

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK Negeri 2 Garut merupakan salah satu sekolah kejuruan yang memiliki program studi Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Salah satu pelajaran yang ada pada program ini adalah konstruksi dan utilitas gedung. Pelajaran konstruksi dan utilitas gedung dilaksanakan selama 6 jam pelajaran dalam seminggu. Proses pembelajaran diadakan di dalam ruang studio. Kegiatan yang dilakukan di dalam ruang studio diantaranya mendengarkan materi, dan menggambar. Adapun media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung di SMK 2 Garut yaitu papantulis dan *powerpoint*.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai teknologi untuk menyampaikan materi ajar. Media pembelajaran berkaitan erat dengan perkembangan teknologi akan tetapi perkembangan teknologi yang semakin cepat terkadang tidak mampu dikejar oleh tenaga pendidik sehingga media yang digunakan seringkali monoton dan kurang variatif.

Berdasarkan data presensi 8 pertemuan semester 2 tahun ajaran 2018/2019, untuk siswa yang tidak mengikuti pelajaran (tanpa keterangan) diantaranya XI DPIB 1 4,02 %, kelas XI DPIB 2 3,51%, dan Kelas XI DPIB 3 10,61 %. Kemudian, Ketuntasan tugas dalam 8 pertemuan kelas XI DPIB 1 30,86%, XI DPIB 2 13,28%, XI DPIB 3 16,80%, dan hanya sekitar 7 – 18,75 % yang mengumpulkan tepat waktu. Dalam proses pembelajaran selalu banyak siswa yang kesiangan, tidak menggunakan baju praktek, dan lupa membawa alat gambar. Di dalam proses pembelajaran siswa terlihat tidak bersemangat, tidak memerhatikan guru dengan baik, banyak bermain, dan keluar masuk kelas.

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti jam pelajaran yang panjang, metode belajar yang monoton, serta media pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga dibutuhkan sebuah solusi yang dapat membuat proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi merupakan hal yang penting bagi siswa dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajarana. Siswa akan lebih giat belajar jika memiliki motivasi dalam belajar (Kompri,2015). Dijelaskan lebih lanjut bahwa keadaan motivasi belajar seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kondisi lingkungan belajar yang meliputi materi, model, metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, *Mobile learning* menjadi salah satu trend dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan perangkat selular sebagai alat atau media pembelajaran. Pengembangan pembelajaran melalui perangkat *mobile* dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran siswa. Siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun sambil melakukan aktivitas media sosial ataupun hiburan melalui *smartphone* (García et al., 2015).

Penggunaan *smartphone* dapat menunjang kegiatan pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar secara menarik dan meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Siswa dituntut untuk mencari masalah, menyelesaikan, hingga menemukan solusi atas permasalahan tersebut menggunakan bantuan *smartphone*. Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Yang & Che, 2015) bahwa iklim pembelajaran yang menarik, efektif dan memicu belajar siswa dapat tercipta melalui penggunaan perangkat *mobile* seperti *smartphone*.

Aplikasi *Actionbound* merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Kissi & Dreesmann, 2017) Aplikasi *Actionbound* merupakan sebuah aplikasi permainan semi-edukatif yang biasa digunakan untuk pembelajaran situs-situs bersejarah dan situs arkeologi atau sekedar pelatihan *ice breaking*. Prinsip dari aplikasi *Actionbound* ini adalah siswa/ pemain seperti melakukan ‘pencarian harta karun’ dengan adanya seorang *author* yang membuat petunjuk-petunjuk dalam pencarian yang dilakukan mengenai objek atau tujuan yang diinginkan yang kemudian tujuan utama dari pencarian yang dilakukan dapat tercapai. penggunaan aplikasi *Actionbound* sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajarana memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

SMK Negeri 2 Garut memiliki beberapa gedung dengan konstruksi yang terekspos sehingga siswa dapat belajar secara langsung mengenali materi yang diajarkan kepada mereka. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Motivasi Belajar Siswa dalam Implementasi Aplikasi *Actionbound* pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung”**.

1.2 Batasan Masalah Penelitian

Penelitian ini tentu saja membutuhkan suatu batasan masalah agar permasalahan yang dikaji tidak terlalu luas dan melebar. Adapun batasan masalah yang ditentukan yaitu:

1. Penelitian difokuskan pada pembuatan dan pengembangan produk media pembelajaran berdasarkan KD dengan melalui tahapan *judgement expert* dan uji coba pengguna.
2. Pengembangan media melalui metode R&D dibatasi sampai implementasi yaitu sampai uji coba skala besar.
3. Media dikembangkan sesuai kondisi lingkungan SMK N 2 Garut.
4. Materi pokok untuk pembelajaran menggunakan Aplikasi *Actionbound* ini yaitu mengenai konstruksi rangka atap.
5. Motivasi belajar yang diteliti dilihat berdasarkan aspek keyakinan terhadap kemampuan diri, strategi pembelajaran yang mengaktifkan siswa, nilai belajar, tujuan prestasi, tujuan kinerja, serta rangsangan lingkungan belajar.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Actionbound* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung?
2. Bagaimana respon dan motivasi belajar siswa setelah menerapkan aplikasi *Actionbound* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Actionbound* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.
2. Mengetahui respon dan motivasi belajar siswa setelah menerapkan aplikasi *Actionbound* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung

1.5 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa :

1. Sebagai referensi bagi pembaca yang ingin tahu bagaimana menggunakan Aplikasi *Actionbound* sebagai media pembelajaran
2. Pijakan, Referensi, ataupun acuan untuk pengembangan penelitian sejenis bagi Penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Actionbound*.

B. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis diantaranya :

1. Bagi Siswa
 - a. Media *Actionbound* diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan meningkatkan motivasi belajar bagi siswa
 - b. Dapat memberikan tolak ukur tingkat motivasi belajar secara pribadi
2. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Serta menjadi contoh penerapan aplikasi *Actionbound* untuk dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa dalam mengajarkan konsep konstruksi dan utilitas gedung.
3. Bagi Sekolah

Memberikan keberagaman media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah.

4. Bagi Institusi

Dapat memberikan sumbangsih penelitian bagi kemajuan Lembaga Penelitian dan Pengembangan Masyarakat (LPPM) di Universitas Pendidikan Indonesia

5. Bagi Peneliti

- a. Dapat memberikan wawasan dan pengalaman baru terkait variabel yang diteliti.
- b. Dapat memberikan pengalaman dan meningkatkan keterampilan peneliti dalam melakukan proses penelitian.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam skripsi ini terdiri dari lima BAB yaitu sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan, Menjelaskan Tentang Latar Belakang, Batasan Masalah Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian , Tujuan Penelitian , Manfaat Penelitian , serta Struktur Organisasi Skripsi

BAB 2 Kajian Pustaka, berisi tentang Landasan Teori (mengenai media, Aplikasi *Actionbound* , Motivasi Belajar, Dan Konstruksi Dan Utilitas Gedung), Penelitian Empirik, dan serta Posisi Penelitian

BAB 3 Metode Penelitian, menjelaskan mengenai Desain Penelitian, Lokasi, Populasi Dan Sampel, Data dan Sumber Data, Instrumen Penelitian, serta Analisis Data.

BAB 4 Hasil dan Pembahasan Penelitian, bab ini menjelaskan tentang Deskripsi Penelitian, Pelaksanaan Penelitian, Hasil Analisis Data Berupa Analisis Deskriptif dan Perhitungan Statistika Sederhana pada Data Yang Diperoleh, Kemudian Dilakukan Pembahasan.

BAB 5 Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, bab ini membahas simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan jawaban dari rumusan pada BAB 1, sebagai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.