

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala usaha yang dilakukan dengan sadar dan bersiklus demi mewujudkan suasana proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif bisa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki nilai spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, dan keterampilan yang diperlukan siswa dan masyarakat (UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003).

G. Gunawan (2009) dan Sudiby (2011) mengatakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang signifikan kepada dunia pendidikan terlebih dalam proses pembelajaran di sekolah. Perkembangan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi memunculkan 5 (lima) pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu ; dari pelatihan ke penampilan, dari ruang kelas yang ada di sekolah ke dimana dan kapan saja, dari kertas ke online atau jaringan, dari fasilitas fisik ke fasilitas kerja, dari waktu siklus ke waktu yang nyata. Dampak dari perkembangan teknologi dan informasi didalam pembelajaran adalah banayak media dan sumber pembelajaran, seperti *e-book* (Elektronik Book), modul, film, video, animasi, *slide hypertext*, *web*, dan sebagainya.

Yudhi Munadi (2008) mengatakan bahwa mewujudkan pendidikan berkualitas, tidak terlepas dari guru yang berkualitas yang mampu menggunakan media pembelajaran. Peran multimedia didalam pembelajaran juga sangat

dibutuhkan untuk memberikan dorongan dan pengarahan yang lebih terhadap siswa. Penggunaan dan peran multimedia yang tepat didalam proses pembelajaran tentu akan membuat siswa lebih mudah dan cepat memahami materi pada saat. Inovasi dan metode pengajaran yang selama ini belum ditemui dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif adalah dengan mempergunakan alat bantu belajar yang sering disebut media.

Menurut Hamalik (2008) fungsi media pembelajaran adalah untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan pada proses pembelajaran, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Media yang digunakan pada pembelajaran selama ini yang digunakan disekolah adalah berupa video pembelajaran, modul pembelajaran atau *power point*. Namun media pembelajaran tersebut masih kurang praktis untuk dapat dipergunakan oleh siswa dikarenakan harus ada peralatan pendukungnya kecuali

LKS (modul). Hal ini yang menyebabkan proses pembelajaran dirancang sekreatif mungkin salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa bisa mempelajari suatu materi secara berulang-ulang. Meskipun media pembelajaran saat ini sudah banyak dikembangkan, namun masih sering guru yang memakai media merasa pemakaiannya terlalu rumit dan banyak menyita waktu dalam proses pembuatannya, Selain itu juga media tidak dapat bertahan lama.

Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *mobile* disebut dengan *mobile learning*. Namun Perkembangan teknologi saat ini banyak siswa masih cenderung menggunakan perangkat *mobile* mereka untuk bermain game dan sosial media seperti *instagram, facebook, line, whatsapp*, dan lainnya. Sulitnya mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dipahami siswa karena pembelajaran yang hanya menjelaskan secara teoritik, tidak interaktif dan kurang mengoptimalkan perangkat *mobile* mereka dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika masih sangat kurang. Hal ini disebabkan oleh guru kurang menggunakan media sehingga siswa menjadi kurang memahami dan tertarik pada mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dilakukan penelitian yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika untuk SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ditemukan :

- 1) Media pembelajaran disekolah kurang interaktif dan sederhana
- 2) Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika sulit dipahami siswa karena guru menggunakan sistem pembelajaran teoritik dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran.
- 3) Banyak siswa memiliki perangkat *Mobile* seperti *smartphone* tapi hanya sebagian kecil yang menggunakan untuk proses pembelajaran.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Media pembelajaran yang dibuat atau dikembangkan berupa media *mobile learning* berbasis *android*.
- 2) Materi pelajaran dalam pembelajaran yang akan dikembangkan menyangkut materi Konsep Listrik dan Elektronika (gejala fisik arus listrik dan potensial listrik).

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

#### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika untuk SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika untuk SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk mempermudah mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika untuk siswa di kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika untuk SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

THE Character Building UNIVERSITY

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian “Pengembangan Media Berbasis *Mobile Learning* pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika untuk SMK N 1 Lubuk Pakam” adalah :

### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.

### 2. Secara Praktis

#### a) Bagi peserta didik

Media pembelajaran berbasis *mobile learning* diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam mengoptimalkan kemampuan ketrampilan mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.

#### b) Bagi guru

Media pembelajaran berbasis *mobile learning* diharapkan dapat memberikan alternatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk mengajar sehingga diharapkan pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih baik dan optimal.

#### c) Bagi sekolah

Media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai masukan bahan ajar desain media pembelajaran yang praktis dan menarik.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika pada materi Konsep listrik dan Elektronika (gejala fisik arus listrik dan potensial listrik) adalah *mobile learning* yang merupakan salah satu media pendukung pembelajaran yang sesuai.
2. Media pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika pada materi Konsep Listrik dan Elektronika (gejala fisik arus listrik dan potensial listrik) berupa *mobile learning* dengan penyajian yang lebih menarik, mudah dipahami, dan praktis digunakan oleh siswa.
3. Media pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika pada materi Konsep Listrik dan Elektronika (gejala fisik arus listrik dan potensial listrik) berupa *mobile learning* dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY