

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perubahan kurikulum yang diterapkan secara bertahap merupakan salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan. Upaya peningkatan dilakukan dengan menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Kurikulum ini merupakan perbaikan dan penyempurnaan kurikulum yang sebelumnya. Menurut Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013, kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Pengembangan kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian pendidikan yang diterapkan pada lembaga pendidikan formal.

Rusmono (2012: 2) berpendapat bahwa masih banyak guru di berbagai jenjang pendidikan dasar dan menengah (umum maupun kejuruan) dalam mengelola kegiatan pembelajaran dikelasnya dengan pembelajaran satu arah antar guru dengan siswa, sehingga interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa tidak berlangsung efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Menurut Hamzah B. Uno (2010: 10) Motivasi timbul karena adanya keinginan untuk melakukan kegiatan, adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, adanya harapan dan cita-cita, adanya penghormatan atas diri, adanya lingkungan yang baik dan adanya kegiatan yang menarik. Hamzah B. Uno (2011:23) juga mengatakan bahwa Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Banyak perubahan yang dilakukan pada kurikulum Indonesia, dimulai dengan pembuatan Kurikulum Nasional 2013 yang menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sebelumnya. Revisi kurikulum 2013 mempersulit siswa untuk belajar mandiri dari guru. Revisi Kurikulum 2013 mengamanatkan bahwa informasi dipelajari secara mandiri oleh siswa bukan disampaikan. Gambar teknik merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum 2013 revisi. Karena mereka tidak lagi bergantung pada guru dalam pola ini, siswa akan dapat mencapai potensi penuhnya. Siswa dapat mencari sumber pendidikan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dipelajari dari berbagai sumber. Penyusunan Kurikulum 2013 merupakan komponen inisiatif untuk memajukan pendidikan formal di Indonesia.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan mobile learning. Mobile learning merupakan salah satu alternatif

pengembangan media pembelajaran. Kehadiran mobile learning ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. Pelaksanaan kegiatan ini dalam tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Kebanyakan guru masih menggunakan media dengan menyajikan materi pembelajaran. Penyajian materi yang bersifat satu arah membuat Siswa kesulitan mengerti tentang konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang bersifat abstrak. Untuk melaksanakan pembelajaran aktif dengan pendekatan ilmiah perlu adanya penggunaan media-media maupun alat peraga yang secara kontekstual menunjang proses pembelajaran. Guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran siswa. Guru harus menciptakan suasana belajar yang nyaman, kondusif, dan aktif yang dapat didukung dengan penggunaan multimedia atau alat-alat peraga sehingga menimbulkan daya tarik siswa belajar. Daryanto (2010: 52) menyatakan bahwa penggunaan media dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, kualitas belajar dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Hal tersebut menjadi guru lepas tangan dalam pembelajaran sehingga peranan guru disini adalah mengembangkan media pembelajaran. Guru harus dapat menggunakan media yang menarik sehingga dapat memusatkan perhatian siswa akan materi pembelajaran sebagaimana yang biasa di ajarkan guru pada saat tatap muka .

Proses pembelajaran yang dilakukan guru pada mata pelajaran gambar teknik di kelas yaitu dengan teknik manual dan menggunakan *Power Point* dan Manual. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan tidak pernah dikembangkan. Untuk mempermudah dalam proses pembelajaran gambar teknik sehingga sampai pada menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran itu sendiri maka upaya yang perlu dilakukan adalah memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan media Pembelajaran *Simurelay* yang mampu menarik perhatian peserta didik dan minat peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran.

Media pembelajaran audio visual gerak berbasis android pada mata pelajaran gambar teknik menjadi produk utama dalam penelitian ini, dan menggambar teknik pada penelitian ini menggunakan software aplikasi *Simurelay*. Software *Simurelay* di rancang sebagai software untuk menggambar teknik. semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Dengan menggunakan media pembelajaran *Simurelay* dalam proses pembelajaran siswa akan lebih aktif saat belajar karena *Simurelay* ini dapat membuat minat belajar siswa meningkat dan membuat pelajaran lebih menarik karena siswa tidak hanya sebagai pendengar saja didalam kelas tetapi sudah bisa langsung melakukan atau mempraktekkan langsung suatu pembelajaran gambar teknik tanpa menggambar dengan manual dan bisa langsung menjalankan rangkaian yang

dirangkai tersebut. Dan berdasarkan survey ada beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian keefektifan siswa dalam belajar dan penelitian yang menggunakan media Simurelay. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Edy Suryono dan kawan-kawan tentang Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Software Simurelay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Kontrol Elektromekanik Dan Elektronik dalam meningkatkan keefektifan dan hasil belajar siswa didapatkan lebih tinggi hasil belajar siswa dengan menggunakan media Simurelay dibandingkan media papan tulis dan PPT.

Media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran siswa akan lebih aktif saat belajar karena android ini dapat membuat siswa lebih cepat tanggap dan mengerti sehingga minat belajar meningkat dan membuat pembelajaran lebih menarik karena siswa tidak hanya sebagai pendengar saja didalam kelas tetapi sudah bisa langsung melakukan atau mempraktekkan langsung suatu pembelajaran gambar teknik tanpa harus mengerjakan dengan wujud nyata dan tanpa harus ke laboratorium. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Agus Susanto dan Tiwan tentang Pengaruh Media Aplikasi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Gambar Teknik media pembelajaran aplikasi android memiliki rata-rata nilai lebih tinggi dari pada kelompok yang menggunakan media pembelajaran power point.

Dari uraian penjabaran latar belakang diatas, perlu inovasi yang dapat membangun motivasi siswa untuk belajar optimal. penulis terinspirasi mengembangkan media pembelajaran berbasis android mengenai mata pelajaran gambar teknik dengan memakai *Softwere Simurelay*. Dan penulis berharap dapat membantu siswa dan guru dalam menghadapi masalah yang ada pada proses pembelajaran terkhususnya pelajaran gambar teknik.

Semua hal tersebut yang melatar belakangi dilakukan penelitian skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi *Simurelay* Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Di SMK Swasta Imelda Medan”**

1.2. Identifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran yang di gunakan masih dalam bentuk Gambar Manual.
2. Belum adanya media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi Simurelay untuk mata pelajaran gambar teknik di SMK S Imelda Medan.
3. Siswa kurang tertarik dan termotivasi untuk memahami materi yang di sampaikan.

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah dan keterbatasan penulis, maka adapun batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Pengembangan yang diterapkan berbentuk audio visual gerak

2. Penelitian tertuju pada mata pelajaran gambar teknik kelas X jurusan TITL SMK Swasta Imelda Medan pada Kompetensi dasar 3.3 mengevaluasi gambar rangkaian kontrol dan 3.4. menerapkan rangkaian kontrol
3. Media pembelajaran berbasis android yang digunakan berupa simulasi (praktek virtual) dalam memenuhi aspek psikomotorik (keterampilan) siswa menggunakan *Simurelay* Kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan Semester Ganjil TA. 2022-2023.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang masalah, identitas masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah ini adalah

1. Bagaimana cara mengembangkan media audio visual gerak berbasis android pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Swasta Imelda Medan?
2. Bagaimanakah efektivitas media audio visual gerak berbasis android pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Swasta Imelda Medan?

1.5. Tujuan Penelitian Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Simurelay* pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Swasta Imelda Medan

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media audio visual gerak berbasis android pada mata pelajaran gambar teknik.

1.6. Spesifikasi produk yang di kembangkan

1. Spesifikasi produk teknis
 - a. Multimedia pembelajaran berbentuk video berekstensi Software.
 - b. Multimedia pembelajaran dapat di operasikan melalui android
 - c. Produk yang akan di kembangkan pada penelitian pembelajaran ini memakai video dengan menggambar teknik memakai softwere aplikasi.
2. Spesifikasi pada non teknis

Multimedia pembelajaran mencakup pembelajaran mata pembelajaran gambar teknik pada kelas X TITL dengan meliputi: Kompetensi Dasar, Materi, dan Praktek.

1.7. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori pengembangan media pembelajaran media audio visual gerak berbasis android pada mata pelajaran gambar teknik. Memberikan wawasan yang luas tentang penggunaan media pembelajaran secara umum dan secara khusus, dan memberikan referensi kepada peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a. Membantu para pendidik khususnya guru SMK Swasta Imelda Medan dalam memilih media yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa
 - b. Sebagai bahan masukan guna untuk memperbaiki proses pembelajaran menuju lebih baik dari sebelumnya.
2. Bagi Siswa

5 Dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat lebih memahami mata pelajaran gambar teknik.
 3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan bandingan terhadap penelitian yang Relevan di kemudian hari.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini dan pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang baru dan menyempurnakan produk yang sudah ada untuk di pergunakan dalam proses pembelajaran.

1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan media

Dalam penelitian ini, Media pembelajaran berbasis android di kembangkan dengan beberapa adanya Asumsi:

- a. Media pembelajaran dengan memanfaatkan android akan menarik perhatian siswa serta memiliki bentuk yang praktis.

- b. Rata-rata peserta didik mempunyai android sendiri sehingga dapat dipergunakan untuk belajar dengan menggunakan aplikasi *Simurelay*.
- c. Belajar Gambar Teknik dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, hanya dengan membawa android masing-masing.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Audio Visual gerak berbasis android pada mata pelajaran Gambar Teknik memiliki keterbatasan yaitu:

- a. Produk ini disimpan dalam android sehingga di butuhkan ruang penyimpanan yang cukup untuk mengaplikasikannya.
- b. Penggunaanya bergantung daya baterai Android.
- c. Media pembelajaran Audio Visual Gerak berbasis Android di kembangkan hanya untuk mata pelajaran gambar.