

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas menawarkan beberapa manfaat, seperti membuat pekerjaan siswa lebih cepat, lebih sederhana, dan lebih menyenangkan karena keterlibatan mereka dengan gambar, suara, warna, film, dan apa pun secara instan. Keadaan dan situasi seperti itu pada dasarnya merupakan unsur yang sangat penting dan perlu dalam mencapai efektivitas belajar. Pada hal ini, teknologi dapat menimbulkan perasaan yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran pada zaman sekarang ini sangat penting untuk kemajuan teknologi informasi. Meskipun diperlukan bakat-bakat unik untuk pembuatan media pembelajaran, bukan berarti harus dihindari atau ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dapat dibuat berupa animasi, smart phone, internet atau intranet, dan CD Room/Flash disk, dengan Learning Management System (LMS) dan Learning Content (LC) sebagai media pembelajaran komponen utama (Nurul Azizah Muhtar et al., 2020).

Perkembangan sistem operasi Android, yang meliputi perangkat, PC tablet, smartphone, dan aplikasi lainnya yang menggunakan sistem operasi Android. Jelas, ini dapat membantu siswa memperoleh dan menggunakan Android dalam kehidupan sehari-hari mereka. Penggunaan smartphone kini telah meluas ke seluruh dunia, dan Indonesia pun tidak ketinggalan. Smartphone

mungkin memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia dan cukup nyaman untuk digunakan. Namun, ponsel terutama digunakan untuk media sosial, dan hanya sebagian kecil individu yang menggunakannya dalam membantu pembelajaran dan pekerjaan manusia. Sekarang ini, ada beberapa aplikasi yang tersedia di satu lokasi, yang dengan mudahnya untuk menemukan informasi yang dibutuhkan. Belajar itu sulit. Kompleksitas pembelajaran dilihat dari dua perspektif: siswa dan guru. Siswa melihat belajar sebagai aktivitas mental yang melibatkan interaksi dengan sumber belajar. Sedangkan dari sudut pandang pendidik, proses pembelajaran tampak sebagai aktivitas belajar tentang sesuatu (Siti Mulyaroh & Mega Fajartia, 2017). Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pengertian mengajar telah berkembang termasuk membimbing siswa melalui proses belajar. Pergeseran dalam pembelajaran dan pengajaran ini juga terkait dengan transformasi masyarakat (Chandra Tri Saputra, 2020).

Kemajuan teknologi yang pesat menuntut sekolah untuk mengimbangi peningkatan ini. Android adalah sistem operasi yang umum digunakan karena karakteristiknya yang ramah pengguna. Android juga merupakan sistem operasi bagi perangkat seluler berbasis Linux yang berisi sistem operasi, middleware, dan aplikasi (Christina, Oktaviani, et al., 2019). Teknologi bukanlah hal baru di zaman modern ini. Penggunaan perangkat mobile, seperti smartphone dan tablet, merupakan teknologi yang dapat diakses secara luas oleh siswa. 81,3% handset mobile berbasis Android menguasai pasar pada tahun 2013 menurut angka pangsa pasar (Andi Rustandi, 2021). Adopsi cepat Android selama periode itu adalah karena harga yang ramah komunitas dan fitur yang ramah pengguna. Kemajuan

teknologi ini membutuhkan penyesuaian dan peningkatan kualitas pendidikan yang mendesak di bidang pendidikan.

Ketika teknologi dimasukkan ke dalam proses pembelajaran, diprediksi siswa akan lebih terlibat dalam topik yang dipelajari. Teknologi menawarkan kesempatan untuk membuat belajar lebih menyenangkan dengan menyajikan informasi yang sama dengan cara baru. Contohnya, menawarkan pengajaran dengan permainan (games), mendorong siswa untuk melihat film instruksional, dan menggunakan sumber daya lainnya. Selain itu, teknologi dapat memfasilitasi keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang sulit dilakukan dalam suasana kuliah biasa atau ketika menjelaskan hanya melalui pidato.

Melalui penggunaan teknologi di dalam kelas, mencakup instruktur ataupun siswa bisa memperoleh keterampilan abad ke-21 yang penting. Siswa bisa mempelajari keterampilan yang diperlukan bagi kesuksesan kedepannya. Pembelajaran modern melibatkan kerja sama terhadap individu lainnya, menyelesaikan permasalahan sulit, berpikir kritis, mengembangkan sejumlah kemampuan komunikasi dan kepemimpinan, dan menciptakan peningkatan motivasi dan produktivitas. Penerapan teknologi dan keunggulan yang dihasilkan keduanya cukup luas. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang tidak mau ketinggalan dalam menyambut kemajuan teknologi.

