

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu upaya yang memberdayakan manusia untuk menginternalisasi pengetahuan, membentuk pengetahuan baru, ataupun mengembangkan pengetahuan yang telah ada, dan terus berlangsung sepanjang hayat. Menurut teori sibernetik, belajar adalah proses untuk mengolah informasi. Asumsi dari teori ini dalam pembelajaran di sekolah adalah tidak ada satu proses belajar pun yang ideal untuk segala situasi, yang cocok untuk semua peserta didik (Irawan, Suciati, & Wardani, 1997). Dengan kata lain, sebuah informasi yang sama sangat mungkin akan dipelajari peserta didik dengan cara yang berbeda-beda. Dengan demikian, pembelajaran mandiri yang efektif dapat menjadi kunci kesuksesan belajar peserta didik.

Proses pembelajaran yang baik di sekolah akan terjadi apabila interaksi yang terjadi antara pendidik dan siswa dapat berlangsung secara optimal. Untuk dapat mengoptimalkan interaksi antara pendidik dan siswa pada proses pembelajaran saat ini, maka dibutuhkan pengembangan penggunaan teknologi informasi untuk memperlancar transfer ilmu pengetahuan melalui sumber/bahan ajar berbasis teknologi yang dapat diakses oleh siswa kapanpun dan dimanapun mereka berada, baik di kelas maupun di luar kelas. Kebutuhan akan teknologi informasi dalam membantu proses interaksi dan komunikasi antara pendidik dan siswa saat ini sangatlah dibutuhkan, karena kebanyakan perilaku siswa saat ini lebih cenderung mengikuti lingkungan di sekitarnya yang sangat didominasi oleh pengaruh kemajuan teknologi informasi. Oleh karena itu, sangat penting mencari inovasi baru dalam proses pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan siswa, agar siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat telah mempengaruhi seluruh sendi kehidupan manusia, tidak terkecuali bidang pendidikan. Berdasarkan hasil pengumpulan data awal yang penulis lakukan terhadap siswa kelas XI Teknik

Pemesinan SMKN 6 Bandung, peserta didik memiliki ponsel cerdas (*smartphone*). Rata-rata penggunaan *smartphone* oleh peserta didik perhari adalah 4-7 jam.

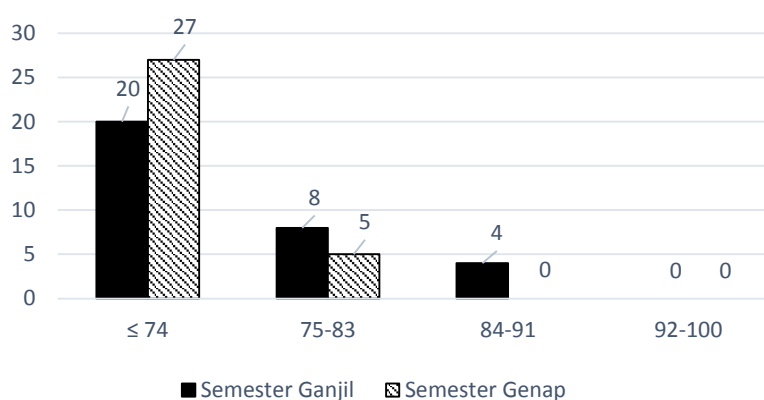
Jumlah ini menunjukkan bahwa selain dihabiskan untuk belajar di sekolah, waktu produktif yang dimiliki siswa dihabiskan dengan bermain *smartphone*. Penggunaan *smartphone* sangat mempengaruhi kebiasaan belajar peserta didik, peserta didik di kelas XI Teknik Pemesinan SMKN 6 Bandung lebih tertarik menggunakan *smartphone*-nya untuk memperoleh informasi secara instan daripada membaca buku cetak. Penggunaan *smartphone* sebenarnya sangat efektif, karena siswa dapat mengakses banyak sekali informasi terkait pembelajaran di internet. Akan tetapi juga dapat menjadi masalah, karena tidak semua peserta didik dapat menggunakan *smartphone* dengan bijak. Peserta didik kelas XI Teknik Pemesinan lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk keperluan media sosial, *game*, serta mengakses konten lainnya.

