

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan saat ini sedang mengalami masalah semenjak pandemi covid 19 yang telah memberikan dampak buruk dimana lembaga pendidikan melakukan perombakan besar sebagai upaya mengantisipasi penularan virus yang meluas sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti social distancing, physical distancing, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Akibat dari kebijakan tersebut membuat sektor pendidikan menghentikan segala aktivitas diluar seperti biasanya. Situasi ini mengharuskan pendidik dan siswa untuk tetap diam di rumah, belajar, bekerja, dan beribadah di rumah. Sehingga lembaga sekolah menghentikan proses pembelajaran dan pekerjaan secara tatap muka. Sebagai gantinya, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring serta proses pekerjaan dilaksanakan di rumah/*work from home* (WFH).

Kualitas seseorang atau siswa ditentukan dari penggunaan mutu pendidikan dengan melakukan usaha belajar untuk tujuan tertentu. Tujuannya yaitu dengan meningkatkan potensi, pengetahuan dan keterampilan dalam diri sehingga bisa bersaing dengan orang lain (Mardhiyah, 2021). Input pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Output dari pendidikan kejuruan ini menuntut siswa untuk dapat bekerja secara ahli sesuai bidangnya. Pendidikan kejuruan harus berorientasi pada kebutuhan pasar (dunia kerja) atau demand-driven dan harus mengikuti perkembangan teknologi yang terdepan dan terbaru. Dalam pendidikan kejuruan ini dapat meningkatkan kualitas kemampuan (skill) dalam mengacu standar dunia kerja (Murniati, 2009).

Salah satu faktor penting dalam menunjang proses tercapainya tujuan pembelajaran adalah media. Fungsi dari media yaitu sebagai sumber informasi baik itu materi pembelajaran dan soal-soal latihan. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, perbedaan individu peserta didik juga mempengaruhi kualitas pembelajaran. Baik dari gaya belajar yang berbeda,

kemampuan kognitif yang beragam, kecepatan belajar, serta perbedaan dari latar belakang.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru seringkali dihadapkan dengan materi yang abstrak. Hal tersebut kemudian kurang dimaksimalkan oleh guru karena pada realitanya, guru kerap menggunakan metode ceramah saja tanpa memanfaatkan fasilitas sarana prasarana yang telah disediakan oleh sekolah, yang menyebabkan siswa akhirnya tidak bisa memahami materi secara menyeluruh. Kebiasaan tersebut dapat menurunkan perhatian siswa dan cenderung pasif, sehingga perlunya pengulangan di saat waktu praktik. Hal ini tentunya tidak efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. (Anggraini Y, 2016).

Gambar Teknik adalah mata pelajaran vital yang perlu untuk dipelajari dalam kompetensi keahlian teknik mesin. Hal ini dikarenakan pada mata pelajaran gambar teknik, peserta didik akan diajarkan mengenai Dasar Perancangan Teknik; Gambar Teknik Mesin; Teknik Gambar Kontruksi Pesawat; Teknik Gambar Cad/cam. Mata pelajaran ini perlu sekali untuk disampaikan pada peserta didik sesuai dengan tuntutan kurikulum yang telah dirancang. Kompetensi tersebut beberapa ada yang telah disesuaikan dengan Permendiknas No. 28 Tahun 2009.

Sebisa mungkin, media pembelajaran harus diterapkan dan dimanfaatkan di semua mata pelajaran yang ada di SMK, termasuk salah satunya adalah mata pelajaran Gambar Teknik yang terdapat di jurusan teknik mesin. Berdasarkan observasi awal di SMKN 12 Bandung, materi ini merupakan materi yang cukup sulit untuk dapat dikuasai oleh siswa. Kebanyakan dari mereka merasa kebingungan ketika mempelajari materi tahap dasar-dasar dari Gambar Teknik, seperti alat serta fungsi dasarnya. Pihak guru sebagai pendidik pun merasakan adanya kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa ketika hanya mengandalkan pembelajaran konvensional atau ceramah dengan media pembelajaran seadanya.

Upaya yang dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan mutu kualitas dari pembelajaran Gambar Teknik adalah dengan memberikan kesempatan pada peserta didik agar dapat melatih diri mereka membuat gambar-gambar 2D. Media pembelajaran yang dapat digunakan guna mengatasi minat belajar siswa yang rendah

salah satunya adalah dengan menggunakan *Mobile Learning* berbasis *Android*. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menambah nilai entertain proses pembelajaran, serta dapat memberikan dampak yang baik bagi akademik para peserta didik.

Berdasarkan informasi yang terdapat di SMK Negeri 12 Bandung, pembelajaran gambar teknik menggunakan sarana media elektronik yaitu, komputer. Sarana yang dimiliki sekolah tidak memenuhi akses bagi seluruh murid, fasilitas yang digunakan berupa komputer pada saat proses kegiatan belajar kurang efektif. Dikarenakan sebagian murid tidak mengikuti belajar dengan baik karena seharusnya satu orang siswa menggunakan satu komputer. Sebagian siswa menjadi kendala karena tidak kebagian komputer, sehingga satu fasilitas sarana komputer digunakan dua siswa. Faktor yang menyebabkan kekurangan sarana komputer ini yaitu kerusakan alat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar meringankan masalah yang ada yaitu, pemanfaatan telepon seluler berbasis android untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Sayangnya, sebagian besar peserta didik hanya memanfaatkan ponsel yang mereka miliki untuk kesenangan pribadi, seperti bermain media sosial, menonton, dan mendengarkan musik. Namun apabila menggunakan laptop, hal ini akan memberatkan bagi siswa karena tidak semua siswa memiliki barang elektronik tersebut. Di lain pihak, guru juga saat ini masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan sarana yang ada. Peserta didik lebih banyak diam mendengarkan apa yang guru sampaikan, lalu kemudian mengerjakan tugas saat diperintahkan. Hal ini tentu saja membuat siswa merasa jenuh dan lebih memilih untuk asyik mengobrol bersama teman-temannya atau fokus bermain dengan *gadget* yang dimilikinya. Berdasarkan permasalahan yang ada, media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Android* dirasa dapat menjadi media yang tepat untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar karena aplikasi ini dapat diakses di berbagai jenis ponsel pintar. Selain itu, aplikasi ini praktis untuk digunakan, fitur-fiturnya sederhana sehingga mudah dipahami, serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan dan mengembangkan *Mobile Learning* berbasis *Android* sebagai media untuk mata

pelajaran Gambar Teknik SMK Negeri 12 Bandung dalam tugas akhir. Pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan ponsel pintar ini akan dapat menambah wawasan siswa serta referensinya dalam Gambar Teknik. Sementara bagi guru, hal ini akan memberikan pemahaman sebagai sumber alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan di kemudian hari, agar siswa lebih dimudahkan belajarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media yang dilakukan pada *Mobile Learning* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Gambar Teknik untuk siswa kelas XI AFM di SMK Negeri 12 Bandung?
2. Berapa peningkatan hasil belajar (N-Gain) dari penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Android* untuk kelas XI AFM di SMK Negeri 12 Bandung yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana respon siswa kelas XI AFM mengenai penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 12 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah dibuat, adapun tujuan penelitian penggunaa *Mobile Learning* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Proses penggunaan media *Mobile Learning* berbasis *Android* dalam pembelajaran Gambar Teknik untuk kelas XI AFM di SMK Negeri 12 Bandung.
2. Menganalisis seberapa besar peningkatan hasil belajar (N-Gain) pada media *Mobile Learning* berbasis *Android* untuk kelas XI AFM di SMK Negeri 12 Bandung sebagai media pembelajaran Gambar Teknik.

3. Menganalisis pandangan siswa kelas XI AFM terhadap penggunaan *Mobile Learning* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 12 Bandung.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Melalui penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Teknik 2D Berbasis *Android* di SMK Negeri 12 Bandung” akan didapatkan beberapa manfaat baik secara teoritis maupun secara praksis.

1. Secara Teoritis

Penggunaan *Mobile Learning* berbasis *Android* untuk siswa kelas XI AFM SMK Negeri 12 Bandung diharapkan bisa menambah wawasan siswa, memberi informasi, serta referensi terkait dengan materi gambar teknik agar pembelajaran yang terlaksana menjadi lebih efektif dan berkualitas.

2. Secara Praksis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat pembelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 12 Bandung, baik siswa, guru, peneliti maupun lembaga.

- a. Bagi peserta didik, memberikan alternatif sumber belajar yang mudah diakses agar pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- b. Bagi guru, dapat memberikan pemahaman dalam mendorong guru agar lebih kreatif dan aktif dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik dan bermanfaat.
- c. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk mengimplementasikan apa yang telah dipelajari untuk kemudian diterapkan dalam dunia pendidikan secara langsung. Sehingga dengan melakukan penelitian ini, akan menambah pengalaman peneliti selama kegiatan pembelajaran di SMK.
- d. Bagi sekolah, hasil penggunaan *Mobile Learning* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran mandiri dalam meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran yang terjadi di sekolah.

1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan skripsi diperlukan sebagai pegangan dalam penulisan agar lebih terstruktur, oleh karena itu skripsi ini dibagi ke dalam 5 bab. Berikut adalah struktur organisasi skripsi yang dibuat.

BAB I: Pendahuluan

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai pendahuluan yang berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka

Pada bab kajian pustaka, akan dijelaskan beberapa poin mengenai teori efektivitas dalam pembelajaran, media pembelajaran, aplikasi GnaCAD sebagai media pembelajaran, belajar dan pembelajaran, hasil belajar mata pelajaran gambar Teknik, penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.

BAB III: Metodologi Penelitian

Pada Metode Penelitian berisi tentang: metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, variabel penelitian, hipotesis dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan: metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, variabel penelitian dan teknis analisis data.

BAB V: Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi memuat tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta implikasi dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian.