

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan salah satu hal penting untuk meningkatnya kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan merupakan salah satu aspek terbentuknya manusia yang berkualitas serta memiliki manfaat bagi kehidupan. Pendidikan yang baik dapat tercipta manusia-manusia yang bermanfaat untuk Negara dan dirinya. UU No. 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional menerangkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Definisi pendidikan dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pendidikan adalah menyiapkan peserta didik menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Upaya untuk meningkatkan kualitas SDM dalam pendidikan berkaitan erat dengan 8 standar nasional pendidikan Indonesia, dari 8 standar nasional pendidikan 3 diantaranya berpengaruh dalam peningkatan kualitas SDM yaitu: Standar Kompetensi Lulusan, Standar Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, Standar Proses.

Salah satu faktor yang meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah Media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah salah satu perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, serta efektivitas transfer ilmu antara guru dan murid. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi ajar dan metode pembelajaran yang

digunakan. Fungsi media pembelajaran sendiri dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan.

Perkembangan teknologi elektronik berpengaruh pesat terhadap perkembangan media pembelajaran terutama media pembelajaran. Dikutip dari laman emarketer.com bahwasanya pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan mencapai lebih dari 100 juta orang, dengan demikian Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, Amerika. Pengguna aktif tersebut juga termasuk para siswa yang menggunakan media elektronik canggih *smartphone dengan sistem operasi android*.

Observasi yang telah dilakukan penulis terhadap 64 siswa kelas X Teknik Otomasi Industri (TOI) SMKN 2 Depok sebanyak 55 siswa (85%) memiliki *smartphone*. Sayangnya meski pengguna siswa *smartphone* cukup banyak, namun penggunaan di kalangan siswa banyak menggunakan sebagai media sosial, bermain game, dan hiburan. Penggunaan *smartphone* untuk membantu belajar kebanyakan digunakan untuk kalkulator dan penerjemah bahasa asing.

Peluang yang perlu ditingkatkan bersamaan dengan meningkatnya penggunaan *smartphone* di kalangan siswa adalah membuat media pembelajaran yang bisa diterapkan pada *smartphone* siswa, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan frekuensi belajar siswa. Mampu menerapkan kebiasaan belajar secara mandiri serta mempermudah siswa untuk menguasai materi pelajaran pada kompetensi keahlian yang di dalami.

Observasi yang telah dilakukan penulis sebelumnya, melalui pengamatan dan analisis nilai, diperoleh data siswa kelas X B Teknik Otomasi Industri SMK N 2 Depok terdapat 68% yang belum mampu mencapai nilai di atas Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) pada mata pelajaran Dasar listrik. Padahal, mata pelajaran Dasar Listrik merupakan pelajaran dasar yang harus di kuasai oleh siswa dan hanya di temui pada kelas X. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah ketika proses pembelajaran banyak ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Kendala dari siswa, kendala tersebut muncul ketika siswa merasa bosan, mengantuk dan menurunnya perhatian terhadap mata pelajaran. Terlebih lagi ketika pelajaran dimulai siang hingga sore, banyak dari mereka yang kehilangan fokus terhadap mata pelajaran di kelas. Kendala keterbatasan ruang kelas yang bercampur dengan praktik dari kelas lain, media pembelajaran, dan strategi. Pada praktiknya, guru menyampaikan materi dengan penyajian yang masih sangat terbatas. Penggunaan media yang di gunakan oleh guru sebatas papan tulis, LCD proyektor dan modul. Keterbatasan penggunaan media ini menimbulkan efek bosan pada siswa yang di saat ini lebih menyukai teknologi atau hal yang praktis dan menarik.

Upaya untuk mengatasi berbagai permasalahan yang menghambat keberhasilan belajar pada mata pelajaran Dasar Listrik, maka penggunaan media pembelajaran yang sejajar dengan perkembangan zaman dan dapat menarik minat siswa sangatlah diperlukan. Hal tersebut yang mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat melatih kemandirian siswa dan mempermudah dalam mempelajari mata pelajaran Dasar Listrik, harapanya media

pembelajaran ini dapat menunjang keberhasilan siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Minat, dan perhatian siswa pada pembelajaran dasar listrik masih rendah.
2. Sebagian siswa kesulitan memahami materi yang diberikan pengajar, sehingga mengakibatkan cukup banyaknya siswa yang nilainya belum mencapai KKM
3. Media yang di gunakan dalam pembelajaran Dasar Listrik kurang menarik minat siswa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Banyak masalah yang timbul dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Agar penelitian lebih fokus perlu dilakukan pembatasan-pembatasan masalah. Pokok permasalahan dalam penelitian ini berbatas pada pembuatan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* untuk mata pelajaran dasar listrik di SMKN 2 Depok.

## **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* untuk mata pelajaran dasar listrik di SMKN 2 Depok?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* untuk mata pelajaran dasar listrik di SMKN 2 Depok ditinjau dari ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* untuk mata pelajaran dasar listrik di SMKN 2 Depok ditinjau dari ahli media?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* untuk mata pelajaran dasar listrik di SMKN 2 Depok ditinjau dari pengguna?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan prototype media pembelajaran Dasar Listrik, yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, dengan menggunakan *smartphone*.
2. Mengetahui Kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* untuk mata pelajaran dasar listrik di SMKN 2 Depok ditinjau dari ahli materi.
3. Mengetahui Kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* untuk mata pelajaran dasar listrik di SMKN 2 Depok ditinjau dari ahli media.
4. Mengetahui Kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* untuk mata pelajaran dasar listrik di SMKN 2 Depok ditinjau dari pengguna.

#### **F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Aplikasi *mobile learning* berbasis *Android* pada materi Dasar Listrik untuk siswa Kelas 10 TOI SMK N 2 Depok
2. Memuat materi dalam bentuk gambar, teks, audio, dan animasi serta dilengkapi dengan info, dan test evaluasi.
3. Konten materi dalam bentuk gambar, teks, audio, animasi, dan, test evaluasi berjalan pada mode *offline*.
4. Aplikasi diinstal pada *smartphone* dengan sistem operasi *Android*.
5. Program multimedia pembelajaran dalam file yang berekstensi *.apk*.
6. Program media pembelajaran terdapat menu KI dan KD, menu materi, menu evaluasi, dan menu profil pengembang.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan, dan diharapkan penelitian ini juga berkontribusi dalam pengembangan tentang *mobile learning*.

2. Bagi Siswa

Mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai materi dasar listrik dan elektronika, serta mampu menjadi sumber belajar yang dapat di gunakan di mana saja.

3. Bagi Guru

Penelitian ini bisa diharapkan bisa menjadi tambahan media pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi