

# **ANALISIS KEBUTUHAN FASILITASI PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN**

## **Bab I Pendahuluan**

### **a. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses pemberdayaan yakni suatu usaha yang dapat memberikan nilai-nilai yang luhur kepada generasi baru dalam masyarakat yang tidak bersifat pemeliharaan tetapi juga dengan maksud untuk memajukan serta memperkembangkan kebudayaan menuju ke arah keluhuran hidup manusia. Oleh karena itu, pendidikan dan pengajaran yang ideal adalah yang dapat memerdekakan manusia secara lahiriah dan batiniah.

Menurut Pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sedangkan pada pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut maka diperlukan profil kualifikasi lulusan yang terstandar yang dituangkan dalam standar kompetensi lulusan (SKL). Di dalam kerangka pengembangan kurikulum 2013 berbasis kompetensi, perlu diawali dengan membedah SKL dimana untuk mencapai SKL yang sudah ditentukan tersebut berhubungan dengan pemenuhan standar isi (SI) dan standar penilaian serta standar proses. Dan saat membedah SKL permatapelajaran tersebut, akan berkaitan dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) serta nantinya juga akan berkaitan dengan pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran.

Pada abad ke-21 ini, pembelajaran yang dilakukan juga perlu mempertimbangkan 3(tiga) kompetensi abad 21, yaitu kemampuan untuk belajar dan berinovasi, kemampuan menggunakan literasi digital, dan kemampuan untuk memperoleh kecakapan hidup. Searah dengan perkembangan jaman, telah terjadi pergeseran dalam penggunaan media dan komunikasi. Pendidik dan tenaga kependidikan dituntut untuk paham tentang teknologi informasi dan komunikasi dan menggunakannya dalam proses pembelajaran maupun supervisi yang dilakukannya. Oleh karena itu, pendidik dan juga tenaga kependidikan perlu untuk selalu mengikuti perkembangan jaman, melakukan gebrakan untuk meningkatkan kemampuan dirinya, berani untuk belajar kembali dan melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dalam penggunaan internet semakin tinggi di dunia. Dalam aktivitas sehari-hari, internet dapat menunjang dan diperlukan dalam mencari seluruh informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat dunia. Menurut Laudon (2012: 162), internet merupakan seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain oleh ratusan jaringan dan jutaan komputer yang menghubungkan antar individu, bisnis, pendidikan, dan pemerintahan. Dalam data “Statistik Pengguna Internet di Dunia dan Indonesia” yang disajikan oleh Tim WeAreSocial Singapore, memperlihatkan fakta dan statistik mengenai 2,5 miliar pengguna internet. Di dunia saat ini terdapat 1,86 miliar pengguna aktif media sosial. Untuk di Asia, terdapat 635 juta orang berlangganan paket data agar dapat mengakses internet melalui handphone. Di Indonesia terdapat beberapa fakta data dan statistik dari tim We Are Social Singapore pada bulan Januari tahun 2014, yaitu total populasi manusia yang berjumlah 251.160.124 jiwa. Sebesar 38.191.873 jiwa adalah pengguna internet dan sebesar 281.963.665 jiwa adalah pengguna aktif yang berlangganan melalui smartphone. Smartphone merupakan media perantara yang dapat digunakan untuk mengakses informasi melalui internet. Berdasarkan riset “Smartphone Preference and Spending in Asia” yang dilakukan oleh Jana dan dirilis tahun 2013, secara umum jumlah penggunaan ponsel di Indonesia sebanyak 270 juta unit. Pada tahun 2014 angka itu mengalami kenaikan menjadi sekitar 282 juta unit. Bahkan pada tahun 2018, Indonesia merupakan pasar smartphone terbesar di Asia Tenggara. Perangkat smartphone telah tersedia dimana-mana dan telah mengubah cara bagaimana orang mengatur hubungan, berkomunikasi, dan hidup setiap hari. Karena pengguna membawa perangkat

mobile kemanapun dan setiap saat, smartphone telah menjadi perangkat pengolahan informasi pribadi yang paling penting.

Kemajuan teknologi telah menjadi salah satu pemicu utama semakin banyaknya inovasi yang diciptakan dalam dunia pendidikan. Salah satunya, dengan dimanfaatkannya perangkat teknologi seperti smartphone ini agar kegiatan pembelajaran tidak hanya bersifat konvensional saja. Hal tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik atau *e-learning* yaitu untuk mengatasi batas ruang dan waktu, sehingga proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Dalam hal ini, smartphone berperan sebagai media pembelajaran. Alasan praktis namun bermanfaat itulah yang membuat sebuah smartphone disebut sebagai media pembelajaran sederhana yang biasa disebut dengan istilah *mobile learning* dan merupakan bagian dari *e-learning*. Smartphone sebagai media pembelajaran selain praktis dan terdapat banyak fitur atau layanan juga bisa dimanfaatkan untuk dijadikan wahana dalam memperoleh materi pelajaran yang bisa dilakukan peserta didik kapan pun dan dimana pun tanpa harus terikat jarak dan waktu.

Dengan adanya pergeseran teknologi dan kemampuan abad 21, perkembangan kemajuan teknologi sekarang ini, serta untuk memperlancar keterlaksanaan implementasi kurikulum 2013, perlu adanya sebuah program yang dilakukan oleh pihak LPMP untuk membantu pemerintah dalam menyukseskannya juga dengan pertimbangan bahwa program yang akan ditawarkan oleh LPMP tersebut adalah yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh pendidik dan tenaga kependidikan secara mudah, berkualitas dan gratis. Seiring dengan keadaan tersebut, LPMP Banten dengan mengoptimalkan keberadaan staf fungsional pengembang teknologi pembelajaran berusaha untuk memberikan fasilitasi kepada pendidik dan tenaga kependidikan di wilayah Banten dalam memanfaatkan smartphone dalam pembelajaran yang salah satunya adalah dengan memanfaatkan android melalui pembuatan aplikasi pendidikan dengan menggunakan aplikasi inventor dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

## **b. Tujuan**

Tujuan dari penyusunan analisis kebutuhan fasilitasi ini adalah untuk mengidentifikasi program kebutuhan layanan fasilitasi penggunaan smartphone android sebagai media pembelajaran yang dapat ditawarkan kepada pendidik dan tenaga

kependidikan di provinsi Banten agar implementasi kurikulum 2013 dapat berjalan lancar dengan mempertimbangkan penguasaan kompetensi abad 21.

## Bab II Kajian Pustaka

### Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajarannya kepada siswanya dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikannya. Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Untuk mempermudah mempelajari jenis media, karakter, dan kemampuannya, dilakukan pengklasifikasian atau penggolongan media.

Terdapat banyak tokoh yang telah membuat klasifikasi media, diantaranya adalah:

1) Kemp & Dayton (1985)

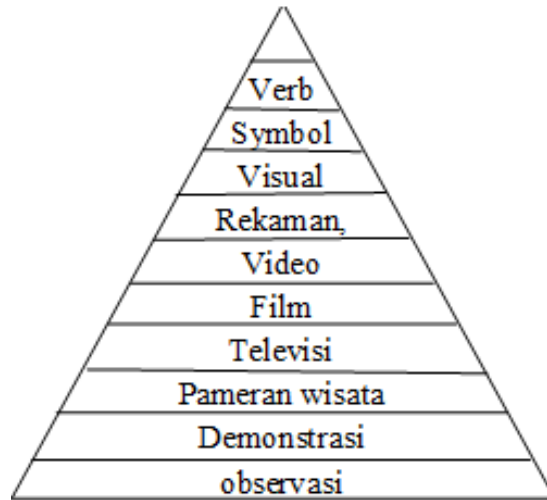
Kemp & Dayton mengelompokkan media kedalam 8 jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, overhead transparencies, Rekaman audiotape, Seri slide dan filmstrips, Penyajian multi-image, Rekaman video dan film hidup, dan Komputer

2) Grigs

Grigs mengklasifikasikan media menjadi 13 macam, yaitu : objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar

3) Edgar Dale

Edgar Dare mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan kerucut pengalaman, yaitu seperti berikut ini.



Gbr.Kerucut pengalaman Edgar Dare

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale terlihat bahwa informasi yang diperoleh melalui observasi(pengalaman langsung) berada di bagian paling bawah, yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh adalah pengalaman belajar yang kongkret. Kemudian pengalaman belajar akan bergerak ke pengalaman yang lebih abstrak sesuai dengan tingkatan kerucutnya.

4) Leshin, Pollock & Reigeluth

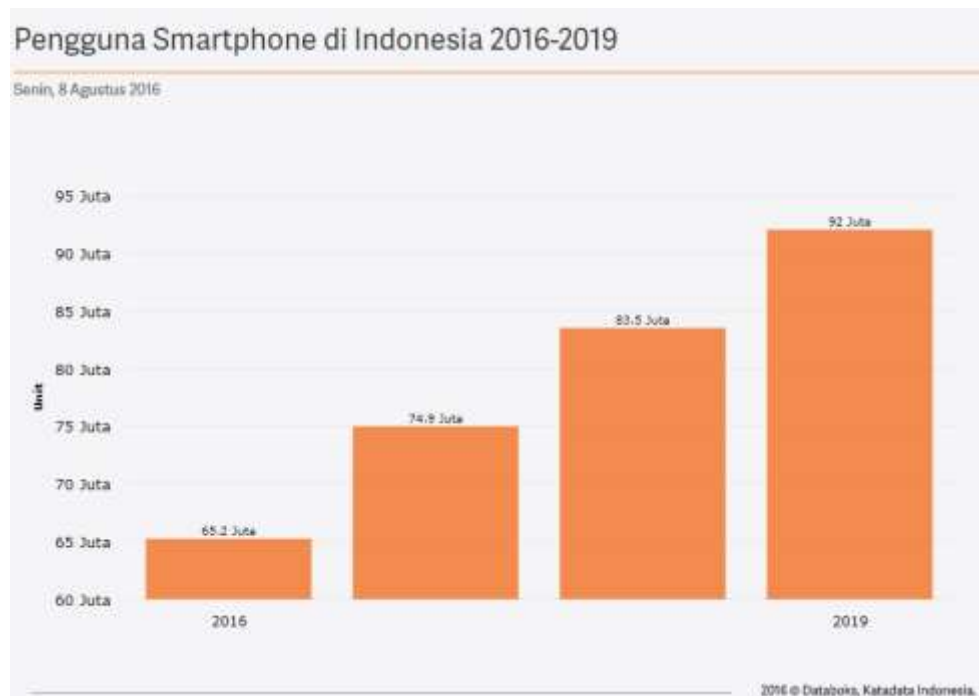
Leshin, Pollock & Reigeluth (Arsyad, dalam Suherman. 2009) mengelompokkan media pembelajaran dalam lima kelompok media, yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trap); media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (zworkbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas); media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); media berbasis audio-visual (video, film, program *slide-tape*, televisi); dan media berbasis komputer.

5) Heinich, Molenda, & Russel (2005)

Heinich dkk mengklasifikasikan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran menjadi 5(lima) jenis, yaitu: media cetak/teks; media pameran/display; media audio; gambar bergerak/*motion pictures*; multimedia; dan media berbasis web atau internet.

## Perkembangan SmartPhone Android di Indonesia

Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna smartphone Indonesia juga tumbuh pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Berikut ini adalah prediksi pemakaian smartphone di Indonesia menurut Katadata Indonesia.



### Bab III Pembahasan

Penggunaan teknologi dalam era globalisasi sekarang ini mengalami perkembangan pesat. Begitu pula dengan perkembangan media pembelajaran yang juga mengalami pergeseran yang dimulai dari penggunaan media yang teknologinya rendah (*low technology*) sampai dengan penggunaan media yang berteknologi tinggi (*high technology*). Pada tahun 1950 media televisi dikategorikan sebagai media yang berteknologi tinggi tetapi kemudian pada era tahun 1970/1980 media tersebut bergeser dengan kehadiran media komputer. Pada masa tersebut, komputer digolongkan sebagai media dengan teknologi yang paling tinggi, tetapi kemudian pada tahun 1990 tergeser kedudukannya dengan kehadiran media internet. Kondisi pergeseran teknologi ini akan berlangsung terus menerus selama ilmu dan teknologi terus berkembang.

Sejalan dengan pesatnya arus perkembangan teknologi, dan juga semakin merakyatnya pemakaian alat komunikasi android di kalangan peserta didik, orangtua, pendidik, dan tenaga kependidikan, perlu adanya pemetaan fasilitas penggunaan android sebagai media pembelajaran yang menunjang penyampaian informasi pendidikan kepada peserta didik maupun kepada stakeholder lainnya.

#### Pemetaan Fasilitas

Masalah	Indikator Masalah	Penyebab	Pemecahan	
			Instruksional	Manajemen
Belum adanya sosialisasi penggunaan pemilihan dan penggunaan media dalam Kurikulum 2013 untuk pendidik dan tenaga kependidikan di satuan pendidikan dalam wilayah provinsi Banten	Dari semua satuan pendidikan di wilayah provinsi Banten, hanya sebagian pendidik dan tenaga kependidikan yang sudah menerima informasi dan sudah mengikuti pelatihan kurikulum 2013. Dan dari yang mengikuti pelatihan kurikulum	Tidak semua pendidik dan tenaga kependidikan di satuan pendidikan dalam wilayah provinsi Banten yang mengikuti pelatihan kurikulum 2013 mendapatkan pelatihan pemanfaatan media	Fasilitas ke setiap satuan pendidikan agar setiap pendidik dan tenaga kependidikan di wilayah provinsi banten dapat mengupgrade dirinya untuk memperoleh pelatihan pemanfaatan media pembelajaran dalam implementasi	Mengagendakan diadakannya fasilitas pemanfaatan media dalam pembelajaran



	2013 masih kebingungan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.	pembelajaran dalam implemetasi kurikulum 2013 dikarenakan alokasi pembiayaan yang terbatas dari pemerintah.	kurikulum 2013	
Mayoritas pendidik dan tenaga kependidikan, peserta didik, dan orangtua memiliki perangkat android dan masih sedikit yang memanfaatkannya untuk dunia pendidikan	Pemanfaatan perangkat android di dunia pendidikan oleh pendidik dan tenaga kependidikan, peserta didik, dan orangtua masih belum merakyat	Belum ada sosialisasi ataupun pelatihan terkait pemanfaatan perangkat android di dunia pendidikan kepada <i>pendidik dan</i> tenaga kependidikan, peserta didik, dan orangtua	Fasilitasi pemanfaatan perangkat android pendidikan kepada pendidik dan tenaga kependidikan, peserta didik, dan orangtua	Membuat program fasilitasi berupa pelatihan maupun pembimbingan terkait pemanfaatan perangkat android untuk pendidikan dan pembelajaran.
Dengan adanya pergeseran teknologi, masih sedikit dari tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang memiliki kemampuan memanfaatkan android dalam pembelajaran	Belum meratanya kesempatan yang diperoleh oleh pendidik dan tenaga kependidikan mengenai pemanfaatan android dalam pembelajaran	Kurang cepatnya pendidik dan tenaga kependidikan dalam mencari dan menerima informasi dari berbagai sumber untuk mengikuti pelatihan pemanfaatan android dalam pembelajaran serta perbedaan waktu longgar yang dimilikinya.	Fasilitasi ke setiap pendidik dan tenaga kependidikan di wilayah provinsi Banten untuk dapat mengupgrade dirinya dalam memperoleh pelatihan pemanfaatan android sebagai media pembelajaran untuk menunjang implementasi kurikulum 2013	Mengagendakan diadakannya fasilitasi bimbingan teknis pemanfaatan android sebagai media pembelajaran di laboratorium komputer LPMP Banten.

## **Bab IV Simpulan dan Rekomendasi**

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Sudah terjadi pergeseran di bidang teknologi dan informasi
2. Peserta didik diharapkan dapat menguasai kompetensi abad 21
3. Perkembangan pemakaian android cukup tinggi
4. Kurangnya pendidik dan tenaga kependidikan dalam menguasai media pembelajaran untuk implementasi kurikulum 2013
5. Kurangnya kesempatan yang dimiliki pendidik dan tenaga kependidikan untuk memperoleh pelatihan tentang pemanfaatan perangkat android untuk pendidikan dan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Rekomendasi program yang dapat dilakukan adalah dengan mengoptimalkan keberadaan tenaga fungsional LPMP yaitu tenaga fungsional pengembang teknologi pembelajaran untuk memberikan pelayanan yaitu

1. fasilitasi pelatihan tatap muka ataupun daring mengenai pemanfaatan android dalam pendidikan/pembelajaran
2. pembimbingan tatap muka maupun daring tentang pembuatan aplikasi android untuk pembelajaran
3. fasilitasi pembimbingan pemilihan media yang tepat untuk implementasi kurikulum 2013

## Daftar Referensi

- Dinamika dan Perkembangan Kurikulum 2013. 2017. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Suherman, Yuyus. ( 2008) Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK. . [Online]. Tersedia. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_BIASA/196610251993031-YUYUS\\_SUHERMAN/B.\\_Bahan\\_Presentasi/MEDIA\\_ABK.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196610251993031-YUYUS_SUHERMAN/B._Bahan_Presentasi/MEDIA_ABK.pdf)
- Hermanto, Eddy. (2006). *Media Teknologi Dalam Pendidikan*. [Online]. Tersedia: <http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/2006/072006/05/99forumguru.htm>.
- Pandji. (2006). *Prinsip Pengembangan Media Pendidikan - Sebuah Pengantar*. [Online]. Tersedia: <http://teknologipendidikan.wordpress.com/2006/03/21/prinsip-pengembangan-media-pendidikan-sebuah-pengantar/>
- Pri, Benny. A. (2015) Modul Pelatihan Pengertian dan Perkembangan Konsep Media Pembelajaran serta Teori Belajar yang Melandasinya. [Online]. Tersedia: <http://test.elearning-ambarsrilestari.web.id/wp-content/uploads/2015/12/JENIS-DAN-KLASIFIKASI-MEDIA.pdf>
- Meli, Narty. (2016). Media Pembelajaran Beserta Klasifikasinya Menurut Heinich, 1996. [Online]. Tersedia: <https://koreshinfo.blogspot.co.id/2016/04/media-pembelajaran-beserta.html>
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019> diakses 2 April 2018
- [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/6095/Indonesia+Raksasa+Teknologi+Digital+Asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/6095/Indonesia+Raksasa+Teknologi+Digital+Asia/0/sorotan_media) diakses 2 April 2018