

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri menjadi sebuah revolusi dari seluruh sekmen pada masyarakat, baik itu dalam bidang ekonomi, teknologi, budaya maupun pendidikan, revolusi dalam industri merupakan sebuah kondisi yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan oleh perubahan global. Menurut Schlechtendahl bahwa revolusi industri 4.0 lebih menekankan dalam seluruh aspek kecepatan dan ketersediaan informasi, dimana seluruh entitasnya selalu terhubung dan mampu berhubungan dengan yang lain. Adapun pendapat lain yang mengatakan bahwa industri 4.0 adalah integrasi dari *Cyber Physical and service (CPS)* dan *Internet of Thing and Services (IoT dan IoS)* ke dalam proses industri meliputi manufaktur dan sarana serta proses lainnya. Perkembangan industri tidak hanya dalam dunia industri saja, melainkan mempengaruhi berbagai aspek seperti dalam dunia kedokteran, ekonomi, dan juga kehidupan sehari-hari.

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dipengaruhi dari perkembangan industri 4.0, penggunaan alat elektronik yang dapat digunakan lebih efektif dan efisien sebagai sumber belajar dan bahan-bahan ajar membuktikan adanya peranan perkembangan industri 4.0 dalam dunia Pendidikan. Dalam realitas Pendidikan, proses belajar tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber-sumber belajar, yakni meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran membutuhkan dukungan sarana di luar manusia yang dapat membantu proses aktivitas belajar siswa. sarana yang digunakan dapat berupa buku-buku sumber belajar ataupun media digital sebagai sumber yang diberikan agar dapat lebih mudah digunakan dan dipahami.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan saya teliti seperti dalam Gian Dwi Oktiana (2015) dengan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun ajaran 2014/2015. Dalam penelitian ini peneliti merancang desain

buku saku mobile sebagai media pembelajaran. Rizki Siddiq, Sumardi, dan Ghullam Hamdu (2017) dengan penelitian desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning*. Penelitian ini merancang dan mengembangkan model pembelajaran bersifat *outdoor learning* guna meningkatkan hasil belajar. Namun belum ada peneliti yang menggunakan aplikasi *mobile* sebagai media dalam pembelajaran khususnya pada proses pembelajaran jarak jauh.

Menurut Gerlach & Elly (dalam Azhar, 2017, hlm 3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Media dalam pembelajaran merupakan alat pendukung dalam menyampaikan materi secara tersusun dari sumber yang akan diajar. Azhar (2017, hlm 4) menyebutkan bahwa media memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Media dalam pembelajaran merupakan sarana pendukung yang dijadikan sebagai penyalur informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran. Gagne dan Briggs (dalam Azhar, 2017, hlm 4) mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Bisa dikatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari sumber kepada peserta didik.

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang, dalam proses pembelajaran sebuah teknologi menjadi sarana belajar untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Teknologi sebagai media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk kenyamanan belajar siswa, agar siswa dapat melihat dan memahami materi secara berulang-ulang menggunakan media pembelajaran yang digunakan. Kemajuan teknologi yang begitu

pesat membuat masyarakat harus beradaptasi dengan kemajuan yang ada dan memberikan dorongan kepada masyarakat untuk bisa merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran yang kritis, logis, mampu bekerjasama secara efektif dan kreatif.

Ruang lingkup pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran siswa, guru dan sumber belajar yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pendidikan Nasional. Deni Hardianto (2005, hlm 102) media pembelajaran sebagai salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran, hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan variatif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa.

Dalam pembelajaran seni tari, siswa pasti membutuhkan media pembelajaran sebagai sumber rujukan dalam proses pembelajaran materi tari yang diampunya dalam proses pembelajaran. Media yang ada saat ini perlu adanya inovasi yang dapat mengikuti perkembangan teknologi saat ini dan memudahkan siswa dalam mengakses media tersebut. Media pembelajaran tari pada umumnya hanya bersifat *cd* ataupun video mp4 dengan kualitas seadanya. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah umumnya berupa video ataupun berupa *power point*. Ketersediaan platform *youtube* masih belum memberikan konteks tari pada isi dalam video yang ditampilkan.

Dalam masa pembelajaran yang diharuskan siswa menjalankan secara online membuat peneliti berfikir bahwa pemanfaatan media pembelajaran sebisa mungkin dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Seni Budaya. Salah satu kompetensi dasar materi Seni Budaya di kelas X adalah Gerak Dasar Tari. Materi ini merupakan dasar pembelajaran seni tari dimana penyampaian yang dilakukan oleh pendidik kepada siswa haruslah efektif dan bisa membuat minat siswa meningkat. Penyampaian yang dilakukan oleh pendidik bersifat demonstrasi dengan media terbatas.

Perkembangan media digital saat ini begitu pesat, aplikasi *mobile* saat ini sudah beragam, baik itu untuk belanja *online*, kebutuhan berkomunikasi, transportasi dan

sebagainya. Pada saat ini hampir 80% siswa SMA sudah memiliki telepon seluler baik itu yang bertipe *ios*, *Android* ataupun *Windowsphone*. Semakin banyaknya siswa yang memiliki telepon seluler membuat peluang untuk penggunaan telepon seluler dalam dunia pendidikan semakin besar. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning (M-learning)*. *Mobile learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi seluler dan perangkat *handphone (HP)* yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran. *M-learning* dikembangkan dengan format multimedia yang menyajikan teks, gambar, audio. *M-learning* merupakan model pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik tidak tergantung tempat dan waktu seperti yang diungkapkan oleh Clarck Quinn (2000) bahwa *mobile learning* sebagai “*The intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerfull support for effective learning, and performance-based assesment. E-learning independent of location in time or space*”. *M-Learning* adalah sebuah pertemuan antara komputasi seluler dan pembelajaran elektronik. sumber daya yang dapat diperoleh dimanapun anda berada, kemampuan mencari yang kuat, lebih mudah berinteraksi, sarana pendukung yang kuat untuk pembelajaran yang efektif, dan merupakan penilaian berbasis kerja. *E-Learning* dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

Menurut *IDC (international data corporation)* pada tahun 2021 *Android* memegang 85% *market share smartphone*, sedangkan *Ios* yang merupakan sistem operasi *Iphone* menduduki peringkat kedua dengan jumlah 15%. Banyaknya penggunaan *Android* sebagai *smartphone* dikarenakan android mengusung konsep *Open-Source* (terbuka) yang berarti pengembang dibebaskan untuk mengembangkan, mendistribusikan dan juga menggandakan tanpa perlu membayar lisensi apapun. Selain itu *Android* telah menyediakan aplikasi berbayar dan gratis yang memudahkan pengguna, sudah banyak aplikasi yang berbayar maupun tidak yang dapat diinstall dengan mudah di *Play Store* dan pengguna hanya tinggal mengunduh dan menginstallnya di *Smartphone*.

IDE (*Integrated Development Enviroment*) yang digunakan oleh pengembang bermacam-macam ada *eclipse*, *unity*, maupun *Anroid Studio*. Penggunaan IDE yang bermacam-macam ini disebabkan oleh karakter IDE yang berbeda-beda. Penggunaan *eclipse* dan *android studio* dikarenakan plug-in yang ditawarkan sudah mumpuni bagi para pengembang. Maka dari itu banyak sekali pengembang yang memilih untuk memakai *eclipse*, dan juga *Android Studio*.

Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk membuah sebuah aplikasi *mobile* sederhana untuk digunakan sebagai media pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran haruslah dibuat menarik dan bisa memudahkan siswa dalam mengakses media tersebut. Media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti adalah sebuah aplikasi *mobile* sebagai alat bantu guru untuk memberikan rujukan atau sumber belajar untuk siswa. Aplikasi *mobile* “Gemar Budaya” berisi teks dan konteks pembelajaran khususnya tari, sebagai sumber belajar atau bahan rujukan belajar siswa, maka aplikasi ini sudah berisi video tari, sejarah tari dan isi-isi berupa tekstual dan kontekstual tari.

Aplikasi “Gemar Budaya” dapat dijadikan salah satu bahan inovasi mengajar oleh guru, dengan kondisi siswa diharapkan mampu memahami materi yang diajarkan, maka proses pembelajaran tidak hanya dibatasi dalam sekolah formal saja, tentunya harus ada sarana pendukung agar siswa dapat belajar di luar jam sekolah formal. Kecenderungan siswa memakai telepon seluler di setiap kegiatan membuat aplikasi “Gemar Budaya” yang bersifat aplikasi *mobile* dapat menjadi rujukan belajar untuk siswa agar dapat belajar di luar jam formal.

Penelitian ini dilaksanakan agar sekolah bisa mengembangkan rancangan media pembelajaran yang akan digunakan, dilihat dari situasi pada zaman sekarang dimana teknologi sudah berkembang begitu pesat dan khususnya pada masa sekarang dimana pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Media *aplikasi mobile* diharapkan dapat menjadi salah satu solusi sebuah media pembelajaran yang mudah digunakan kapan saja dan dimana saja.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana rancangan/design media pembelajaran berbasis aplikasi mobile untuk kelas X SMA PLUS DAMAR BANGSA?

1.2.2 Bagaimana tahapan penerapan aplikasi “Gemar budaya” dalam pembelajaran tari di kelas X SMA PLUS DAMAR BANGSA?

1.2.3 Bagaimana hasil penerapan aplikasi “Gemar budaya” dalam pembelajaran tari di kelas X SMA PLUS DAMAR BANGSA?

1.3 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus, yang dipaparkan berikut.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi *mobile* dalam mata pelajaran Seni Budaya khususnya kelas X.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan rancangan dan pengembangan aplikasi “Gemar Budaya” sebagai media pembelajaran.
2. Untuk melihat penerapan aplikasi “Gemar Budaya” dalam proses pembelajaran khususnya Seni Budaya kelas X
3. Untuk mendapati hasil penerapan aplikasi “Gemar Budaya” dalam pembelajaran khususnya Seni Budaya kelas X.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMA PLUS DAMAR BANGSA, khususnya media pembelajaran berbasis *aplikasi mobile*.

Diky Ramdani, 2021

DESAIN APLIKASI “GEMAR BUDAYA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PLUS DAMAR BANGSA

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

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1.4.2.1 Bagi siswa, diharapkan sebagai alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan guna menambah motivasi belajar khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMA PLUS DAMAR BANGSA.
- 1.4.2.2 Bagi guru, diharapkan dapat menambah wawasan dan juga alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMA PLUS DAMAR BANGSA.
- 1.4.2.3 Bagi peneliti, menjadi pengalaman baru untuk dapat berkontribusi dalam dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi

Bab I Pendahuluan, dalam bab tersebut menjelaskan tentang latar belakang penelitian, penjelasan alasan peneliti mengambil penelitian dalam skripsi ini lalu rumusan masalah yang menjadi acuan dalam penelitian ini, serta tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi semua yang terkait dalam penelitian ini.

Bab II Kajian Pustaka, menjelaskan tentang teori-teori, (tambah dikit) yang menguatkan dalam penelitian ini, lalu ada hasil yang relevan untuk membandingkan hasil penelitian-penelitian yang terdahulu dan yang memiliki hubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Bab III Metodologi Penelitian, dalam metode penelitian ini berisikan tentang desain penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, populasi dalam penelitian sample yang digunakan dalam penelitian, instrument penelitian, teknik mengumpulkan data, teknik analisis data dan jadwal penelitian.

Bab IV Hasil temuan dan pembahasan, dalam bab ini berisikan hasil temuan yang kita dapatkan saat penelitian berlangsung serta pembahasan tentang hasil penelitian yang berkenaan dengan rumusan masalah lalu dianalisis data tersebut pada bab ini.

Bab V Kesimpulan, bab ini merupakan bab terakhir yang menjelaskan tentang kesimpulan-kesimpulan penulisan dari penelitian yang dilakukan, serta sebagai rekomendasi dalam tindak lanjut hasil penelitian.