

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media merupakan suatu alat yang fungsinya untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di zaman yang modern ini pendidik/guru dituntut untuk dapat menciptakan ataupun mengembangkan suatu media yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan untuk menggantikan metode pengajaran yang baik, tetapi untuk melengkapi dan membantu pendidik dalam memberikan materi atau informasi. Dengan kata lain media pembelajaran memiliki peran penting di dalam pembelajaran, atau bisa disebut ini adalah pentingnya media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar. Melalui penggunaan media diharapkan terjadi interaksi yang berarti antara pendidik dan peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuannya.

Berdasarkan paparan mengenai pentingnya media dalam proses pembelajaran, maka peneliti hendak mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan

suatu media yang terdiri dari banyak media didalamnya, seperti media gambar, grafis, teks, audio, video, animasi yang dapat membantu proses pembelajaran.

Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada siswa saja, akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat peserta didik untuk mau memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh pengajar. Strategi pengajar guna mengembangkan media pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sumber daya pengajar, fasilitas di sekolah, lingkungan tempat atau lokasi sekolah, dan lain-lain.

Pendidikan Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Medan merupakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990). SMK Negeri 2 Medan dalam proses pembelajarannya menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai acuan belajar, dimana pada Kurikulum Merdeka ini siswa dituntut untuk lebih mandiri dan kreatif. SMK Negeri 2 Medan memiliki beberapa program keahlian yang salah satunya adalah program keahlian Teknik Kendaraan Ringan (TKR) dan mata pelajaran Dasar-Dasar Otomotif (DDO) merupakan salah satu mata pelajaran yang termuat dalam program keahlian TKR ini.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah SMK Negeri 2 Medan, pada saat penyampaian atau penyajian materi kepada peserta didik, dimana suasana kelas pada saat proses belajar gadung atau ramai, guru kurang baik mengkoordinir atau mengontrol kelas sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan nyaman. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar murid bisa konsentrasi dan lebih mudah menerima pelajaran.

Menurut Bapak Erwinsyah Saragih, S.Pd.,Gr selaku guru pelajaran kejuruan di SMKN 2 Medan, bahwa penyampaian materi pembelajaran alat ukur kepada peserta didik saat ini menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi dengan menggunakan media ajar papan tulis, hal tersebut belum sesuai dengan rancangan modul ajar. Terbatasnya media bantu ajar yang disediakan oleh pihak sekolah menjadi salah satu akibat belum tercapainya tujuan rancangan bahan ajar daripada mata pelajaran alat ukur.

Hal ini diketahui dari hasil ujian disemester ganjil dan genap pada kelas X TKR SMK Negeri 2 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023. Diketahui bahwa dari 34 siswa masih terdapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan pihak sekolah yaitu 75 yang diperoleh peneliti saat melakukan observasi masalah.

Tabel 1.1 Presentase Hasil Belajar Siswa

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
2022/2023 Ganjil	< 75	8	23,5%
	> 75	26	76,5%
2022/2023 Genap	< 75	9	26,5%
	> 75	25	73,5%

Sumber : Data Observasi di Sekolah SMK N 2 Medan

Berdasarkan data yang diperoleh, hasil ujian semester ganjil masih terdapat 8 siswa (23,5%) yang belum lulus dengan kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran dasar-dasar otomotif adalah 75, sedangkan hasil ujian semester genap masih terdapat 9 siswa (26,5%) yang belum lulus dengan kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran dasar-dasar otomotif adalah 75. Maka dapat disimpulkan hasil ujian semester ganjil pada mata pelajaran alat ukur masih belum sesuai dengan yang di harapkan. Jika hal ini berlangsung terus-menerus maka kompetensi lulusan akan sangat rendah. Oleh karena itu perlu mencari penyebabnya sekaligus mencari solusi agar hasil belajar meningkat dan metode yang digunakan guru dapat berpengaruh pada pembelajaran pada siswa.

Salah satu menunjang keberhasilan pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Proses pembelajaran menggunakan media harus tepat sasaran, dengan adanya stimulus dan respon tepat maka kesuksesan tercapainya tujuan akan lebih maksimal. Pemilihan media pembelajaran yang selaras dengan materi pelajaran akan membuat proses kegiatan pembelajaran berjalan efisien dan efektif. Selain itu, dalam pemilihan media harus memperhatikan beberapa aspek yaitu tujuan penggunaan, sasaran penggunaan media, karakteristik media, waktu, biaya, dan ketersediaan.

Perkembangan teknologi yang pesat mendorong pendidikan dituntut

selaras dengan kemajuan teknologi. Android merupakan sebuah sistem operasi yang banyak digunakan karena terdapat fitur-fitur yang mudah dipahami oleh pengguna. Hal ini disebabkan android ramah dan mudah digunakan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini merupakan pengembangan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi baik didalam kelas maupun proses pembelajaran daring. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu mengoptimalkan peserta didik untuk belajar, sehingga dapat memberi dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Perlunya pemanfaatan *smartphone* sebagai *mobile learning* khususnya pada pembelajaran Dasar-Dasar Otomotif (DDO) karena selama ini bahan ajar yang dibuat oleh guru masih terbatas dan hanya sebagai pegangan guru. Tidak adanya interaktif pada media pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa kurang dapat memaknai penggambaran secara komprehensif. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif dari guru membuat siswa kurang terlibat di dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa disisipkan metode lain untuk menarik perhatian dan minat belajar siswa, hal ini mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan dan tidak lagi memperhatikan pembelajaran dari guru. Sehingga saat proses pembelajaran berlangsung, lebih dari 50% siswa kelas X TKR melakukan aktivitas negatif seperti membuat keributan, bermain HP bahkan tidur. Kurang terlibatnya siswa di dalam proses pembelajaran juga membuat siswa. Kelas X TKR menjadi pasif dengan permasalahan yang telah dikemukakan, oleh karena itu *smartphone* akan lebih dimaksimalkan lagi

pemanfaatannya dalam pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat diakses dan dimiliki oleh siswa. Kelebihan pengembangan media pembelajaran ini yaitu dapat diulang materinya sebagai belajar mandiri siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran berupa penggunaan *smartphone* berbasis android untuk pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Otomotif di kelas X TKR SMK Negeri 2 Medan. Maka dari itu perlu adanya sebuah media pembelajaran berbasis *Mobile Learning (M Learning)* aplikasi android untuk menunjang proses belajar mengajar disekolah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi pokok masalah adalah sebagai berikut:

1. Kurang adanya media sebagai pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Otomotif (DDO).
2. Tidak tersedianya media pembelajaran kodular berbasis aplikasi android yang diterapkan di SMK N 2 Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran kodular berbasis android pada kompetensi dasar alat ukur, dan tingkat kelayakan media pembelajaran kodular berbasis android pada kompetensi dasar alat ukur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah

yang terpaparkan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi kodular pada mata pelajaran Dasar-Dasar Otomotif pada capaian pembelajaran pada program Alat Ukur?
2. Apakah Media Pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi kodular pada mata pelajaran Dasar-Dasar Otomotif layak digunakan pada kelas X TKR SMK Negeri 2 Medan?
3. Apakah Media Pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi kodular pada mata pelajaran Dasar-Dasar Otomotif efektif digunakan pada kelas X TKR SMK Negeri 2 Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasikodular pada mata pelajaran Dasar-Dasar Otomotif pada capaian pembelajaran Alat Ukur.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar-Dasar Otomotif pada capaian pembelajaran Alat Ukur kelas X TKR SMK N 2 Medan.
3. Mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar-Dasar Otomotif pada capaian pembelajaran Alat Ukur kelas X TKR SMK N 2 Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran ini memberikan ilmu pengetahuan yang lebih relevan sebagai hasil dari pengamatan langsung maupun tidak langsung, dapat memahami penerapan ilmu yang diperoleh selama studi di pendidikan menengah khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Otomotif untuk capaian pembelajaran Alat Ukur serta penerapannya.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, dapat menjadi sumber belajar untuk lebih aktif dalam belajar serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi Alat Ukur.
- b. Bagi Guru, sebagai media dan sekaligus alat bantu untuk memfasilitasi proses pembelajaran siswa di kelas khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Otomotif materi alat ukur.
- c. Bagi Peneliti, Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi kodular pada mata pelajaran dasar-dasar otomotif serta memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan terkait pengembangan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Media pembelajaran berupa file yang dapat disimpan di *smartphone*, *Flashdisk*, *Harddisk*, dan media simpan lainnya.
2. Produk *smartphone* berbasis *android*.

3. Media pembelajaran berbasis aplikasi android diterapkan pada kompetensi dasar mengklasifikasi huruf, angka dan etiket pada Teknik Kendaraan Ringan berdasarkan jenis dan fungsi alat ukur untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan.
4. Media Pembelajaran berbasis aplikasi *android* memuat konten materi (dalam bentuk teks, gambar, dan video) dan konten evaluasi *online*.
5. Aplikasi diinstal pada *smartphone* dengan *operating system android* dengan minimal adalah versi 4.1 *Jelly Bean*.
6. Aplikasi juga dapat diinstalasi pada *personal computer* yang sebelumnya harus terinstalasi *software App Player* atau *Emulator Android* (Contoh: *Bluestacks*, *NOX*, dll).
7. Media pembelajaran berbasis aplikasi android pada kompetensi dasar mengklasifikasi huruf, angka dan etiket pada Teknik Kendaraan Ringan berdasarkan jenis dan fungsi alat ukur mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran Dasar-Dasar Otomotif pada capaian pembelajaran Alat Ukur yang dilaksanakan di kelas lebih menekankan pada metode ceramah (verbalisme), sehingga siswa mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan ketika siswa tidak bisa siswa cenderung takut pada pembelajaran tersebut. Untuk itu perlu adanya modifikasi media pembelajaran sebagai salah satu solusi untuk menjadikan kegiatan belajar siswa lebih terarah pada tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar di kelas guru juga menemukan contoh pada

materi. Seringkali materi yang dijelaskan guru masih bersifat abstrak sehingga dibutuhkan multimedia yang membantu merangsang siswa untuk belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Media pembelajaran Dasar-Dasar Otomotif pada capaian pembelajaran Alat Ukur ini unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan media sederhana lainnya, salah satu keunggulan media ini dirancang dengan mengkombinasikan beberapa media seperti materi, teks, dan video yang dapat meningkatkan daya ingat siswa dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.
2. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur analisis kebutuhan dan implementasi.
3. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan (TKR) SMK Negeri 2 Medan.