mata pelajaran Produksi Pengolahan Hewani merupakan mata pelajaran yang mempelajari karakteristik, sifat fisiologis, dasar proses, teknik penanganan, dan pengemasan pada bahan pangan hasil ternak dan ikan. Tidak semua proses produksi pengolahan hewani bisa diamati dan dilakukan secara langsung karena terbatasnya fasilitas sekolah. Perlu ada peran media pembelajaran inovatif agar siswa bisa lebih memahami proses produksi pengolahan hewani. Oleh karena itu, peneliti memilih mata pelajaran Produksi Pengolahan Hewani sebagai mata pelajaran yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran.

SMKN 2 Pandeglang adalah Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di Kota Pandeglang, Provinsi Banten. Terdapat delapan program keahlian yang ada di SMKN 2 Pandeglang dan salah satunya adalah Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian. Sejauh ini belum ada penelitian mengenai pengembangan media

pembelajaran yang dilakukan di SMKN 2 Pandeglang terutama di jurusan APHP. Selain itu, penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Prodi Pendidikan Teknologi Agroindustri sejauh ini baru dilakukan di SMK APHP daerah Jawa Barat. Sehingga perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran di SMKN 2 Pandeglang agar penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah berkembang di Prodi Pendidikan Teknologi Agroindustri lebih tersebar-luaskan ke SMK APHP daerah lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua program studi APHP SMKN 2 Pandeglang dan guru pengampu mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani, kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pengolahan Produksi Hewani sudah menggunakan media proyektor, namun masih belum menggunakan media pembelajaran inovatif pada pembelajarannya. Guru masih terbatas dalam menggunakan aplikasi *power point* dan hanya melakukan pembaharuan media belajar dengan mengganti gambar-gambar yang digunakan pada *slide power point*. Selain itu, sumber belajar di APHP SMKN 2 Pandeglang masih terbatas, sumber belajar berasal dari buku pelajaran dan modul, buku pelajaran hanya tersedia untuk kelas X dan sumber belajar siswa kelas XI hanya berupa modul dalam bentuk cetak atau fotokopi.

Terbatasnya sumber belajar dan media pembelajaran inovatif di SMKN 2 Pandeglang diduga berpengaruh terhadap rendahnya minat belajar siswa. Menurut Mahnun (2012), terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa. Melihat kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan terbatasnya sumber belajar di SMKN 2 Pandeglang, perlu adanya pengembangan media pembelajaran inovatif agar kegiatan belajar mengajar menjadi bervariasi dan meningkatkan antusiasme belajar siswa. Menurut Arsyad (2014) penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya suatu upaya inovasi dalam pembelajaran. Saat ini siswa dan pendidik hidup di era teknologi dan informasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, ada banyak alternatif media yang bisa dimanfaatkan pendidik dalam

membantu siswanya belajar. Salah satu teknologi yang sedang banyak digandrungi oleh masyarakat adalah *mobile learning* menggunakan *smartphone* (Aripin, 2018).

Penggunaan media pembelajaran diketahui dapat berpengaruh positif terhadap kegiatan belajar mengajar dan dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dkk (2019), Aplikasi *mobile learning* menggunakan *smartphone* mendapatkan penilaian 86.93% dengan kriteria “sangat baik” oleh ahli media, penilaian 87% dengan kriteria “sangat baik” oleh ahli materi, dan respon siswa sebesar 82.27% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media *mobile learning* memiliki kemudahan dan kemanfaatan untuk kegiatan belajar mengajar, sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran inovatif.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani di SMKN 2 Pandeglang. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis android sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh siswa maupun pendidik. Salah satu jenis program aplikasi yang berpotensi untuk digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran berbasis android adalah MIT App Inventor. MIT App Inventor adalah program *open-source* dan dikelola oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT). Melalui App Inventor pengguna bisa melakukan pemrograman komputer untuk menciptakan aplikasi lunak dengan sistem operasi berbasis Android tanpa melakukan *coding* (Wahana Komputer, 2012). Sehingga MIT App Inventor berpotensi dapat digunakan sebagai pengembang media pembelajaran android tanpa memerlukan keahlian khusus dalam bidang Teknologi Informasi. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Risma (2019), aplikasi android yang dikembangkan dengan MIT App Inventor mendapatkan nilai validasi oleh ahli materi sebesar 3,59 dengan kategori “sangat layak”, nilai validasi ahli media sebesar 3,46 dengan kategori “sangat layak” oleh ahli media, dan mendapatkan nilai oleh siswa sebesar 3,50 kriteria “sangat menarik”. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani Kelas XI APHP SMKN 2 Pandeglang*".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian skripsi adalah belum ada media pembelajaran inovatif yang dikembangkan untuk mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani khususnya di SMKN 2 Pandeglang. Salah satu media pembelajaran inovatif adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *smartphone* dalam proses belajar siswa.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani?
3. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMKN 2 Pandeglang.
3. Mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat secara Teoritis

1. Memberikan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran untuk SMKN 2 Pandeglang.
2. Menambah referensi untuk penelitian sejenis ataupun pengembangannya.

3. Menambah wawasan bagi peneliti dalam bidang media pembelajaran berbasis android.

1.5.2. Manfaat secara Praktis

1. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia : Menambah referensi penelitian pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri : Memberi kontribusi dalam pengembangan pembelajaran dan mengenalkan prodi Pendidikan Teknologi Agroindustri ke SMKN 2 Pandeglang.
3. Bagi guru SMKN 2 Pandeglang : Memberi sumbangan berupa media pembelajaran dan membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan variatif.
4. Bagi siswa SMKN 2 Pandeglang : Meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik dan variatif.
5. Bagi peneliti : Memenuhi syarat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia dan memberikan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk menambah wawasan.

1.6. Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penelitian yang dihasilkan peneliti meliputi:

- BAB I : Pendahuluan, bab ini berisi memaparkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II : Kajian Pustaka, bab ini berisi tentang teori yang digunakan peneliti sebagai dasar penelitian, kajian mengenai tujuan umum, dan beberapa penelitian yang relevan
- BAB III : Metodologi Penelitian, bab ini berisi, metode penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, validasi instrumen, dan analisis data.

- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya
- BAB V : Kesimpulan, bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut