

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Sekolah merupakan suatu lembaga bertujuan menawarkan sumber daya dan fasilitas untuk tujuan memfasilitasi upaya pendidikan. Dengan demikian, penting bagi sekolah untuk menegakan standar dan menjaga kualitas dalam proses belajar mengajar, agar mampu menciptakan individu yang berkualitas (Triwijayanti, Sanoto, & Paseleng, 2022). Pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenis lembaga pendidikan yang membantu siswanya menjadi terampil dalam bidang tertentu. Hasil dari pendidikan di sekolah kejuruan sebaiknya berfokus pada pemenuhan kebutuhan pasar, sehingga dapat diarahkan untuk mencapai peningkatan kecakapan kerja (Hadi, 2021). Pendidikan kejuruan dapat mencapai efektivitasnya apabila pembelajaran di kelas sesuai dengan realitas yang terjadi di lingkungan kerja. Saat ini, kualitas lulusan yang memiliki kompetensi masih seringkali tidak mampu memenuhi kebutuhan industri. Akibatnya, industri seringkali harus menggelar program pelatihan tambahan, yang tidak hanya memakan waktu tetapi juga menghabiskan biaya (Perdana, 2019).

Proses pembelajaran memiliki peran krusial dalam mencapai keefektifan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dimungkinkan oleh adanya berbagai komponen proses pembelajaran yang saling berkaitan. Pada zaman ini, proses pembelajaran mengalami perkembangan dan transformasi seiring dengan kemajuan era digital. Kehadiran teknologi menuntut para pengajar untuk beradaptasi, baik dalam merancang kurikulum maupun menerapkan metode pembelajaran. Pembelajaran di era teknologi melibatkan adopsi teknologi dalam praktik pendidikan untuk memfasilitasi perubahan metodologi pembelajaran. (Frictarani, Hayati, Ramdani, Hoirunisa, & Rosdalina, 2023). Salah satu perkembangan di bidang pendidikan yang memungkinkan siswa untuk memahami ide-ide yang lebih kompleks dan bernuansa adalah munculnya media pembelajaran. Hasilnya, siswa dapat lebih memahami konsep-konsep abstrak dan menerapkannya dalam situasi praktis. (Rizanti, Jufri, & Jamaluddin, 2023). Penggunaan media yang menarik dan relevan mempunyai efek ganda, yaitu mengalihkan perhatian siswa secara intens dan membangkitkan minat mereka terhadap materi pelajaran.

Dampaknya, hal ini dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Motivasi utama dikembangkannya media pembelajaran interaktif adalah kebutuhan akan sarana komunikasi yang lebih efektif. Sesuatu yang sulit disampaikan atau dilihat secara langsung juga bisa diatasi dengan bantuan media ini, yang bisa menjadi solusinya. Media pembelajaran interaktif dapat berupa film, presentasi slide, atau gambar yang dapat memfasilitasi komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik, mendorong lingkungan pendidikan yang lebih dinamis dan menarik. (Zulhelmi, Adlim, & Mahidin, 2017).

Multimedia interaktif yang meliputi teks, animasi, gambar, suara, dan grafik merupakan salah satu bentuk media pendidikan. Stimulus psikologis peserta didik serta keinginan dan minat baru dapat dipicu oleh dampak multimedia interaktif terhadap pembelajaran, sejalan dengan penelitian (Raibowo, Permadi, Prabowo, & Rizky, 2023) yang menunjukkan terdapat hasil signifikan terhadap hasil belajar menggunakan media interaktif dengan nilai signifikan  $< 0,05$  (1.68) dan nilai korelasi sebesar 0,119 dengan signifikansi 0,396. Penelitian lain menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dari penggunaan multimedia interaktif mencapai 87,24%, menunjukkan tingkat kecukupan yang sangat tinggi untuk digunakan. (Eliza, Sefriani, & Arsyah, 2023).

Minat dan motivasi dalam pembelajaran memiliki peran penting, terutama ketika menghadapi materi khususnya dalam penelitian ini adalah PKSM. Materi ini menuntut siswa untuk memahami definisi, fungsi, dan cara kerja, terutama dalam pemahaman wiring diagram sesuai dengan tujuan kompetensi. Penulis melakukan pengamatan di SMK Negeri 8 Bandung dan menemukan bahwa pembelajaran kompetensi merangkai sistem starter dan wiring kelistrikan kurang mendapat perhatian. Pemahaman siswa yang di bawah standar terhadap materi pelajaran dan ketidakmampuan mereka menerapkan apa yang telah mereka pelajari di kelas ke dalam skenario dunia nyata merupakan akibat dari kurangnya dorongan intrinsik untuk belajar. Ini berarti bahwa standar kompetensi yang paling mendasar sekalipun tidak dapat dipenuhi oleh siswa. Pemanfaatan media interaktif untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan pendidikan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya keterbaruan pada penelitian ini terletak pada model game yang diaplikasikan pada wiring sistem starter, pembuatan media interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengurangi suasana kelas yang statis, membosankan dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif agar hasil belajar dapat meningkat. Berdasarkan permasalahan yang tersebut, penulis berencana untuk membuat produk penelitian dengan judul "Pembuatan Multimedia Interaktif Sistem Starter Berbasis Android".

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Rumusan masalah dapat dilakukan dengan memperhatikan penjelasan latar belakang sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimana pembuatan produk multimedia interaktif wiring diagram pada materi sistem stater?

1.2.2 Apakah produk multimedia interaktif wiring diagram pada materi sistem stater layak digunakan sebagai media pembelajaran materi sistem stater?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian diturunkan dari definisi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, antara lain:

1.3.1 Untuk mengetahui pembuatan produk multimedia interaktif wiring diagram pada materi sistem stater

1.3.2 Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif wiring diagram pada materi sistem stater apakah layak digunakan sebagai media pembelajaran

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat pada penelitian ini dapat dilihat dari manfaat praktis dan manfaat teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diyakini akan menjadi referensi berharga untuk meningkatkan pemahaman dan mendukung dalam hal pembuatan multimedia interaktif.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Untuk Tenaga Pendidik

Memudahkan tenaga pendidik dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif khususnya pada materi sistem stater.

## 2. Untuk Lembaga

Untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, khususnya dengan konten sistem starter, penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai insentif untuk memanfaatkan peningkatan teknologi dengan lebih baik.

## 3. Untuk Peserta Didik

Khususnya dalam mata pelajaran sistem starter, peserta didik mendapatkan manfaat dari varian pembelajaran yang menumbuhkan lingkungan belajar interaktif yang kondusif untuk perolehan informasi.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Untuk tujuan memberikan gambaran umum tentang isi setiap bagian, pembuatan skripsi secara sistematis sangatlah penting. Konstruksi tesis yang dianggap otoritatif ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Latar belakang dan alasan penelitian dijelaskan dalam bab ini. Merumuskan masalah penelitian, mendefinisikan kesulitan yang harus diatasi, tujuan penelitian menentukan hasil yang diinginkan. Keunggulan penelitian menggambarkan bagaimana penelitian akan memberikan pengaruh yang menguntungkan, sedangkan struktur organisasi skripsi memberikan gambaran singkat tentang bagaimana skripsi ini akan disusun.

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Kerangka kerja yang jelas mengenai topik atau isu yang sedang diselidiki dapat diperoleh melalui penggunaan tinjauan literatur pada bab ini.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Peneliti merencanakan alur penelitian, dimulai dengan strategi penelitian dan diakhiri dengan pengumpulan data, dalam metode penelitian merupakan komponen prosedural.

#### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini memiliki pada dua aspek utama yaitu, temuan penelitian yang diperoleh dari pengolahan data sesuai dengan rumusan masalah dan analisis temuan tersebut untuk menjawab pertanyaan penelitian.

## BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Peneliti memberikan analisis dan interpretasi terhadap temuan atau hasil penelitian pada bagian berikut: kesimpulan, implikasi, dan saran. Selain itu, kami juga menyarankan beberapa hal penting yang dapat dilakukan terhadap temuan penelitian tersebut. Meringkas temuan penelitian, rekomendasi dan implikasi ini ditujukan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian dengan tujuan memberikan kontribusi yang berguna dalam situasi yang tepat.