

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Kemajuan di bidang pendidikan khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran awalnya berlangsung satu arah dan terpusat pada guru (teacher centered) dimana pendidik menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak banyaknya kepada peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar banyak didominasi oleh guru, sedangkan peserta didik hanya menurut dan mengekor apa yang dikatakan oleh guru. Hal ini menyebabkan kreativitas dan pola pikir (mindset) peserta didik kurang berkembang. Oleh karena itu, diperlukan adanya peningkatan dalam dunia pendidikan. Sistem pendidikan nasional diatur dalam Undang Undang No 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepripadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan sistem pendidikan yang jelas, yakni pendidikan berbasis karakter.

Pendidikan berbasis karakter akan berhasil apabila di bidang teknologi terus melakukan perbaikan dan pengembangan di berbagai segi. Pengembangan sarana dan prasarana sekolah, manajemen dan pelayanan, dan lainnya guna menunjang proses pembelajaran yang tentunya akan meningkatkan mutu sekolah dan potensi peserta didik. Guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang terbarukan seiring dengan perkembangan jaman.

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Alat bantu tersebut dapat berupa tampilan visual, gambar, gravis atau benda yang lain. Media pembelajaran diharapkan dapat berfungsi memberikan

pengalaman lebih nyata, dapat memotivasi dan memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan yang relatif permanen sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukannya. Belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar. Prestasi merupakan tolak ukur pencapaian aspek-aspek yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses pembelajaran ada beberapa tolak ukur yang dapat digunakan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik. Salah satu tolak ukur yang digunakan adalah prestasi belajar yang mengacu pada pencapaian taksonomi pendidikan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi antar lingkungan, keluarga dan masyarakat sesuai pendapat Ahmadi (dalam Reskia, 2011, hlm. 85). Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Idealnya sebuah proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan akan menghasilkan aktivitas belajar yang aktif dan tidak membosankan sehingga akan berdampak dengan hasil belajar siswa.

Pada saat penulis melakukan Praktek Pengalaman Lapangan di SMKN 8 Bandung, menemukan data hasil belajar pada mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan, data yang diperoleh merupakan data yang didapat dari kelas XI TKRO 1 berisi 31 peserta didik, 7% merupakan peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dan 93% merupakan peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai kriteria ketuntasan minimal 80. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan yang diraih peserta didik masih banyak dibawah kriteria ketuntasan minimal. Hal ini dapat terjadi karena beberapa faktor, yang pertama adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya motivasi tersebut dapat terjadi karena media pembelajaran yang terbatas

dan kurang membangkitkan semangat peserta didik. Kedua adalah sarana dan prasana penunjang praktek peserta didik untuk mengenal nama komponen, fungsi dan cara kerja secara langsung kurang memadai. Ketiga adalah suasana pembelajaran yang kurang aktif, disebabkan kalangan peserta didik yang tidak memerhatikan pembelajaran dikarenakan asyik dengan *gadgetnya*. Data dari statistik APJII menyatakan bahwa pemakaian *gadget* pada pelajar dan mahasiswa merupakan terbesar dari rentang usia 16 hingga 24 tahun. *Gadget* memiliki beberapa fungsi dan keuntungan yang dapat memudahkan kehidupan manusia, namun apabila *gadget* tidak bisa dikontrol dan tidak untuk menunjang pembelajaran itu akan berdampak negatif, diantaranya peserta didik tidak memahami materi yang telah diajarkan dan suasana dalam kelas menjadi kurang aktif.

Mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga merupakan pelajaran yang diberikan kepada peserta didik sebagai kompetensi yang harus dicapai. Peserta didik harus memahami mengenai nama komponen, fungsi dan cara kerja sistem pemindah tenaga. Kompetensi dasar sangat membutuhkan sarana prasarana dan media pembelajaran yang mendukung, namun kenyataannya sarana prasarana dan media pembelajaran kurang mendukung, membuat penulis merasa tertarik untuk mengembangkan *mobile learning* berbasis *android* yang dapat digunakan peserta didik dimanapun dan kapanpun. Penelitian tersebut akan dituangkan dalam sebuah karya ilmiah yang berjudul, “Pengembangan *Mobile Learning* pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga di SMK 8 Bandung”

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat dirumuskan beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* pada mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga?
2. Apakah penggunaan *mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam bidang kognitif pada mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga?

3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* pada mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga.
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif yang dipengaruhi penggunaan aplikasi berbasis android pada mata pelajaran sasis dan pemindah tenaga.
3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap dengan adanya penelitian ini memberikan beberapa manfaat diantaranya:

Manfaat dari segi teori

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat sebagai bahan masukan dalam pengembangan tentang pengaruh *mobile learning* terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Menambah kemampuan dan memberi inovasi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* di tingkat sekolah menengah kejuruan.
3. Memberikan kemudahan untuk memahami materi dengan penggunaan media pembelajaran berbentuk *mobile learning*.

Manfaat praktik

1. Bagi upi yaitu untuk menambah referensi penelitian dan pengembangan pendidikan
2. Bagi bidang keahlian otomotif yaitu memberi sumbangan berupa upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga.

Dika Candra M.P, 2019

**PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING PADA MATA PELAJARAN PEMELIHARAAN SASIS DAN PEMINDAH TENAGA DI SMKN 8 Bandung**

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

3. Bagi peserta didik, yaitu memberikan kemudahan dan mengoptimalkan daya kerja peserta didik saat pembelajaran.
4. Bagi peneliti yaitu memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di UPI dan memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian pengembangan media berbentuk *mobile learning* pada mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga.

### **1.5 Definisi Operasional**

1. Media pembelajaran *Mobile learning* adalah media pembelajaran berbasis *android* yang dibuat menggunakan *website* penyedia layanan pembuatan aplikasi *Appy Pie* dengan model pengembangan media ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Media pembelajaran *mobile learning* agar sesuai dengan kriteria, maka diuji dengan lembar validasi oleh ahli materi dan media.
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga diukur pada ranah kognitif tingkat pemahaman dengan tes objektif pilihan ganda.

### **1.6 Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika penulisan berperan sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian Universitas Pendidikan Indonesia menjadi sistematis dan terstruktur adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini mencakup latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi.

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

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori pendukung dari berbagai sumber-sumber rujukan yang dikumpulkan untuk menunjang proses pembuatan skripsi. Teori

pendukung berkaitan dengan judul pada penelitian. Pada bab ini pula penelitian terdahulu yang relevan disajikan untuk memperkuat penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang desain penelitian, prosedur penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

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

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

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

Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis yang telah dilakukan.