

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era saat ini semakin berkembang dalam semua bidang, termasuk salah satunya adalah bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan ini dapat dilihat dengan adanya proses pembelajaran secara *online* (dalam jaringan) selama pandemic Covid-19 di Indonesia. Melihat kondisi seperti ini Menteri Pendidikan melalui Surat Edaran No. 4 Mendikbud tahun 2020 mengenai pembelajaran jarak jauh (PJJ), mengharuskan para pendidik untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Banyak cara seorang pendidik yang kreatif, salah satunya dengan menggunakan berbagai variasi dalam media pembelajaran. “Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan” (Dwijayani, 2019:2).

Perkembangan teknologi saat ini harus dimanfaatkan oleh para pendidik untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidik atau guru adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi tersebut mengharuskan para pendidik untuk dapat merancang media pembelajaran, mengembangkan pembelajaran dan memanfaatkan teknologi pembelajaran (Depdiknas, 2005). Pada pembelajaran jarak jauh siswa sering menggunakan *smartphone* untuk belajar, mencari informasi melalui internet. Fenomena tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk menyajikan proses pembelajaran dengan menarik dan mudah dipahami.

Menurut Peraturan Dinas Pendidikan Kota Bandung No. 049 yang dikeluarkan pada tanggal 6 Januari 2022, “Pemerintah Kota Bandung sesuai kewenangannya mewajibkan seluruh satuan pendidikan formal dan non formal di Bandung, untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas untuk semester genap tahun ajaran 2021/2022”. Berdasarkan peraturan Dinas Pendidikan Kota Bandung tersebut, SMK BPP menerapkan proses pembelajaran untuk semester genap ini adalah “*Blended Learning*, yaitu campuran melalui *online* dan pembelajaran tatap muka” (Idris, 2018:61).

Dalam kondisi ini, awalnya pembelajaran dilakukan secara tatap muka, yaitu guru menjelaskan secara langsung di depan siswa. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis android, pembelajaran dapat dilakukan di saat guru dan siswa berada di tempat yang berbeda. Guru dapat memberikan materi melalui video kreatif, *PowerPoint* yang interaktif atau aplikasi dalam *smartphone* yang memudahkan siswa untuk memahami materi lebih mendalam (Anita Azmi et. al.:2020, hlm. 95).

Oleh karena itu, sebagai pendidik juga harus membuat media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Pembelajaran berbasis android cocok diterapkan pada pembelajaran *blended learning* dan pada Abad 21 ini (Calimag et.al.: 2014, hlm. 120). 'Android merupakan sebuah sistem dalam *mobile* yang digambarkan sebagai penghubung antara perangkat dan pengguna, sehingga pengguna dengan mudah mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang ada pada perangkat tersebut' (Lestariningsih dan suadirman: 2017, hlm. 90). Dalam hal ini adalah peserta didik dalam mengoperasikan *smartphone* atau perangkatnya untuk melakukan pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu.

Pada SMK BPP Bandung, belum ada pembelajaran menggunakan *mobile learning* atau menggunakan aplikasi *android* pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana untuk membahas materi mesin-mesin kantor. Berdasarkan hasil pengamatan penulis ketika mengikuti Program Pengalaman Lapangan Satuan Pendidikan(PPLSP) dan berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik bernama Siti Ulpa mengatakan para guru disini masih menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*, *website* sekolah yang isinya hanya dokumen PDF, dan melalui *whatsapp group* (Wawancara, 2 November 2021).

Pada saat ini, *platform* yang digunakan di setiap instansi pendidikan, pada tingkat sekolah maupun di perguruan tinggi untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang dilakukan sangat banyak jenisnya. Seperti, *google classroom*, *youtube*, *WAG*, *Zoom*, *Google meet* dan *platform* lainnya seperti yang dikemukakan oleh Habibah et. al.(2020, hlm. 2). Dalam proses pembelajaran media merupakan bagian yang sangat penting dalam menciptakan keaktifan peserta didik. Keberadaan media pembelajaran juga, sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran

terutama membantu pendidik dalam usaha menyampaikan informasi kepada peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran sebagaimana yang diungkap oleh Umarella,S. (2018, hlm. 234), yang berada dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Salah satu bentuk media pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat berupa aplikasi berbasis android. Android disini dapat diartikan sebagai suatu sistem operasi dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan segala sesuatu. Android juga memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses dimana saja, dan kapan saja. Sehingga, dalam konteks aplikasi android sebagai salah satu bentuk media pembelajaran, dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses materi-materi pembelajaran yang sudah terintegrasi dalam satu aplikasi android, dan dapat diakses baik secara *online* maupun *offline*. Dan dapat memberikan kemudahan mengakses materi dimana saja dan kapan saja.

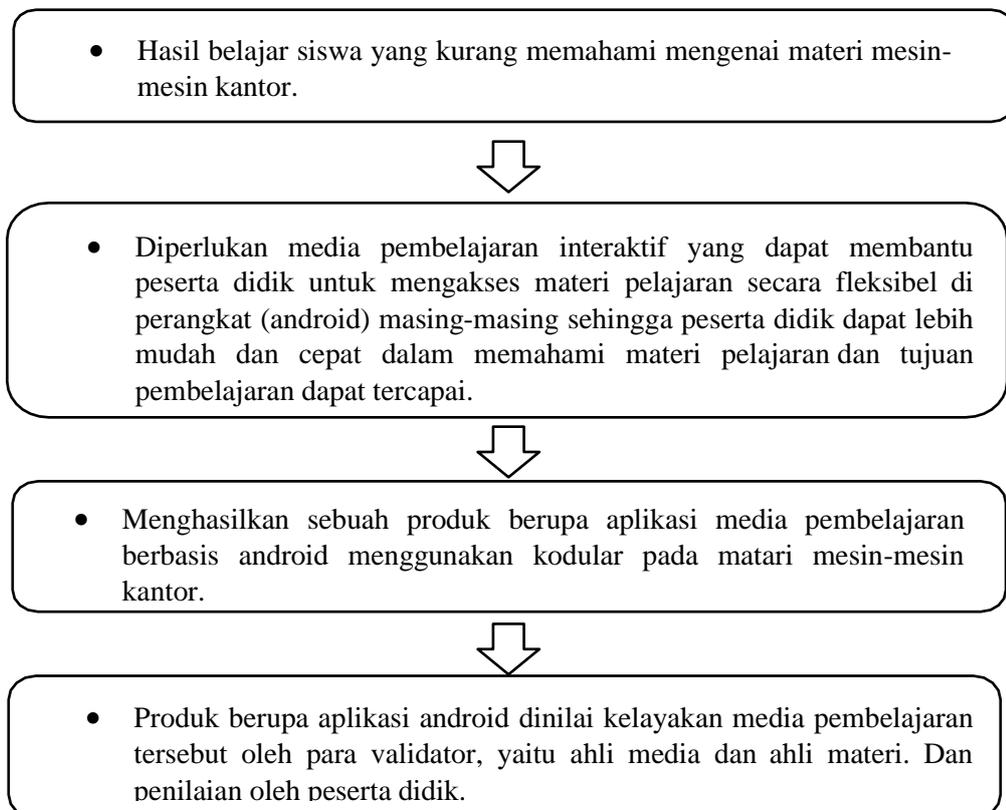
Banyak cara untuk menghasilkan sebuah aplikasi android, salah satunya dengan menggunakan *web based* kodular. Kodular adalah sebuah website yang dapat menghasilkan sebuah aplikasi android khususnya dengan menggabungkan segala sesuatu dari berbagai sumber menjadi terhubung dalam satu aplikasi. Dalam kodular itu juga dapat secara langsung menghubungkan berbagai sumber pembelajaran dari berupa PowerPoint interaktif, video pembelajaran dan juga sumber belajar lainnya menjadi sebuah aplikasi.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis mencoba memanfaatkan peluang yaitu *smartphone* berbasis android yang dimiliki oleh peserta didik untuk menerapkan pembelajaran berbasis android yang efektif dan menarik. Apabila menggunakan perangkat lain seperti laptop, ada beberapa peserta didik tidak memiliki laptop. Penulis bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif berbasis Android menggunakan *web based Kodular* yang dapat melatih kemampuan peserta didik di masa sekarang, dan siswa dengan mudah mengakses pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa terbatasnya ruang dan waktu dalam mengakses materi mesin-mesin kantor.

Pembelajaran yang menggunakan *mobile learning* menjadikan siswa dapat mengakses materi pembelajaran melalui *device* bergerak, seperti *smartphone* yang

dikemukakan oleh Rahmat et. al. (2019, hlm. 117). Sehingga siswa dapat mengakses pembelajaran dengan mudah tanpa mengenal ruang dan waktu. Pengembangan disini adalah menyatukan media pembelajaran konvensional dengan pembelajaran elektronik. Yaitu, pembelajaran melalui sumber-sumber buku yang sudah terpercaya yang dikemas menjadi *PowerPoint* yang interaktif dan media pembelajaran elektronik yaitu video pembelajaran yang mendukung penyampaian informasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Oleh karena itu penulis tertarik mengambil judul penelitian “*Studi Kelayakan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Kodular Pada Materi Mesin-Mesin Kantor*”. Penelitian ini adalah jenis penelitian *pre-experimental design* dengan model *One-Shot Case Study* (Sugiyono,2019). Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan alur penelitian sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1
Alur Penelitian

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik sering kali menggunakan *smartphone* nya untuk melakukan hal-hal lain di luar pembelajaran seperti menggunakan media sosial, dan bermain game pada saat pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih belum terintegrasi satu sama lainnya.

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian studi kelayakan pembuatan media pembelajaran berbasis android menggunakan kodular pada materi mesin-mesin kantor:

1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis *android*.
2. Pembuatan aplikasi tersebut menggunakan *software kodular*.
3. Materi yang disajikan dalam aplikasi hanya satu kompetensi dasar, yaitu kompetensi dasar 3.5 mengenai pemahaman peserta didik akan mesin- mesin kantor.

1.4. Masalah Penelitian

Fokus masalah penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang belum menguasai materi mesin-mesin kantor. Dengan adanya masalah tersebut diperlukan media pembelajaran yang tepat, salah satunya media berbasis android yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berbasis android menggunakan kodular dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan
2. Bagi peserta didik, dengan adanya aplikasi berbasis android ini diharapkan mereka akan lebih mudah mengakses materi mengenai mesin-mesin kantor pada mata pelajaran sarana dan prasarana.
3. Bagi guru, produk penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran di SMK BPP Bandung.
4. Bagi sekolah, dapat menambah media pembelajaran berbasis Android.