

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan telah menjadi kebutuhan primer untuk mengoptimalkan serta mengembangkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan bukan lagi barang langka yang hanya bisa dinikmati oleh segelintir kalangan, perhatian pemerintah akan pentingnya pendidikan ditegaskan dengan Peraturan Kemendikbud No. 19 pasal 2 tahun 2016 tentang Indonesia Pintar menyebutkan bahwa pemerintah berupaya meningkatkan akses bagi anak usia 6 (enam) sampai 21 (dua puluh satu) tahun untuk mendapatkan layanan pendidikan sampai tamat satuan pendidikan menengah *universal*/rintisan wajib belajar 12 (dua belas) tahun. Dengan dukungan dari pemerintah diharapkan lebih banyak masyarakat yang peduli terhadap pendidikan. Selain meningkatkan sumber daya manusia, pemerintah juga berusaha untuk mengembangkan dunia perindustrian. Maka pendidikan merupakan modal utama untuk menunjang kedua hal tersebut. Persaingan di dunia industri menuntut pemerintah untuk menyiapkan sumber daya manusia yang ulet, kreatif, dan kompeten. Salah satu langkah konkret yang dilakukan pemerintah dengan mengeluarkan UUD RI No. 9 tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan dalam rangka peningkatan kualitas dan daya saing Sumber Daya Manusia Indonesia (Shena, 2020).

Peningkatan mutu pendidikan dengan pembaharuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) harus dimaksimalkan sehingga hasil yang didapat akan lebih optimal dan sesuai target. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fadrianto (2019) banyak sekolah yang sudah merasakan dampak dari pembaharuan IPTEK yakni meningkatnya prestasi peserta didik dibanding dengan sekolah yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dalam proses pembelajaran secara konvensional penyampaian materi masih menggunakan metode secara ceramah dan masih mengedepankan guru atau pendidik sebagai sumber informasi satu-satunya, yang seharusnya telah mengedepankan peserta didik sebagai pusat belajar mengajar yang diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Metode konvensional

cederung kurang disukai karena peserta didik akan bosan, malas, dan peserta didik kurang belajar secara mandiri sehingga akan menurunkan tingkat minat, keaktifan, bahkan prestasi peserta didik.

Media pembelajaran saat ini kerap sekali berhubungan dengan kemajuan dan perkembangan teknologi di dunia. Perkembangan teknologi ini memberikan kemudahan interaksi antar pengguna serta memberi manfaat bagi penggunanya. Salah satu bukti perkembangan teknologi saat ini yaitu bertambahnya tingkat penggunaan telepon seluler. Penggunaan telepon seluler saat ini menjadi *tren* atau gaya hidup masyarakat umum, selain itu penggunaan telepon seluler juga memberikan manfaat yang banyak seperti pertukaran informasi dengan cepat tanpa harus bertatap muka secara langsung. Penggunaan telepon seluler dapat digunakan dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan pemanfaatan telepon seluler dapat berupa media pembelajaran seperti *mobile learning*. *Mobile learning* merupakan suatu media pembelajaran yang bersifat *portable* atau mudah dibawa kemana saja dan mempermudah penggunanya mengakses media pembelajaran dimana saja. Penggunaan media *mobile learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan rasa ketertarikan siswa untuk belajar, hal ini disebabkan adanya perubahan gaya pembelajaran yang semula dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran modern.

Pada saat ini, media pembelajaran yang sedang banyak dikembangkan yaitu media pembelajaran aplikasi berbasis sistem operasi Android. Media pembelajaran secara ini sifatnya dapat memancing siswa agar lebih tertarik dan kolaboratif. Media pembelajaran berbasis sistem aplikasi Android merupakan pembelajaran berbasis teknologi, dimana pembelajaran dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun bagi yang menggunakan Android, hal ini menyebabkan waktu yang digunakan relatif efisien karena tidak mengurangi intensitas jam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis sistem aplikasi Android ini juga dapat dibuat dan dikembangkan secara menarik untuk memancing rasa ketertarikan dari siswa untuk belajar sehingga siswa dapat lebih mudah untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan guru.

Hasil observasi dan pengalaman Praktik Keterampilan Mengajar yang dilakukan pada mata pelajaran Teknik Pengolah Audio Video kelas XII jurusan Multimedia di SMK N 7 Jakarta Tahun 2020 menunjukkan proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, sehingga kurang efektif dan kurang melatih kemandirian peserta didik. Maka perlu diubah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Android agar siswa memiliki interaksi yang lebih dari pada metode sebelumnya. Dari wawancara yang saya lakukan kepada siswa kelas XII TPAV 1 sebanyak 36 siswa, 97,84% siswa menggunakan Android. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa memiliki lebih banyak kebebasan untuk mengeksplorasi materi. Keterbatasan media pembelajaran inilah yang mengakibatkan proses pembelajaran peserta didik kurang maksimal.

Dalam penerapan media pembelajaran, tidak dilihat dari kesiapannya, namun perlu juga dilihat dari segi kematangan (*maturity*). Kematangan (*maturity*) merupakan suatu kesiapan individu dalam melaksanakan tugas-tugas perkembangan tertentu dan kemampuan untuk berfungsi dalam tingkat yang lebih tinggi sebagai hasil pertumbuhan. Menurut Waryanto (2012), tingkat kematangan diperlukan untuk mengetahui kategori apa yang telah mencapai tingkat *maturity* yang baik dan kategori apa yang masih perlu ditingkatkan *maturity*-nya supaya tidak mengalami kegagalan sehingga penerapan media pembelajaran berbasis Android dapat berjalan seperti yang telah direncanakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMK N 7 Jakarta pengembangan multimedia belum terintegrasi dengan sistem pembelajaran, artinya belum ada produk multimedia berupa aplikasi Android khususnya untuk mata pelajaran Teknik Pengolah Audio Video untuk kelas XII. Pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dengan power point dan pemberian tugas. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android, yang dapat membantu peserta didik berlatih mandiri dalam proses pembelajaran dan juga karena mengikuti kemajuan trend globalisasi menjadi lebih simple dan modern.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran teknik pengolah audio video dengan dukungan media yang menarik dan modern sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini agar dapat

membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolah Audio Video di SMK N 7 Jakarta”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media pembelajaran yang sifatnya dapat memancing siswa agar lebih tertarik dan kolaboratif pada mata pelajaran Teknik Pengolah Audio Video di SMK N 7 Jakarta.
2. Pembelajaran di kelas masih terfokus pada penjelasan guru (metode konvensional) sehingga kurang efektif, dan kurang melatih kemandirian peserta didik.
3. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Teknik Pengolah Audio Video di SMK N 7 Jakarta

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan pada hal-hal berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada program kelas Teknik Pengolah Audio Video di SMK N 7 Jakarta.
2. Pengujian media pembelajaran berbasis Android pada program kelas Teknik Pengolah Audio Video di SMK N 7 Jakarta.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android untuk mata pelajaran Teknik Pengolah Audio Video di SMK N 7 Jakarta?
2. Bagaimana kualitas kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android untuk mata pelajaran Teknik Pengolah Audio Video di SMK N 7 Jakarta.
2. Mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk penelitian yang sejenis bisa dijadikan bahan masukan untuk mendukung dasar teori juga menjadi penelitian yang relevan tentang perancangan media pembelajaran berbasis Android.
 - b. Sebagai bahan pustaka untuk penelitian yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan media pembelajaran alternatif yang menarik, efektif, dan mudah diakses berbasis Android untuk program kelas Teknik Pengolah Audio Video.
 - b. Meningkatkan pengetahuan tentang perancangan media pembelajaran berbasis Android untuk program kelas Teknik Pengolah Audio Video.

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*