

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

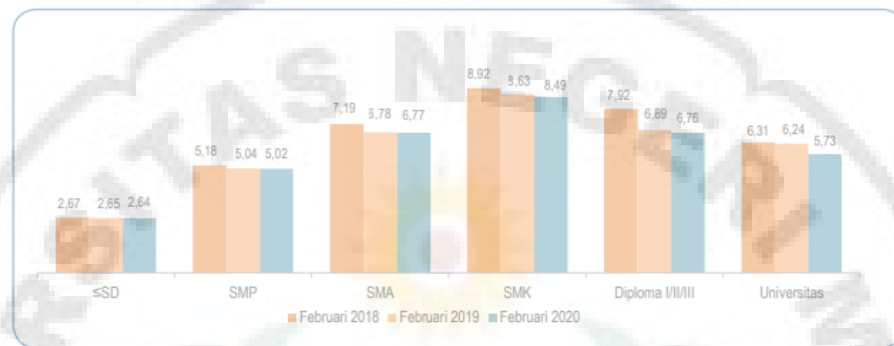
Multimedia merupakan salah satu jurusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di bidang komputer yang mempelajari tentang penggunaan komputer guna untuk menyajikan data teks, suara, gambar, animasi, serta video yang dibuat semenarik mungkin. Multimedia dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yang pertama multimedia linear merupakan suatu media yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun tpi dapat dioperasikan oleh penggunanya, contohnya televisi. Kedua multimedia interaktif adalah suatu media yang menggunakan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh para pengguna, contohnya aplikasi media pembelajaran dan game. Daryanto (2013:51).

Multimedia memuat mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video yang merupakan pelajaran yang dianggap interaktif oleh sebagian orang khususnya para siswa. Selain terdapat praktek yang sangat disenangi oleh siswa, terdapat juga teori yang sangat penting untuk menunjang kemampuan berfikir kognitif siswa terhadap materi. Salah satu kompetensi dasar untuk siswa kelas XII Multimedia adalah prosedur mengoperasikan kamera video. Tujuan dari kompetensi prosedur mengoperasikan kamera video merupakan salah satu materi mata pelajaran wajib pada keahlian Multimedia. Pentingnya materi pelajaran prosedur mengoperasikan kamera video sebagai fondasi atau dasar peserta didik jurusan multimedia di dunia perfilman

Dan konten kreator dengan memiliki kemampuan memahami fungsi komponen atau bagian-bagian dari kamera video, memahami prosedur pengaturan kamera video, memahami prosedur persiapan perekaman kamera video, memahami prosedur pengambilan atau perekaman video. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kecercapaian kompetensi lulusan (Permendikbud No 22 Tahun 2016)..

Pada tanggal 5 November 2020, BPS merilis statistik ketenagakerjaan Indonesia baru yang dipublikasikan oleh berbagai media online. Hal ini menunjukkan bahwa lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Indonesia mendominasi jumlah pengangguran. Secara spesifik, tingkat pengangguran terbuka (OTR) lulusan SMK adalah 13,55%, sedangkan tingkat pengangguran minimum lulusan sekolah dasar (SD) adalah 3,61%. Sisanya tampaknya Sekolah Menengah Pertama (SMP) 6,46%, tetapi Sekolah Menengah Atas (SMA) 9,86%. Kedua, lulusan diploma III 8,08n dan lulusan perguruan tinggi 7,35% di kelas 1.

THE
Character Building
UNIVERSITY



Gambar 1. 1 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Menurut Pendidikan Tinggi (Persentase), BPS Februari 2018 Februari 2020

(Sumber: <https://www.bps.go.id>)

Proses aturan dalam tingkat pengangguran tertinggi adalah didominasi oleh lulusan sekolah kejuruan (sekolah kejuruan). Banyak faktor adalah penyebab tingkat pengangguran, salah satunya adalah pertumbuhan kekuatan tenaga kerja yang kurang offset karena pertumbuhan lapangan kerja. Meskipun semakin terkesan, masalah pengangguran dipengaruhi oleh kedua belah pihak, yaitu pekerjaan untuk memberikan tenaga kerja dan permintaan (permintaan) pekerjaan. Perlu memodifikasi model baru yang tidak sepenuhnya lulusan profesional harus dipandu dalam industri seperti perusahaan, pabrik, hotel, pusat perbelanjaan, layanan kebersihan.

Sekolah profesional adalah salah satu institusi pendidikan khusus yang dilengkapi dengan sumber daya manusia, keterampilan dan fasilitas produksi. B. Gerakan profesional untuk menciptakan profesi, ia mempromosikan lulusan dari sekolah desa dengan melakukan keterampilan profesional yang dikumpulkan di desa

di sekolah-sekolah kejuruan yang dikumpulkan di sekolah-sekolah profesional. Latihan Smkblud telah menjadi pelopor yang telah menjadi lulusan sekolah profesional seperti satelit Nhan, sebagai set terpusat (tautan) Unit Produksi Tanaman Teknologi dan SMK.

Deskripsi rata-rata siswa Indonesia, terutama sekolah menengah profesional (SMKS), harus menyesuaikan keterampilan dan kreativitas, sehingga sumber daya manusia (SDM) terbentuk. Selain itu, jika motivasi motivasi dan pembelajaran dikembangkan secara teratur untuk setiap siswa, keterampilan dapat dicapai. Transformasi berdasarkan penggunaan teknologi penting untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Tujuannya adalah penggunaan bahan pembelajaran untuk tujuan siswa yang memahami presentasi bahasa yang lebih sederhana.

Upaya untuk meningkatkan pengetahuan belajar, kreativitas, efek belajar siswa, terutama peningkatan siswa sekolah menengah profesional (SMKS), adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran portabel berbasis Android yang dinamis. Ally (2009:1) menyatakan bahwa mobile learning adalah pembelajaran melalui teknologi mobile nirkabel yang memberikan akses informasi dan materi pembelajaran untuk siapa, kapan, di mana saja.

Nazrudin Safaat H. dalam M. Ichwan, Fifi Hakiky (2011:15), Android adalah sistem operasi mobile berbasis Linux yang terdiri dari sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android adalah sistem operasi ponsel berbasis *Linux*.

Android menyediakan platform terbuka bagi pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Menurut bukunya Hello Android Ed Burnette, kelebihan sistem operasi Android adalah: Pengembang menyukai ini karena mereka tahu bahwa platform "memiliki kaki" dan tidak terikat pada vendor untuk membeli atau mendapatkan. (2) Arsitektur berbasis komponen yang terinspirasi secara bebas di dunia Internet. Beberapa aplikasi dapat digunakan kembali dengan cara selain yang dikembangkan oleh pengembang. Ini menciptakan kreativitas baru di dunia seluler. Penelitian terhadap kimia dan kelarutan materi yang dilakukan oleh Yektyastuti dan Ikhsan (2016) menyimpulkan bahwa siswa dapat menggunakan materi pembelajaran Android untuk meningkatkan hasil belajar, praktik, dan motivasi dari siswa. Berdasarkan apa hasil belajar kognitif **“Pengembangan *Mobile Learning* Multimedia Berbasis *Android* Pada Materi Prosedur Mengoperasikan Kamera Video”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka ruang lingkup masalah adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* oleh guru dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar.
2. Tingginya tingkat pengangguran dari lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dikarenakan kurangnya dalam memanfaatkan teknologi dalam metode belajar.

3. Dalam penyampaian materi guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah pada materi Prosedur Mengoperasikan Kamera Video.
4. Keberadaan *smartphone android* yang masih banyak disalahgunakan dan belum dioptimalkan secara baik sebagai media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis akan memfokuskan masalah dalam penelitian ini pada fokus yang lebih besar.

1. Media pembelajaran dibangun dengan menggunakan *Platform Kodular*.
2. Implementasi dilakukan pada materi Kompetensi Dasar Prosedur Mengoperasikan Kamera Video kelas XII Multimedia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka bisa ditarik rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media Pembelajaran Berbasis Android pada materi Prosedur Mengoperasikan Kamera Video?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada materi Prosedur Mengoperasikan Kamera Video di SMK Grafika Bina Media Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah diatas, maka bisa ditarik tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Agar mengetahui efektivitas penggunaan media Pembelajaran Berbasis Android pada materi Prosedur Mengoperasikan Kamera Video.
2. Agar mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada materi Prosedur Mengoperasikan Kamera Video di SMK Grafika Bina Media Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas, hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat terhadap beberapa pihak, yang penulis susun sebagai berikut

1. Manfaat Secara Teoritis:
 - a. Rancang bangun media pembelajaran berbasis android ini dibuatkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
 - b. Sebagai bahan referensi bagi sekolah untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Manfaat Secara Praktis:
 - a. Untuk pendidik, riset ini dapat memberikan masukan kepada guru di sekolah, sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam menyampaikan langkah belajar mengajar.
 - b. Untuk pesertadidik, riset ini diharapkan dapat menambah wawasan penggunaan media yang inovatif dalam meningkatkan nilai belajar siswa