

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pengembangan teknologi yang sekarang ini semakin pesat, pembelajaran melalui teknologi tidak bisa terelakan lagi. Proses belajar siswa saat sekarang ini memang dimudahkan oleh berbagai teknologi. Salah satu perkembangan teknologi yang terlihat adalah penggunaan komputer dan jaringan internet. Hampir seluruh bidang termasuk bidang pendidikan memanfaatkan internet. Pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dilakukan agar pembelajaran yang kompleks menjadi sederhana dan yang membosankan menjadi menyenangkan. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi khususnya internet dapat mengarahkan perilaku siswa agar dapat menjadikan belajar sebagai sebuah kebiasaan dan belajar menjadi menyenangkan. Pesatnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong sekolah untuk memanfaatkan sistem pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan keberhasilan pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bentuk satuan pendidikan menengah yang bertujuan untuk menyiapkan siswa memasuki lapangan kerja maupun untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Seorang siswa SMK harus tepat dalam memilih jurusan yang sesuai dengan bakat dan minatnya sendiri serta yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Hal ini berkaitan dengan peluang untuk dapat bersaing di dunia kerja. Sekolah Menengah Jurusan

(SMK) yang berkompentensi harus didukung dengan mutu pendidikan yang ada di SMK, salah satunya yaitu dibidang proses pembelajaran. Kualitas kegiatan pembelajaran yang baik dikelas tercermin dari keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikelas adalah menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan harus dapat mempermudah proses pembelajaran didalam kelas.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar siswa yang diharapkan mampu mengatasi beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Misalnya keterbatasan dalam memahami materi pelajaran atau objek yang abstrak dan baru dipelajari. Oleh sebab itu dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan tujuan yang ingin dicapai, isi pelajaran, kepraktisan, serta kualitas media tersebut. Berdasarkan perkembangan media pembelajaran, media pembelajaran saat ini seharusnya sudah memanfaatkan perkembangan teknologi. Paulina Pannen (2012) berpendapat bahwa, sudah saatnya para pendidik masa kini dan calon pendidik masa depan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran seoptimal mungkin. Dunia pendidikan dan dunia teknologi informasi harus bersinergi. Oleh sebab itu guru dituntut untuk menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran dikelas seoptimal mungkin. Kurang optimalnya penerapan teknologi di dalam proses pembelajaran menurut guru untuk kreatif dalam menemukan dan mengembangkan

media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Sesuai dengan pendapat Paulina Pennen (2015) yang menyatakan selain melekat teknologi guru juga harus dapat melihat celah dengan menggali kreativitas dalam pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer. Media berbasis komputer yang dimaksud adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif belum banyak dikembangkan oleh sebagian besar guru di SMK. Dalam mata pelajaran praktik, materi yang disampaikan oleh guru kurang dapat dipahami oleh siswa karena guru hanya menjelaskan secara teoritik, tidak interaktif dan kurang menerapkan teknologi dalam media pembelajaran. M. Syafi'i (2015) berpendapat bahwa guru tidak hanya dituntut cerdas dalam bidang ilmu pengetahuan, tapi juga harus dapat menerapkan teknologi dalam media pembelajaran. Jadi, tidak hanya bercerita terkait teori, namun dituntut menguasai dan menerapkan serta mempraktikkan teknologi didalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif perlu dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam mata pelajaran praktik.

Selama melakukan observasi permasalahan yang dialami adalah pada umumnya siswa memiliki semangat belajar yang rendah, ini ditandai dengan siswa yang masih kurang antusias dan suka ramai dalam pembelajaran. Kondisi demikian juga diperparah dengan suasana pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Terkait pada proses pembelajaran konsentrasi keahlian teknik instalasi tenaga listrik pada pembelajaran dasar-dasar ketenagalistrikan dimana kompetensi siswa

yang kurang menguasai pada saat pembelajaran praktik disebabkan karena keterbatasan siswa dalam memahami materi pada proses pembelajaran karena guru selalu menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran, hal inilah yang menyebabkan siswa merasa bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan. Dari penyebab inilah berpengaruh terhadap proses pembelajaran praktek yang tidak berjalan efektif. Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar terutama pada pembelajaran dasar-dasar ketenagalistrikan dipercaya para tenaga pendidik dapat memotivasi serta membantu para siswa dalam menguasai suatu aspek kemampuan tertentu pada pembelajaran dasar-dasar ketenagalistrikan tersebut. Khususnya dengan pemakaian media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran ketenagalistrikan pada saat para siswa membaca, berpraktik, berdiskusi, dan lain sebagainya mereka dapat memenuhi pengalaman dasar dari siswa tersebut. Penyajian media belajar yang masih rumit juga membuat ketertarikan siswa dalam membaca materi pelajaran berkurang.

Menanggapi permasalahan tersebut maka seorang guru haruslah memiliki kemampuan berinovasi dan dituntut untuk bisa kreatif dalam mengemas pembelajaran, khususnya pengemasan pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media yang dikembangkan seharusnya media pembelajaran yang dapat merangsang siswa aktif dalam berinteraksi, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif dalam mengatasi problem tersebut. “Media bisa dikatakan interaktif apabila dapat membuat siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan minat terhadap mata

pelajaran yang sedang dipelajari” (Trimansyah, 2021). Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satu media aplikasi canva, aplikasi canva juga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka pengertian dari aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat merancang berbagai jenis desain kreatif secara online hingga persentase. Canvas saat tersedia dalam beberapa versi, web, iphone dan android. Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui gambar yang ditampilkan sehingga guru dengan mudah menjelaskan materi. Hal inilah yang mendasari ide penulis dalam mengembangkan media pembelajaran berupa materi alat ukur dan alat uji kelistrikan dengan bantuan canva.

Beberapa paparan di atas tersebut peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar untuk memperjelas materi ajar, meminimalisir kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran. Maka peneliti memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Alat Ukur dan Alat Uji Kelistrikan pada Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK N 1 Percut Sei Tuan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada, diantaranya :

1. Penggunaan media pembelajaran masih berupa ceramah membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar dan kurang menarik.
2. Media yang berbasis komputer jarang digunakan dalam pembelajaran teknik instalasi tenaga listrik.
3. Keterbatasan siswa dalam memahami materi seharusnya dapat dibantu dengan penggunaan media.
4. Media pembelajaran interaktif yang menunjang pembelajaran praktik belum banyak dikembangkan oleh sebagian besar guru. Sehingga siswa sulit memahami materi praktik yang disampaikan oleh guru. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menunjang proses pembelajaran praktik.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar peneliti mempermudah dan menghindari meluasnya pembahasan permasalahan penelitian, maka penulis membatasi masalah yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Alat Ukur dan Alat Uji Kelistrikan pada Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK N 1 Pecut Sei Tuan"

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pembelajaran alat ukur dan alat uji kelistrikan pada program keahlian teknik instalasi tenaga listrik di SMK N 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pembelajaran alat ukur dan alat uji kelistrikan pada program keahlian teknik instalasi tenaga listrik di SMK N 1 Percut Sei Tuan?
3. Bagaimanakah respon siswa pada media pembelajaran interaktif pada mata pembelajaran alat ukur dan alat uji kelistrikan pada program keahlian teknik instalasi tenaga listrik di SMK N 1 Percut Sei Tuan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dari pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pembelajaran alat ukur dan alat uji kelistrikan pada program keahlian teknik instalasi tenaga listrik di SMK N 1 Percut Sei Tuan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pembelajaran alat ukur dan alat uji kelistrikan pada program keahlian teknik instalasi tenaga listrik di SMK N 1 Percut Sei Tuan.
3. Untuk meningkatkan respon siswa menggunakan media interaktif pada mata pembelajaran alat ukur dan alat uji kelistrikan pada program keahlian teknik instalasi tenaga listrik di SMK N 1 Percut Sei Tuan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, media pembelajaran interaktif ketenagalistrikan pada program teknik instalasi tenaga listrik menggunakan canva dapat digunakan sebagai alternative untuk mengatasi rasa jenuh dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas atau di bengkel praktik.
2. Bagi guru, media pembelajaran interaktif ketenagalistrikan pada program teknik instalasi tenaga listrik menggunakan canva dapat digunakan sebagai media alternative yang lebih menarik dan inovatif selain media yang biasa digunakan di sekolah.
3. Bagi peneliti, menambah kontribusi nyata untuk membantu salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan yaitu penggunaan media yang masih bersifat konvensional oleh guru di kelas atau di bengkel dalam menyampaikan materi pelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Media interaktif ini diperuntukkan siswa kelas X TITL SMK N 1 Percut Sei Tuan.
2. Berisi materi tentang alat ukur dan alat uji kelistrikan pada pembelajaran dasar-dasar ketenagalistrikan.
3. Media ini dikembangkan melalui aplikasi canva.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran dasar-dasar ketenagalistrikan pada program teknik instalasi tenaga listrik.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.
3. Mempermudah guru pengajar untuk menyampaikan materi dengan media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Agar kompetensi hasil belajar siswa meningkat.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pembuatan media pembelajaran akan mempermudah guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran dapat memberikan pemahaman tentang materi yang disampaikan karena bersifat aplikatif.
- c. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media interaktif seringkali membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak yang canggih. Pengguna dengan perangkat atau koneksi internet yang lambat mungkin mengalami kesulitan.
- b. Uji coba hanya terbatas pada beberapa siswa X TITL di SMK N 1 Percut Sei Tuan.