

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Proses pembelajaran hendaknya mampu mengkondisikan, dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi peserta didik, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran dan rasa bosan atas sikap pasif peserta didik. Proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem. Keberhasilannya dapat ditentukan oleh berbagai komponen yang membentuk sistem itu sendiri salah satu komponen yang menentukan adalah guru.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa. A Yaqin (2017).

Media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Hal ini sesuai dengan pendapat wina sanjaya yang menyatakan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi kepada penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Sebagai alat bantu, media memiliki fungsi

membangkitkan minat siswa mengikuti mengikuti proses pembelajaran secara
fokus. Selain itu media

pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Tidak dipungkiri media pembelajaran juga telah memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pengguna media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media. Dengan adanya media sebagai perantara pesan, proses pembelajaran lebih hidup, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan ke guru SMA Negeri 1 Ketapang, sebagian besar siswa memanfaatkan *smartphone* hanya sebatas untuk memutar lagu/video, mengakses sosial media (*Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp*), bahkan bermain game. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada materi promosi produk di pelajaran prakarya, terungkap permasalahan yang terjadi yakni belum maksimalnya penggunaan teknologi. Contohnya penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran hanya berupa modul pembelajaran (cetak dan file). Padahal, sebagian besar siswa memiliki ponsel dengan sistem operasi android.

Banyaknya peserta didik (pelajar) yang telah menggunakan *smartphone* maka akan semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dan pengembang dalam menyediakan media pembelajaran dan sumber belajar. Membuat setiap peserta didik akan lebih mudah mengakses berbagai informasi kapan saja dan dimana saja, terkait dengan topik yang akan dipelajari disekolah atau hanya sekedar menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Pengembangan media pembelajaran pada saat ini tidak hanya bersumber dari media cetak namun sekarang sudah banyak media yang memberikan akses sebagai media belajar misalnya saja media pembelajaran telah berkembang menjadi pembelajaran berbasis komputer, berbasis *Web* (e-learning), pembelajaran berbantu komputer (CAI), pembelajaran berbasis

Audio-Visual (AVA), pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran berbasis *mobile learning*.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning*. Kehadiran *mobile learning* merupakan salah satu pilihan alternatif media pembelajaran yang dapat diperhitungkan untuk kalangan pendidik, *mobile learning* ditunjuk sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang kurang dipahami dimana saja dan kapan saja.. Harus ada media yang digunakan pendidik untuk mengubah mindset peserta didik. Salah satu cara untuk mengubah mindset tersebut dengan memanfaatkan salah satu media yang sekarang ini menjadi sahabat para peserta didik yaitu dengan menggunakan *android*. Harapan dengan adanya materi pembelajaran di setiap android masing-masing peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar dan peserta didik akan merasa terbantu dengan adanya media ini sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyard (2019:3) media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran photoshop adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang tepat adalah bagaimana agar pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik siswa maupun materi pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, seorang guru harus mampu untuk memilih media pembelajaran yang tepat guna mendukung proses pembelajaran yang diampu. Berdasarkan pra observasi yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi bahwa guru sudah mencoba menggunakan media pembelajaran dengan mengunduh modul dari internet, namun siswa hanya sebatas menggandakan media tersebut dan hanya membuka pada saat ada tugas.

Oleh karenanya, untuk menanggulangi kekurangan tersebut, inovasi sangat diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satunya yaitu membuat *software* media pembelajaran yang dapat dijalankan pada ponsel dengan sistem operasi *android*. Hal tersebut sesuai dengan hasil

penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Anwar (2013: 89) yang menyimpulkan bahwa teknologi dapat diimplementasikan dengan baik pada *smartphone* yang mempunyai sistem operasi *android*.

Untuk mengatasi masalah tersebut, siswa dapat disajikan media pembelajaran dalam bentuk gambar, teks, video yang jelas suara maupun urutan langkah pengerjaan, agar didapatkan tujuan pembelajaran yang baik dan sempurna. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *android*.

Mengacu pada masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, Perlunya media pembelajaran inovatif yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penggunaan *smartphone* oleh siswa yang kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran juga merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* diharapkan dapat memberikan solusi pada guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar mahasiswa.

Dengan menggunakan *Mit App Inventor* aplikasi online yang gratis untuk membuat aplikasi *android* dengan prinsip klik dan geser. Anda tidak dituntut untuk menguasai bahasa pemrograman secara khusus. Anda cukup memahami algoritma atau logika dasar pemrograman untuk bisa berkerja dengan *Mit App Inventor*. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti mengambil judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Photoshop Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas XI di SMA Negeri 1 Ketapang*”.

Harapan peneliti pada “*Pengembangan Media Pembelajaran Photoshop Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas XI di SMA Negeri 1 Ketapang*”. Dapat meringankan sedikit masalah guru dalam memberikan materi promosi produk.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *photoshop* berbasis *android* pada mata pelajaran

prakarya kelas XI di SMA Negeri 1 Ketapang”. Berdasarkan masalah umum yang di atas, didapatkan sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran photoshop berbasis android dengan *Mit App Inventor*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran photoshop berbasis android dengan *Mit App Inventor*?
3. Bagaimana respon peserta didik setelah diimplementasikan media pembelajaran photoshop berbasis android dengan *Mit App Inventor*?

C. Tujuan

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *photoshop* berbasis *android* pada mata pelajaran prakarya kelas XI di SMA Negeri 1 Ketapang. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk:

1. Pengembangan media pembelajaran photoshop berbasis android dengan *Mit App Inventor*.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran photoshop berbasis android dengan *Mit App Inventor*.
3. Mengetahui respon peserta didik setelah di implementasikan media pembelajaran photoshop berbasis android dengan *Mit App Inventor*.

D. Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi masyarakat dan peneliti sendiri

1. Manfaat teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media pengenalan sistem operasi dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan respon mahasiswa dalam kegiatan belajar.

2. Manfaat praktis

Untuk khususnya manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu bermanfaat bagi:

a. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam belajar menggunakan *smartphone* sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas dan respon belajar menjadi lebih baik

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana belajar siswa.

c. Peneliti

Peneliti ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan media android dalam pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi penelitian berikutnya.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi untuk perangkat mobile dengan platform android. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat diinstal di *smartphone* dengan sistem operasi *Android*.
2. Bentuk media yang bersifat online mulai dari materi hingga video.
3. Tampilan tatap muka yang sederhana dan mudah digunakan.
4. Dapat digunakan pada *smartphone* semua versi OS *Android*.

Beberapa yang terdapat didalam aplikasi diantaranya:

- a. Halaman Pembuka. Dalam halaman pembuka terdapat logo Tut Wuri Handayani sebagai tampilan pertama program yang muncul sebelum masuk ke menu utama.

- b. Menu Utama. Dalam Menu utama anda akan diperlihatkan tampilan menu yang akan mengarahkan ke sub menu, yang memungkinkan pengguna untuk memilih salah satu dari daftar pilihan yang ada.
- c. Halaman sub menu antara lain:
 - 1) Materi
Materi berisikan materi tentang Photoshop berupa tools dan tutorial pembuatan brosur.
 - 2) Video
Video berisikan kumpulan video tutorial pembuatan brosur ataupun poster yang di linkkan ke youtube.
 - 3) Profil
Profil berupa info pengembang yang berisi nama, tempat tanggal lahir, alamat, asal institut, No HP.

F. Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2014) definisi operasional adalah penentuan konstrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan cara tertentu yang digunakan untuk meneliti dan mengoperasikan konstrak, sehingga memungkinkan bagi peneliti yang lain untuk melakukan replikasi pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran konstrak yang lebih baik.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa sebagai acuan belajar diluar perkuliahan.

2. Android

Android adalah sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layak sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Dalam Penelitian ini Android merupakan perangkat bergerak layar

sentuh seperti *smartphone* untuk menunjang pembelajaran diluar perkuliahan.

3. *Photoshop*

Photoshop adalah suatu program *editing* gambar yang dipergunakan untuk membuat, mengolah dan menghasilkan suatu gambar (*image*) digital dengan cara tehnik dan mengefek, sehingga gambar terlihat lain dari aslinya dan berkualitas tinggi.