Teknik Pemesinan Bubut merupakan salah satu mata pelajaran pada kelompok keahlian (C3), yaitu paket keahlian yang ada di tingkat sekolah menengah kejuruan program keahlian Teknik Mesin. Pelajaran ini diselenggarakan dua semester pada kelas XI dan dua semester pada kelas XII paket keahlian Teknik Pemesinan. Pembelajaran yang saat ini dilakukan di kelas masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*), siswa sepenuhnya mengamati materi yang dijelaskan oleh guru. Padahal saat ini seharusnya sekolah sudah menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru juga mengurangi rasa ingin tahu siswa terhadap materi, hal ini dikarenakan siswa beranggapan bahwa semua materi akan disampaikan oleh guru. Rasa ingin tahu yang berkurang akan menyebabkan siswa malas untuk mencari informasi dari sumber lain selain guru. Cara penyampaian materi menggunakan media *powerpoint* dan penyampaian secara langsung di papan tulis kurang membangkitkan semangat siswa untuk belajar mandiri. Berdasarkan temuan di atas, sangat penting untuk mengubah model pembelajaran dan cara penyampaian materi yang ada saat ini menjadi berpusat pada siswa serta menumbuhkan semangat siswa untuk belajar mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru pengampu mata pelajaran Teknik Pemesinan Bubut, diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimum adalah 75. Nilai akhir terdiri dari tiga komponen penilaian,

yaitu penilaian pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Persentase untuk masing-masing penilaian yaitu 40% dari nilai pengetahuan, 40% dari nilai keterampilan, dan 20% dari nilai sikap.

Pengetahuan teori sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan praktek, karena semua kegiatan praktek didasari oleh penguasaan teori. Akan tetapi, berdasarkan hasil Ujian Akhir Semester (UAS) yang telah dilakukan pada kelas XI TPM 5, nilai teori pada pelajaran ini masih banyak yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Adapun data yang menunjukkan hal tersebut dapat dilihat pada gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1 Grafik Nilai UAS Kelas XI TPM 5 T.A 2017/2018
(Dokumentasi guru teknik pemesinan bubut tahun 2018)

Data pada gambar 1.1 menunjukkan bahwa nilai teori/pengetahuan pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut, siswa yang tidak lulus KKM lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang lulus KKM. Rendahnya nilai yang diperoleh siswa mencerminkan bahwa pengetahuan/kognitif siswa dalam teknik pemesinan bubut masih kurang. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara penulis, hal ini dikarenakan kurangnya manfaat *smartphone* untuk meningkatkan kegiatan literasi siswa mengenai pelajaran Teknik Pemesinan Bubut, siswa juga tidak disediakan buku bacaan tertentu untuk menunjang pembelajaran mandiri serta alokasi waktu pembelajaran yang dilakukan lebih banyak kegiatan praktek daripada kegiatan teori. Tentunya dalam satuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan, pembelajaran praktek lebih diutamakan dibandingkan pembelajaran teori, oleh karena itu sangat penting oleh seorang guru untuk menjembatani kelemahan

tersebut dengan menyediakan media pembelajaran mandiri, sehingga siswa bisa mengembangkan sendiri pengetahuan mereka. Penelitian ini akan menguji apakah *mobile learning* menggunakan aplikasi berbasis *smartphone* yang penulis buat dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memiliki keinginan untuk berusaha mengatasi masalah di atas dengan dibuatnya media pembelajaran mandiri berupa aplikasi *smartphone* yang bersifat *mobile (mobile learning)* melalui penelitian dengan judul: **“Implementasi *Mobile Learning* Berbasis Aplikasi *Smartphone* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk *mobile learning* berbasis aplikasi *smartphone* yang dikembangkan?
2. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang diimplementasikan *mobile learning* dan siswa yang diimplementasikan media *powerpoint*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebagaimana pemaparan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan suatu produk *mobile learning* berbasis aplikasi *smartphone* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut antara siswa yang diimplementasikan *mobile learning* dan siswa yang diimplementasikan media *powerpoint*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengguna
 - a. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat memperluas akses materi pembelajaran Teknik Pemesinan Bubut.
 - b. Produk media pembelajaran ini dikembangkan dalam rangka mengoptimalkan pemanfaatan ponsel pintar (*smartphone*) dalam proses belajar peserta didik.
 - c. Penggunaan media pembelajaran melalui *smartphone* memungkinkan peserta didik untuk melakukan proses belajar tanpa terbatas waktu dan ruang.
2. Bagi penelitian selanjutnya
 - a. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi bahan kajian, perbandingan, maupun referensi dalam penelitian lanjutan atau pengembangan media yang serupa khususnya dalam bidang pendidikan teknik mesin.
 - b. Integrasi hasil pengembangan produk sejenis dapat memperkuat pembelajaran mandiri peserta didik sekaligus dapat dikembangkan untuk tujuan komersial.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini terdiri dari: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, berisi deskripsi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu yang relevan.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data, prosedur penelitian dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini membahas mengenai temuan penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab ini membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta implikasi dan rekomendasi penulis setelah melakukan penelitian.