

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan bantuan yang digunakan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan materi yang akan disampaikan ke peserta didik. Dalam proses pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik perlu dikembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi keahlian siswa.

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Perkembangan Pendidikan di Indonesia didukung oleh Kementerian Pendidikan Nasional dengan harapan dapat meningkatkan Kompetensi keahlian siswa dengan lulusan terbaik dari pendidikan di Indonesia yang mampu bersaing didunia kerja (industri). Menurut Devi Arumsari (2018), Diharapkan pembekalan kewirausahaan dapat membuat peserta didik siap menghadapi kompetensi global, yang akan memungkinkan tenaga kerja asing untuk masuk ke Indonesia. Oleh karena itu, negara Indonesia harus memiliki sumber daya manusia yang berkualitas tinggi untuk bersaing. Sumber daya manusia yang baik harus memiliki kemampuan kerja, kemandirian, kemampuan beradaptasi, kemampuan berkompetisi, kecakapan hidup, dan kemampuan untuk mendirikan usaha atau lapangan kerja sendiri.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi kualitas dari sumber daya manusia. Pendidikan dilaksanakan guna menciptakan individu yang berwawasan luas serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat. Hal ini dapat di tinjau dalam UU No. 20 Pasal 3 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu : “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab.”

Keberhasilan sekolah dalam meningkatkan kualitas kompetensi keahlian siswa harus didukung dengan kemajuan standart pendidikan dan tenaga pendidikan. Hal ini kemampuan guru dalam mendesain suatu proses pembelajaran dimana terjadinya suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang merupakan alat untuk menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan yang menarik dan efisien serta menyenangkan. Menurut Rusdi Efendi (2020), Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan guru dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai prantara. Kerumitan bahan yang akan di sampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan melalui bantuan media.

Menurut Arsyad (2011) dunia pembelajaran terdapat dua aspek yang sangat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengajar. Guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang sebagai media pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berinteraksi dan berkomunikasi. Baik dengan sesama siswa maupun dengan guru.

Menurut Said (2012), dimana pada era globalisasi ini, teknologi informasi berkembang dengan pesat salah satunya berdampak pada perkembangan teknologi *mobile*. Teknologi ini membuat banyak orang tertarik untuk terus mengembangkannya, kemudahannya yang dapat diakses melalui *handphone*, karena *handphone* saat ini lebih dari sekedar komunikasi biasa.

Menurut Sudjana (2015) alasan media pembelajaran dapat mempertimbangkan proses belajar adalah sebagai berikut : (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. (2) Bahan pembelajarannya akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan meningkatkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata berkomunikasi verbal melalui penuntutan kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap pembelajaran, (4) siswa banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru,

tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain – lain.

Proses pembelajaran di SMK Dwi Warna Medan selama ini cenderung masih belum maksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis *android*. Keterbatasan media pembelajaran dalam pelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang ada di sekolah membuat kegiatan belajar jadi kurang menarik sehingga membuat siswa jenuh saat belajar. Pada kegiatan belajar guru hanya berfokus menggunakan media pembelajaran cetak yaitu buku paket dan jika praktek maka langsung dilakukan di lab bengkel. Dengan adanya keterbatasan media pembelajaran di sekolah SMK Dwi Warna medan membuat belajar di dalam kelas kurang menarik dan membosankan. Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menjadi solusinya.

Hal yang sangat diharapkan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis ini adalah untuk layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis guru dengan mudah dalam penyampaian materi dan siswa dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan – permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran secara Konvensional dengan buku paket belum melibatkan siswa secara aktif dan partisipatif dalam pembelajaran.
2. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *android* belum digunakan di SMK Dwi Warna Medan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda – beda dalam penelitian ini dan mengingat keterbatasan kemampuan,, materi, dan waktu yang tersedia, maka yang akan menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis menggunakan aplikasi iSpring Suite 10.
2. Materi ajar yang dipergunakan pada media yang diteliti adalah instalasi KWH 1 fasa, ELCB 1 fasa, MCB 1 fasa Saklar, Pertanahan , Jenis penghantar dan Stop Kontak. Isi materi yang diteliti adalah pengertian, fungsi, dan perbedaan terhadap materi ajar pada kelas XI TITL SMK Dwi Warna Medan Semester Genap T.P. 2023 / 2024.
3. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian R & D dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*).
4. Pengembangan media sampai kepada tahap pengujian kelayakan media.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI jurusan Listrik SMK Dwi Warna Medan ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis yang dikembangkan ?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

1. Untuk mengetahui cara pengembangan media pembelajaran berbasis pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.
2. Mengetahui apakah media pembelajaran berbasis yang dikembangkan mempunyai kelayakan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.
3. Mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis yang dikembangkan.

1.6 Manfaat pengembangan produk

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran memanfaatkan .
2. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak SMK Dwi Warna Medan.

3. Hasil pengembangan diharapkan dapat menambahkan media pembelajaran yang akan digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.
4. Pengembangan dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberikan sumbangsih atau kontribusi yang bersifat positif untuk meningkatkan acuan kualitas pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun beberapa spesifikasi produk pengembangan pada penelitian ini adalah

1. Pada halaman pertama berisi cover, dalam cover berisi judul,, dan fitur masuk pembelajaran.
2. Pada halaman kedua berisikan 6 navigasi berupa : navigasi tujuan, navigasi materi, navigasi quiz, navigasi profil, navigasi video, dan navigasi evaluasi.
3. Tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan berikut:

1. Aplikasi yang dikembangkan hanya peruntuk siswa SMK Dwi Warna Medan kelas XI Instalasi Penerangan Listrik.
2. Aplikasi hanya menggunakan *smartphone*.
3. Penelitian dilakukan di sekolah SMK Dwi Warna Medan Kelas XI Instalasi Penerangan Listrik.

1.9 Pentingnya Pengembangan

Belum adanya sebuah media pembelajaran aplikasi *android* yang digunakan guru SMK Dwi Warna Medan sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis *android* sangat penting di kembangkan. Dengan adanya permasalahan yang di dapatkan dalam proses pembelajaran banyak kendala dari guru yang belum bisa menggunakan teknologi dan siswa.

