

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Susilana dan Riyana, 2009). Pembelajaran biasanya melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pelajar dan guru sebagai pengajar. Pembelajaran *online* sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didiknya dan instrukturnya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya (Meidawati, dkk, 2019). Pembelajaran online menjadi solusi ditengah mewabahnya pandemi Covid-19. Adanya pandemi Covid-19 mengakibatkan pembelajaran harus dilakukan secara Daring (Dalam jaringan), menghindari adanya tatap muka dan kontak langsung di lingkungan sekolah. Oleh karena itu pembelajaran secara online menjadi alternatif agar kegiatan belajar mengajar tetap dapat berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran online maupun konvensional diperlukan adanya media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Untuk menunjang proses pembelajaran, tentunya baik guru maupun siswa membutuhkan alat sebagai pengantar materi pembelajaran. Makna umum media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014). Oleh karena itu, adanya media pembelajaran sangat penting untuk digunakan sebagai alat dalam mengomunikasikan materi pembelajaran.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Mahnun, 2012). Dengan demikian penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak dapat diabaikan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo dan Sasonohardjo, 2002).

Dalam mengupayakan keefektifan siswa dalam memahami pembelajaran, banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Ada yang berupa media cetak, audio, tayangan visual dan lain sebagainya. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu dipahami sehingga media yang dipilih sesuai dengan kebutuhan kondisi pembelajaran di lapangan (Wiratmojo dan Sasonohardjo, 2002).

Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran berbasis *android*. Pada era digital ini, ponsel pintar *android* kerap digunakan sebagai sarana penyampaian media pembelajaran. Media yang ditawarkan pun sangat inovatif dan beragam. Menurut Murtiwiati dan Lauren (2013), *android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *android* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan.

Banyak jenis media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *online* melalui perangkat *android*, salah satunya adalah modul elektronik (*e-modul*). Manfaat penggunaan media *E-modul* sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran antara lain, dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas, dapat merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut (Satriawati, 2015). Penggunaan *e-modul* diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar, memperluas wawasan siswa baik terkait materi pembelajaran maupun teknologi juga dapat efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran *online*.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pengajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataanya

bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dll (Falahudin, 2014). Berdasarkan observasi penulis pada pembelajaran materi pengeringan pada mata pelajaran Produksi Hasil Perikanan Secara Tradisional di SMK Negeri 1 Mundu Cirebon, belum terdapat media pembelajaran yang menarik minat siswa pada pembelajaran *online*, dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih sama seperti media yang digunakan saat pembelajaran tatap muka. Media seperti *Power Point* dan buku cetak masih mejadi andalan dalam menyajikan materi pembelajaran. Keterbatasan waktu menjadi salah satu kendala yang dirasakan, mengingat kegiatan mengajar yang padat dan praktikum sudah cukup menyita waktu. Selain itu Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai software pembuatan media terkini juga menjadi kendala yang dirasakan. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat diakses siswa dengan mudah di masa pembelajaran *online* sehingga dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran dan menjadi media alternatif sumber media belajar *online* siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *e-modul* berbasis *android* untuk membantu menyediakan salah satu media belajar menarik untuk menunjang pembelajaran *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-modul* berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan dan mengetahui keefektifan kegiatan pembelajaran secara *online* dengan menggunakan media tersebut pada mata pelajaran Produksi Hasil Perikanan Secara Tradisional materi Pengeringan. *E-modul* ini dikembangkan sebagai media pembelajaran alternatif yang diharapkan juga mampu meningkatkan literasi digital siswa dan merupakan rangkaian kegiatan penelitian yang penulis lakukan dengan judul **“Media E-modul Berbasis Android Untuk Pembelajaran Online Pada Materi Pengeringan di SMKN 1 Mundu Cirebon”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-modul* berbasis aplikasi *android* pada materi pengeringan dalam program keahlian APHPi SMKN 1 Mundu Cirebon?
2. Bagaimana keefektifan kegiatan pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran *e-modul* berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan dilihat dari hasil belajar dan respon siswa pada materi pengeringan program keahlian APHPi SMKN 1 Mundu Cirebon?

1.3. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-modul* berbasis aplikasi *android* pada materi pengeringan dalam program keahlian APHPi SMKN 1 Mundu Cirebon.
2. Mengetahui keefektifan kegiatan pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran *e-modul* berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan dilihat dari hasil belajar dan respon siswa pada materi pengeringan program keahlian APHPi SMKN 1 Mundu Cirebon.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Guru
Membantu guru mata pelajaran dalam menyajikan materi pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa.
- b. Bagi Siswa
Memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran yang mudah diakses untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- c. Bagi Sekolah

Membantu memberikan wawasan untuk penerapan penggunaan media pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran produksi hasil perikanan secara tradisional khususnya pada materi pengeringan.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

- BAB I : Bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II : Bab ini berisi tentang teori yang digunakan penulis sebagai dasar dan penguat hasil dari temuan penelitian.
- BAB III : Bab ini berisi tentang rencana penelitian yang meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
- BAB IV : Bab ini berisi tentang temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data.
- BAB V : Bab ini berisi tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian serta menyampaikan beberapa hal yang dapat dimanfaatkan dari penelitian ini.