

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aset terpenting dalam kehidupan manusia saat ini. Pendidikan juga merupakan tonggak utama berhasilnya suatu bangsa, hal ini dapat dilihat dari hasil sumber daya manusia bangsa itu sendiri karena Pendidikan merupakan suatu cara untuk mengembangkan diri seseorang untuk memperoleh ilmu baru yang belum dimiliki sebelumnya. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia di Indonesia yaitu dengan meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan apa yang ada pada Undang-Undang No. 20 tahun 2003 yang membahas perihal Sistem Pendidikan Nasional yang mengemukakan bahwa tujuan dari pendidikan nasional ialah untuk mengembangkan peserta didik supaya menjadikan seorang 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. Pendidikan memiliki fungsi yang penting dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah pada kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran kurikulum 2013, setiap individu dituntut berkembang dan memiliki kualitas potensi termasuk peserta didik itu sendiri.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti media dalam proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain maka belajar membutuhkan interaksi. Dimana hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim atau sumber pesan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Medan merupakan sekolah yang mempersiapkan siswanya terdidik agar terampil dan siap dalam dunia kerja

dibidangnya masing-masing. Terdapat beberapa program keahlian pada SMK Negeri 5 Medan, salah satunya yaitu Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Dalam program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, salah satu mata pelajaran yang ada yaitu konstruksi utilitas bangunan. Mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa kelas XI program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan mempelajari tentang suatu kelengkapan fasilitas bangunan yang digunakan untuk menunjang tercapainya unsur-unsur kenyamanan, kesehatan, keselamatan, dan mobilitas dalam suatu bangunan. Mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan merupakan gabungan dari teori dan praktik. Pada teori sendiri, siswa akan mendengarkan penjelasan awal yang akan disampaikan oleh guru mata pelajaran. Sedangkan pada praktik, siswa akan menggambarkan apa yang telah dijelaskan oleh guru sesuai materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung di SMKN 5 Medan, peneliti menemukan bahwa nilai rata-rata siswa masih tergolong rendah dan saat proses pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Guru masih kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Adapun media pembelajaran yang pernah digunakan di kelas yaitu media *powerpoint* dan buku ajar yang menjelaskan materi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti banyak siswa yang merasa bosan dan tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang hanya mengandalkan buku ajar sebagai medianya, sehingga kurangnya interaksi antara siswa dan guru dalam proses belajar, serta kurang terwujudnya tujuan pembelajaran di kelas. Padahal saat ini, seluruh siswa sudah memiliki *smartphone android* yang digunakan hanya untuk bermain *game* dan media sosial. Oleh karena itu bahan ajar yang tepat yang bisa mendukung pembelajaran siswa sesuai perkembangan zaman adalah *mobile learning* berbasis aplikasi *android*. *Mobile Learning* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler, *mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Menurut Darmawan (2020:23) *mobile*

*learning* dapat digunakan sebagai suatu sistem yang dipandang dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan berupaya menembus keterbatasan ruang dan waktu.

Kurang variatifnya media yang ada bukan semata-mata karena kesalahan guru, namun karena guru kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi. Media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat memahami dan menerimanya dengan baik, Tingkat perkembangan perangkat *smartphone* yang semakin tinggi dan relatif semakin murah merupakan faktor pendukung pengguna *smartphone* meningkat. Menurut Hakim (2018:35) Media pembelajaran yang berbasis aplikasi android mempunyai beberapa keunggulan, seperti halnya yang diungkapkan oleh Hakim antara lain praktis saat dibawa, terhubung ke jaringan kapan dibutuhkan dan di mana saja selama ada akses ke wifi atau kabel data yang cukup, fleksibel saat mengakses sumber belajar, komunikasi lebih dekat, terlibat dan aktif para siswa. Harga yang terjangkau juga menjadikan keunggulan utamanya.

Salah satu *software* untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi android yaitu *Smart Apps Creator* (SAC). Dalam menggunakan *software Smart Apps Creator* (SAC) ini cukup mudah karena dalam penggunaannya tidak memerlukan pemrograman komputer. Cukup memasukan materi yang akan disampaikan berupa teks, gambar, atau video kedalam *template* yang telah disediakan didalam *software* tersebut dan dapat dikreasikan semenarik mungkin untuk menambah minat belajar siswa. Dengan media pembelajaran berupa aplikasi android tersebut siswa dapat belajar kapan pun dan dimana pun dengan menjalankan aplikasinya di android masing-masing, serta siswa dapat menerapkan pembelajaran mandiri dirumah.

Salah satu penelitian yang menggunakan Smart App Creator dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi, salah satunya adalah penelitian oleh Andi Rustandi, dkk (2020) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di SMK Teknologi Informasi Samarinda. Hasil penelitian Andi Rustandi, dkk berdasarkan validasi oleh ahli materi terhadap

seluruh aspek mendapat kategori “sangat layak” dengan presentase kelayakan 87% dan penilaian dari ahli media terhadap seluruh aspek mendapat kategori “sangat layak” dengan presentase kelayakan 97,33%. Berdasarkan hasil perolehan kuesioner dari ahli media dan materi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis terdorong dan termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengambil judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* dengan Aplikasi *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung Kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan.”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, diantaranya sebagai berikut:

1. Kurang beragamnya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.
2. Guru mata pelajaran belum pernah membuat media pembelajaran berbasis aplikasi.
3. Kurangnya pemanfaatan kemajuan teknologi dan informasi dalam pembuatan media pembelajaran.
4. Media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator* belum pernah diterapkan oleh guru.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, perlunya pembatasan masalah agar pengkajian masalah lebih terarah, maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media dibatasi pada kelayakan, yaitu memenuhi kevalidan.
2. Model pengembangan ADDIE yang digunakan hanya sampai *Development* yaitu revisi media pembelajaran.

3. Materi pembelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu detail kolom dan balok.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana kelayakan media pembelajaran *mobile learning* dengan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 5 Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *mobile learning* dengan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 5 Medan.

#### **1.6 Manfaat Pengembangan Produk**

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan informasi dalam Menyusun kebijakan tentang pentingnya penerapan media pembelajaran *mobile learning* ini.
2. Bagi guru, sebagai bahan informasi dalam membuat variasi penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bandingan dalam melakukan penelitian lanjutan tentang keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran *mobile learning*.

#### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Aplikasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dan dapat menunjang proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran berupa aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* pada mata pelajaran konstruksi utilitas gedung.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi yang dikembangkan disesuaikan dengan KI dan KD pokok bahasan yang diajarkan di SMK Negeri 5 Medan.
4. Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *software Smart Apps Creator*.
5. Media pembelajaran berbasis aplikasi berisi materi-materi pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin dengan video pembelajaran dan soal-soal latihan.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran konstruksi utilitas gedung kelas XI desain pemodelan dan informasi bangunan di SMK Negeri 5 Medan, diharapkan produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat menambah alternatif guru dalam membuat media pembelajaran untuk menambah minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### a. Asumsi Pengembangan

Asumsi-asumsi pada pengembangan ini adalah:

1. Dapat mengetahui cara pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *Smart App Creator*.
2. Semua siswa dapat mengetahui dan menggunakan media pembelajaran yang berbasis aplikasi.
3. Dengan dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi, diharapkan guru mata pelajaran dapat membuat media pembelajaran berbasis aplikasi sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan

b. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki keterbatasan, yaitu:

1. Materi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *mobile learning* ini masih terbatas dan tidak mencapai materi pembelajaran untuk 2 semester.
2. Materi-materi yang digunakan merupakan materi yang kembangkan penulis berdasarkan RPP dan Silabus.
3. Validasi desain dilakukan hanya kepada ahli media, ahli materi serta respon peserta didik siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.