Mengacu pada Sutopo A.H, (2012) MDCL ialah penggunaan dan integrasi multimedia gambar, video, dan suara yang menarik dan merangsang minat belajar siswa. Selain itu, multimedia dapat mempermudah distribusi topik tertentu terhadap siswa jika dibandingkan terhadap metode penyampaian yang lain.

Pengembangan multimedia bisa dilaksanakan melalui penggunaan teknik Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang meliputi enam tahap: ide, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, dan diseminasi (Ariesto H. Sutopo, 2012).

Seni budaya adalah disiplin ilmu yang memberi peluang bagi siswa agar terlibat didalam pengalaman apresiatif dan kreatif yang beragam yang menghasilkan produksi produk nyata yang secara langsung berharga bagi kehidupan mereka (Arin & Dwanoko, 2021). Namun, kuliah seni budaya ini jarang menarik perhatian siswa. Keterbatasan buku sumber, menurunnya motivasi belajar siswa, kebiasaan belajar, serta kurangnya kemauan dan keinginan belajar merupakan tipikal variabel internal yang menyebabkan turunnya minat siswa, sedangkan sarana dan prasarana yang tidak mencukupi menjadi penyebab eksternal.

Dengan penjelasan beserta alasan yang tertera diatas maka penulis menuliskan skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI METODE MDLC DALAM PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PELAJARAN SENI BUDAYA”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dibawah ini terdapat indentifikasi permasalahan yang akan di bahas oleh peneliti :

1. Kurangnya minat pembelajaran Seni Budaya pada kalangan siswa

2. Agar guru dapat mengajarkan dengan cara yang lebih mudah diminati oleh siswa
3. Sistem pembelajaran yang hanya mengacu kepada buku, dan menjadikan murid cepat merasakan bosan saat pembelajaran
4. Penggunaan pembelajaran multimedia dalam pengenalan tentang Seni Tari

1.3. Batasan Masalah

Dibawah ini terdapat batasan permasalahan dari peneliti :

1. Penelitian ini akan dilakukan pada sekolah SMP Negeri 31 Batam
2. Peneliti membahas manfaat Aplikasi pembelajaran sebagai media pembelajaran di sekolah SMP Negeri 31 Batam
3. Sistem untuk pembelajaran Seni Budaya ini akan di implementasikan menggunakan Aplikasi berbasis Android
4. Materi meliputi Seni Tari
5. Penelitian menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)
6. Aplikasi dibuat dengan Adobe Animate CC dengan versi Android 10

1.4. Rumusan Masalah

Dibawah ini ialah rumusan masalah yang diperoleh dari peneliti :

1. Bagaimana cara merancang aplikasi untuk pelajaran Seni Budaya sebagai media pembelajaran ?

2. Bagaimana cara mengimplementasikan aplikasi untuk pelajaran Seni Budaya sebagai media pembelajaran ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan diatas, berikut adalah tujuan dari peneliti untuk melakukan penelitian :

1. Untuk merancang aplikasi pembelajaran seni budaya sebagai media pembelajaran.
2. Untuk mengimplementasikan aplikasi untuk pelajaran Seni Budaya sebagai media pembelajaran.

1.6. Manfaat Penelitian

Dibawah ini terdapat beberapa kegunaan yang bisa didapat melalui dilaksanakannya kajian studi ini.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Dibawah ini terdapat manfaat teoritis menurut penulis :

1. Meningkatkan niat murid untuk mempelajari pelajaran Seni Budaya.
2. Memberikan motivasi guru dan murid dengan memberikan bahan ajar yang lebih menyenangkan dan memudahkan.
3. Dapat digunakan sebagai review oleh murid untuk mempelajari ulang pelajaran.
4. Sebagai referensi untuk teori yang akan dikembangkan

1.6.2. Manfaat Praktis

Dibawah ini terdapat manfaat praktis menurut penulis:

1. Bagi siswa, dengan aplikasi ini diharapkan siswa dapat lebih niat dan tertarik untuk mempelajari pelajaran Seni Budaya beserta menambahkan wawasannya.
2. Bagi guru, dengan menggunakan aplikasi ini diharap mampu membantu guru dalam memberi dan melakukan pengajaran secara modern.
3. Bagi penulis, untuk mendapatkan pengalaman beserta wawasan yang baru.