

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan atau guru adalah profesi mulia. Dari tangan seorang guru, kemudian lahir berbagai profesi lainnya. Dari tangan seorang guru pula, berbagai pekerjaan muncul melalui kreativitas dan keahlian seorang guru, berbagai capaian diraih oleh seseorang.

Perkembangan informasi dan teknologi yang kian pesat tak dapat dihindari dan menjadi bagian penting dari pendidikan dan pembelajaran. Pembelajaran dapat dilakukan di mana pun, kapan pun, serta tidak mengenal jarak. Oleh karena itu, revolusi pembelajaran menjadi satu keniscayaan.

Keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah bukan lagi menjadi halangan apa lagi menjadi penghambat kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.

Semua masalah yang berkaitan dengan sarana dan prasarana dapat diselesaikan dengan penguasaan metode dan media.

Melalui inovasi pembelajaran, pendidik diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Persaingan dunia industri era 4.0 telah banyak melahirkan sesuatu yang mungkin berada diluar nalar. Pembelajaran bukan lagi dilakukan di dalam ruang kelas. Artinya, ruang kelas bukan lagi satu-satunya tempat untuk belajar.

Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu yang dianggap penting dalam perubahan pendidikan.

Khususnya dalam sistem pembelajaran, IPTEK telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern yang berasaskan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology* [ICT]). Salah satu di antaranya adalah media komputer dengan internetnya. Perkembangan ICT (*information, communication and technology*) yang begitu pesat berpengaruh terhadap semua bidang termasuk pendidikan. ICT mampu menjadi media dan sumber pembelajaran yang luas sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa harus hadirnya seorang guru. Dengan media ini akan merangsang kinerja otak agar lebih maksimal dan optimal, yang pada akhirnya memunculkan *e-learning*.

Kehadiran *e-learning* ini yang kemudian memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan dengan meluasnya pengguna media komunikasi elektronik. Untuk itu dalam dunia pendidikan sangat diperlukan bantuan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK). Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa peserta didik memainkan peran lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan pembelajaran *e-learning* mengharuskan peserta didik akan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri.

Konteks pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan, telah terbukti bahwa semakin menyempit dan meleburnya faktor “ruang dan waktu” yang selama ini menjadi aspek penentu kecepatan dan keberhasilan penguasaan ilmu pengetahuan oleh umat manusia. Lebih fleksibel

tanpa terikat ruang dan waktu, memperkaya materi pembelajaran, menghidupkan proses pembelajaran, membuat proses pembelajaran lebih terbuka, serta mendukung peserta didik untuk belajar mandiri.

Kemunculan *e-learning* ini memunculkan media pembelajaran yang baru seperti, yang biasa disebut dengan istilah *blended learning*, *Mobile learning*, *Web-based learning*, *virtual learning*, *internet learning*, *Networked learning*, *distance learning*. Pemanfaatan *e-learning* sebagai teknologi juga perlu dilakukan suatu rencana agar dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika yang diterapkan guru belum optimal. Di sisi lain, penggunaan internet cukup tinggi di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan walaupun hanya sebatas penggunaan sosial media saja. Berdasarkan kondisi tersebut seharusnya tingginya penggunaan internet bisa digunakan sebagai sarana menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan *e-learning*.

Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan belum menggunakan *e-learning* apapun sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan fasilitas belajar seperti WIFI, computer dan LCD pun masih terbatas sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Apabila digunakan *e-learning* pada pembelajaran DLDE maka pembelajaran akan lebih menarik karena akan disajikan video animasi yang berkaitan dengan materi. Selain itu, pembelajaran

dengan *e-learning* menggunakan *Blended learning* sebagai media pembelajaran DLDE.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Blended learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dipaparkan identifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media *PowerPoint* dan metode ceramah dianggap kurang efektif oleh peserta didik sehingga dampak yang akan terlihat adalah menurunnya motivasi dan minat belajar peserta didik.
2. Mata pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika merupakan mata pelajaran yang dasar di SMK khususnya pada jurusan listrik dan harus dipahami oleh siswa.
3. Masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran secara online di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
4. Terhambatnya proses pembelajaran apabila tidak terjadi tatap muka dikelas
5. Penggunaan *smartphone* belum di manfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar.
6. Dibutuhkan media yang dapat menunjang proses belajar mengajar (PBM) Dasar Listrik Dan Elektronika (DLDE) sebagai suplemen untuk menumbuhkan semangat, minat, keaktifan serta kemandirian siswa.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media interaktif menggunakan *Software Adobe Animate CC Air for Android* pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika (DLDE). Penelitian ini dilakukan pada semester genap.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *AIR-Learning* berbasis *blended learning* pada mata pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *AIR-Learning* berbasis *blended learning* pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Sesuai dengan rumusan masalah yang diambil, maka tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran *AIR-Learning* berbasis *blended learning* pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *AIR-Learning* berbasis *blended learning* pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat dari pengembangan media pembelajaran ini adalah guru dan siswa menjadi terbantu khususnya dalam hal belajar. Dikarnakan materi serta bahan ajar dan soal-soal telah tersedia di aplikasi sehingga guru dan siswa dapat mengakses materi tersebut dimanapun dan kapanpun.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi media pembelajaran yang diharapkan ialah :

1. Media mampu menjadi daya pikat siswa dan meningkatkan minat dan kemampuan belajar siswa
2. Media mampu menjadi sumber alternatif belajar yang baik terkhususnya dalam mata pelajaran DLDE yang dimana merupakan mata pelajaran yang sangat dasar di SMK
3. Media mampu menyediakan latihan soal-soal yang akan dibahas oleh siswa guna untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam pelajaran tersebut
4. Media mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa mampu mencapai KKM yang diharapkan terkhususnya dalam mata pelajaran DLDE.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan serta menemukan dan memperbaiki kelemahan dari perangkat media pembelajaran yang digunakan selama ini.
2. Pengembangan media pelajaran yang dilakukan penulis menjadi salah satu sumber alternatif belajar yang baik terkhususnya dalam mata pelajaran DLDE yang dimana merupakan mata pelajaran yang sangat dasar di SMK
3. Media yang dikembangkan oleh penulis mampu menyediakan latihan soal-soal yang akan dibahas oleh siswa guna untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam pelajaran tersebut
4. Media yang dikembangkan oleh penulis menyediakan fitur video pembelajaran terkait materi dasar listrik dan elektronika. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait matapelajaran Dasar Listrik dan Elektronika pada fitur video yang telah tersedia didalam aplikasi.