

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi *mobile phone* selama ini tidak hanya terfokus sebagai sarana komunikasi, ataupun hiburan, tetapi sudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Mobile learning* secara singkat dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan peluang menyelenggarakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) melalui teknologi yang bersifat *mobile*. Pada konsep pembelajaran tersebut, *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Terbukti dari beberapa penelitian yang memanfaatkan teknologi *mobile phone* sebagai media pembelajaran. Seperti penelitian *Mobile School Service* yang dikembangkan oleh (Zoran Vucetic, et all; 2010), dimana teknologi *mobile phone* dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran pada mahasiswa di University of Novi Sad, Zrenjanin, Serbia. Disamping itu teknologi *mobile phone* dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan, seperti penelitian Pengembangan Rancangan *Mobile phone Based Learning* pada Materi SQL Mata Kuliah Basis Data Lanjut di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Undiksha (Wirawan; 2011). Dimana penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *mobile phone* sebagai sarana belajar untuk materi SQL. Respon mahasiswa yang dibelajarkan *mobile phone* menunjukkan respon positif. Potensi dan prospek pengembangan *mobile learning* ke depan sangat terbuka lebar mengingat

kecenderungan masyarakat yang semakin dinamis dan *mobile* serta tuntutan kebutuhan pendidikan yang berkualitas dan beragam.

Program studi Teknik Studio Produksi Televisi dan Radio merupakan salah satu jurusan *broadcasting* di Sekolah Tinggi Multimedia MMTC Yogyakarta. Salah satu mata kuliah wajibnya adalah praktek studio produksi televisi yang salah satu materi kuliahnya adalah tata kamera/teknik kamera. Dimana materi yang disajikan dalam perkuliahan merupakan 1) Pengenalan komponen peralatan kamera *ENG (Electronic News Gathering)* dan *EFP (Electronic Field Production)*, 2) Standar Operasional prosedur penggunaan kamera (SOP), 3) *white balance/ black balance*, 4) familiarisasi fasilitas menu pada kamera, 5) Diagram jaringan instalasi. Mata kuliah praktek studio televisi merupakan mata kuliah praktikum, namun sebelum melaksanakan praktek, mahasiswa diwajibkan untuk memahami secara mendalam terhadap penguasaan materi tata kamera/teknik kamera.

Namun berdasarkan analisis dari hasil observasi di studio dan wawancara dengan dosen pengajar yang dilakukan peneliti pada pembelajaran mata kuliah praktek studio televisi yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan bahwa tingkat penguasaan materi mahasiswa khususnya pada materi diagram jaringan instalasi dalam mata kuliah tersebut cukup rendah, ini dikarenakan dari beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung, diantaranya:

- A. Salah satu masalah yang sering dijumpai adalah mahasiswa sering lupa pada masing – masing fungsi dari tombol/ komponen kamera yang sudah dijelaskan sebelumnya.

- B. Mahasiswa kurang aktif dalam materi pengenalan tata kamera/teknik kamera, hal tersebut dikarenakan sarana belajar yang tidak sepadan dengan jumlah mahasiswa.
- C. Mata kuliah praktek studio produksi televisi merupakan mata kuliah praktikum, sehingga untuk mempraktekkan instalasi jaringan terlebih dahulu mahasiswa diwajibkan memahami fungsi dari masing – masing komponen kamera, sehingga dalam praktek akan lebih mudah penerapannya.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti memandang perlu untuk dikembangkannya suatu media pembelajaran berbasis *mobile phone* untuk mendukung proses pembelajaran materi praktek studio produksi televisi.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut penulis merumuskan masalah:

- A. Bagaimana mengembangkan m-learning dalam pembelajaran teknik kamera pada praktek studio produksi televisi?
- B. Bagaimana m-learning mendukung peningkatan keefektifan pembelajaran teknik kamera pada praktek studio produksi televisi?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar, maka masalah dalam penelitian dibatasi, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah

- A. Untuk Melakukan penelitian analisis efektivitas ini, sebelumnya dilakukan pembuatan aplikasi *m-learning* pembelajaran kamera berbasis android
- B. Perangkat *mobile* yang digunakan dengan spesifikasi *android operating system 2.2* (froyo)
- C. Elemen multimedia pada aplikasi ini adalah audio, video, teks, dan gambar, tanpa animasi
- D. Konten dalam aplikasi ini hanya membahas kamera ENG dan EFP yang digunakan di Sekolah Tinggi Multimedia MMTC Yogyakarta
- E. Objek penelitian adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Multimedia MMTC Yogyakarta yang mengikuti mata kuliah Praktek studio produksi televisi semester 4
- F. Efektivitas diukur berdasarkan rata-rata skor dari data hasil test yang diambil

1.4 Tujuan

Dari rumusan masalah di atas di peroleh tujuan dalam penulisan ini yaitu:

- A. Mengembangkan *mobile learning* berbasis android yang menyajikan materi ajar teknik kamera *Electronic news Gathering* dan *Electronic Field Production* berbasis Android dan dapat di akses setiap saat serta visualisasi materi yang menarik
- B. *M-learning* mendukung keefektifan pembelajaran dengan memberikan variasi dalam pembelajaran teknik kamera pada praktek studio produksi

televisi yang masih berbasis konvensional agar lebih efektif dengan metode tutorial.

1.5 Sistematika Penulisan

Dokumen tugas akhir ini terdiri dari enam bab, yaitu :

A. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, manfaat dan tujuan penelitian dan sistematika penulisan laporan.

B. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai pembandingan atau acuan di dalam pembahasan masalah.

C. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat tentang metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam menyelesaikan penelitian, materi penelitian, alat, langkah-langkah penelitian, analisis dan kesulitan-kesulitan yang ada.

D. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

E. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai gambaran mengenai pengimplementasian sistem. Selain itu akan disertakan pula dengan hasil pengujian perangkat lunak.

F. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan akhir secara keseluruhan dan saran yang diberikan untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut.