

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gerakan inovasi pendidikan berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) selalu diutamakan dalam bentuk penggunaan media pada pendidikan. Kemajuan teknologi telah membantu proses pembelajaran yaitu sebagai sarana dalam media pembelajaran. Terutama pada kemajuan teknologi sangat berpengaruh pada praktik pembelajaran di kelas, bahkan dengan kemajuan teknologi masalah jarak dan waktu dalam pembelajaran dapat diatasi. Perkembangan teknologi saat ini memunculkan harapan agar dapat meningkatkan minat anak-anak untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Pranasiwi, dkk (2015) dalam Awaludin (2019) “Tuntutan zaman memaksa anak untuk memahami secara efektif. Minat belajar anak sangatlah penting, guru harus kreatif dan inovatif dalam menyajikan konten pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT”.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang selalu berupaya meningkatkan mutu pendidikan. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dengan meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Pendidik memegang peranan penting dalam proses pengajaran karena pendidik dituntut untuk kreatif dalam merancang, memilih, memanfaatkan teknologi pembelajaran, dan menggunakan media atau alat yang mampu membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu penyelenggara pendidikan yang secara khusus melatih kompetensi keterampilan, sikap dan kemampuan yang harus dikembangkan seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang No.2 Tahun 2003 Pasal 15 “pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Negeri 8 Bandung ini salah satunya pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO), siswa diminta untuk menghafal tetapi bukan

menganalisis secara kritis. Pemahaman teori yang sangat penting bagi peserta didik sebelum praktik dalam materi PDTO ini diperlukan visualisasi untuk mengetahui bentuk-bentuk dari bearing, seal, gasket dan hoses yang tidak dapat divisualisasikan melalui teori saja. Peran guru dalam proses pembelajaran di kelas sangat penting dalam merangsang motivasi, minat, dan kreativitas dalam pembelajaran serta menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.

Kemajuan teknologi sangat membantu dalam dunia pendidikan salah satunya pemanfaatan aplikasi media sosial sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton terutama dalam visualisasi bentuk. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas, Hasil belajar siswa merupakan akibat dari proses seseorang yang sudah melalui beberapa tahapan. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan. Ketercapaian dan suksesnya sebuah proses pembelajaran dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang diperoleh siswa. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan tidak tercapainya proses pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh salah satu faktor internal yang ada dalam diri siswa. Salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar yaitu minat belajar siswa terhadap pembelajaran di kelas. Pengaruh minat sangat besar terhadap pembelajaran. Pendidik harus dapat berinovasi dan memiliki kreatifitas yang tinggi dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas dengan memanfaatkan media pembelajaran dan bahan pelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. jika media pembelajaran dan bahan pelajaran dapat disampaikan dengan kreatif dan inovatif maka dapat menarik minat belajar siswa di kelas.

Saputra (2019) perkembangan teknologi dapat dijadikan sebagai solusi untuk berinovasi dalam bidang pembelajaran khususnya dalam pembuatan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran lebih menarik yang berdampak pada hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yaitu *smartphone* atau telepon genggam. Hampir semua peserta didik saat ini memiliki telepon genggam sebagai alat komunikasi atau digunakan untuk media pembelajaran. Penggunaan *smartphone* merupakan salah satu tantangan bagi para pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran sehingga dengan mengintegrasikan teknologi dapat meningkatkan kualitas belajar.

Aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi salah satunya adalah aplikasi telegram. Telegram merupakan aplikasi teknis berupa fungsi chatting yang digunakan sebagai media pembelajaran. Telegram dapat digunakan dari *smartphone* dan sistem desktop. Selain itu, Telegram dapat menerima semua format file termasuk Microsoft Word, Microsoft Excel, PowerPoint, zip, dll., serta teks, gambar, video, audio.

Seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran seoptimal dan semaksimal mungkin, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif, efisien dan inovatif meskipun sederhana, tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Seorang guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran baru yang akan digunakan apabila media pembelajaran yang telah ada masih kurang efektif.

Berdasarkan fenomena yang ada, penulis akan menerapkan Aplikasi Telegram dengan menggunakan BOT sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif yang didalamnya terdapat beberapa yaitu materi pelajaran, pemaparan materi berupa video, dan kuis soal sebagai evaluasi pembelajaran. Diharapkan dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Telegram ini dapat memvisualisasikan setiap materi Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif yang dapat dipahami oleh peserta didik. Sehingga dapat meningkatkan Minat Belajar pada peserta didik. Proses penerapan Aplikasi Telegram dengan menggunakan BOT ini akan penulis rincikan dalam sebuah penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Telegram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 8 Bandung”

Mochamad Thoriq Kusumawijaya, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TELEGRAM UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 8 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah

Tujuan dari rumusan masalah ini adalah untuk memperjelas dan memudahkan arah dan tujuan penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan aplikasi Telegram sebagai media pembelajaran?
- 1.2.2 Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi telegram dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Mengetahui proses pengembangan aplikasi Telegram sebagai media pembelajaran
- 1.3.2 Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah digunakan media pembelajaran berbasis aplikasi telegram

1.4 Manfaat Penulisan

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai upaya inovasi yang dapat dimanfaatkan oleh pihak yang terkait: Bagi peneliti, Guru SMK, Lembaga Pendidikan, dan Masyarakat.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi telegram sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan pada Kompetensi Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor

1.4.2 Manfaat Praktis

A. Bagi Peneliti

Manfaat untuk peneliti yaitu meningkatkan pemahaman pada pengembangan media pembelajaran.

B. Bagi Guru SMK

Manfaat Bagi guru di SMK diharapkan dari penelitian ini akan mendapatkan bahan ajar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

C. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah dari hasil penelitian ini sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya di sekolah menengah kejuruan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi Skripsi ini terbagi menjadi 5 bab

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai pendahuluan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat berbagai teori mengenai penggunaan aplikasi telegram sebagai media pembelajaran dan hasil penelitian relevan untuk memperkuat argumen pada penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi mengenai desain penelitian, populasi dan sample, lokasi penelitian, instrumen dan Teknik pengumpulan data penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan oleh peneliti yaitu, jawaban pada rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti dan berkaitan dengan penggunaan aplikasi telegram sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V KESIMPULAN

Terdapat kesimpulan, saran, dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian.