

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar untuk membantu peserta didik atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Arief (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013, hlm.5) mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik”. Proses pembelajaran itu sendiri sebuah kegiatan yang kita sebut dengan belajar. Belajar merupakan sesuatu yang penting dilakukan oleh setiap individu untuk mengenali dan mengetahui sesuatu lebih lanjut yang berguna bagi kehidupannya.

Banyak kita jumpai peserta didik tidak tertarik mempelajari suatu materi karena cara penyampaian guru yang membosankan. Guru harus dapat memilih dan mengorganisasikan materi sedemikian rupa, sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Pemilihan penyajian materi dapat memanfaatkan teknologi atau fasilitas yang ada di sekolah, seperti proyektor. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, ketika guru tersebut profesional serta aktif dalam proses pembelajaran, akan menciptakan suatu pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, yaitu membuat peserta didik lebih semangat belajar ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas. Selain itu juga perkembangan teknologi sangat membawa dampak untuk manusia, sehingga guru dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk proses pembelajaran, semakin maju teknologi maka semakin mudah untuk memperoleh informasi.

Teknologi yang dimanfaatkan untuk proses pembelajaran seperti komputer dan laptop, tetapi saat ini dapat menggunakan *handphone* sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak positif dalam dunia pendidikan, karena guru dapat memanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan komputer, laptop, ataupun *handphone* sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media yang baik dapat menarik perhatian peserta didik, karena perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap

metode pengajaran guru. Media yang digunakan ketika proses pembelajaran yang dahulunya menggunakan laptop yang tentunya berat untuk dibawa kemana-mana. *Handphone* merupakan perangkat pembelajaran yang murah dibandingkan laptop dan hampir semua orang memiliki *handphone*.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat PPL di SMK Negeri 8 Bandung guru menggunakan metode diskusi dan media *power point*. Pembelajaran kurang menarik dan hasil belajar peserta didik masih ada yang dibawah KKM yaitu 75. Hasil observasi yang diperoleh pada kelas XI TKR 5 pada tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 32 peserta didik yang tuntas dalam belajar berjumlah 17 orang dengan presentase ketuntasan 53,1% dan peserta didik yang belum tuntas dalam belajar berjumlah 15 orang dengan presentase 46,8%. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kelas XI TKR 5 SMK Negeri 8 Bandung perlu ditingkatkan.

Menurut Hamalik (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013, hlm.19) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”. Menurut Arsyad (2016, hlm. 29) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar”. Menggunakan media pembelajaran merupakan alternatif yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar.

Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan adalah salah satu mata pelajaran pada kelompok mata pelajaran C3 (Program Bidang Keahlian) pada program keahlian Teknik Kendaraan Ringan. Mata pelajaran ini memerlukan pengetahuan tentang pengertian, fungsi, komponen dan cara kerja pada setiap sistem kendaraan. Salah satu materi pokok pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan adalah sistem pendingin.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis melakukan penelitian dengan tema Media Pembelajaran berbasis *android* yang dimuat dalam judul

**“Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan**

Andri Ermansyah, 2017

**PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM PENDINGIN ENGINE DI SMK NEGERI 8 BANDUNG**

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

## **Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Sistem Pendingin *Engine* di SMK Negeri 8 Bandung”.**

### **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat multimedia interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pendingin *engine* di SMKN 8 Bandung ?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas XI TKR pada materi sistem pendingin *engine* dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *android*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Membuat multimedia interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *engine* sistem pendingin di SMKN 8 Bandung.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik kelas XI TKR pada materi sistem pendingin *engine* dengan menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis *Android*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian ini selesai dilakukan dan hasil diperoleh, diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru, multimedia interaktif berbasis *android* dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, multimedia interaktif berbasis *android* diharapkan dapat memudahkan dalam memahami materi pelajaran.
3. Bagi sekolah, penelitian multimedia interaktif berbasis *android* ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam upaya peningkatan kualitas

dalam belajar di sekolah dengan menggunakan media interaktif berbasis *android*.

### **E. Struktur Organisasi Penelitian**

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari bab yang dikelompokkan menjadi lima bab yang bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari :

#### **BAB I PENDAHULUAN,**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi.

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

Pada bab ini berisi teori / konsep-konsep, dan posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan hasil belajar, media pembelajaran, dan *android*, serta penelitian terdahulu yang relevan.

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

Pada bab ini berisi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.

#### **BAB VI TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi temuan dan pembahasan dari penelitian tentang Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Sistem Pendingin *Engine* di SMK Negeri 8 Bandung.

#### **BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Pada bab ini berisi simpulan dari penelitian, Implikasi dan Rekomendasi yang terkait dengan penelitian dan rekomendasi untuk pihak-pihak terkait.