

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada abad ke-21 ini, pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia yang unggul, memiliki daya saing tinggi dan mampu bekerja sama dalam setiap elemen masyarakat di berbagai Negara. Pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 adalah sebuah 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, kepribadian kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dituliskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, bahwa sistem pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan definisi, fungsi, serta tujuan pendidikan nasional yang tertulis pada undang-undang tersebut, disimpulkan bahwa pendidikan memiliki tujuan dan tanggung jawab untuk mengembangkan potensi peserta didik.

Disebutkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan Pasal 1 Ayat 15, bahwa Sekolah Menengah Kejuruan, yang selanjutnya disingkat SMK, adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diikuti sama atau setara SMP atau Mts. Salah satu fungsi Pendidikan Menengah Kejuruan adalah membekali peserta didik dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kecakapan kejuruan para profesi sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti ketika melaksanakan Program Pengenalan Lapangan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI TITL di SMKN 4 Bandung menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang optimal karena pengajar banyak menggunakan metode ceramah. Hal itu berdampak pada timbulnya sikap pasif yang ditunjukkan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Media digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Menurut Arief S. Sadiman (2011, hlm. 17) pembelajaran menggunakan media dapat memperjelas penyampaian pesan yang dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

Bastian, Lumenta, & Sugiarto (2016) berpendapat bahwa penyajian informasi terkini seperti gawai berbasis *Android* akan sangat membantu masyarakat untuk memperoleh informasi secara cepat dan mudah dalam sebuah genggam. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim dalam Abdul Hadi (2020) sedang berupaya membangun pembelajaran secara daring dan jarak jauh yang dapat diakses dengan mudah. Sebagai akibat terbatasnya ruang dan waktu peserta didik dalam proses pembelajaran tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami materi komponen pengendali motor listrik pun rendah. Maka dari itu, penggunaan gawai untuk menunjang proses pembelajaran merupakan suatu hal yang baik.

Pembuatan media pembelajaran berbasis Unity 5 diperlukan agar mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran komponen pengendali motor listrik ini diharapkan menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan terbatasnya ruang dan waktu ketika proses belajar mengajar dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami materi komponen pengendali motor listrik di kelas XI TITL. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan media ini dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang akan dibuat ini didalamnya terdapat beberapa pembahasan mengenai komponen pengendali motor listrik. Meninjau dari uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPONEN PENGENDALI MOTOR LISTRIK BERBASIS UNITY 5 DI SMKN 4 BANDUNG”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ada, dalam skripsi ini merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana merancang, membuat, dan menguji bahan ajar interaktif pada materi komponen pengendali motor listrik dengan menggunakan program Unity 5 ?
- 2) Apakah pemanfaatan media pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di SMK?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Model pengembangan ADDIE pada bagian analisis, desain, dan pengembangan dilakukan pada media pembelajaran berbasis unity 5.
- 2) Model pengembangan ADDIE pada bagian penerapan dan evaluasi dilakukan pada peserta didik kelas XI di SMKN 4 Bandung.

1.4 Tujuan Penelitian

Dilihat dari ulasan pertama pada rumusan masalah, maka dapat dirangkum beberapa tujuan dari penelitian, yaitu :

- 1) Membuat media pembelajaran berbasis Unity 5 pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik materi Komponen Pengendali Motor Listrik untuk peserta didik kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik
- 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Unity 5 yang ditinjau dari segi media

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap dengan dibuatnya penelitian ini akan memberikan beberapa manfaat, diantaranya:

1.4.1 Manfaat dari segi teori

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pembelajaran dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Unity 5 atau terhadap peserta didik agar dapat memudahkan memahami teori dasar instalasi motor listrik. Penelitian ini juga diharapkan menjadi sebuah tambahan pengetahuan dan referensi keilmuan

bagi pengembang ilmu pengetahuan terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran di sekolah.

1.4.2 Manfaat dari segi praktik

1) Bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam belajar dan memahami teori komponen pengendali motor listrik.

2) Bagi guru

Menambah wawasan bagi guru agar dapat berinovasi dalam memfasilitasi peserta didik pada saat proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media berbasis Unity 5, guru dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan kepada peserta didik untuk dapat memahami teori komponen pengendali motor listrik.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pembuatan media berbasis Unity 5 dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar, atau dalam peningkatan pemahaman peserta didik terhadap teori komponen pengendali motor listrik.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi berdasarkan Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 adalah sebagai berikut:

1) Bab I: Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2) Bab II: Kajian Pustaka

Bab ini akan menerangkan tentang konsep–konsep belajar dan pembelajaran, aplikasi berbasis Unity 5 dan perancangannya, kemudian memaparkan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan apa yang peneliti lakukan dan membandingkannya.

3) Bab III: Metode Penelitian

Bab ini akan mengemukakan langkah penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Dijelaskan di dalamnya mengenai desain penelitian, partisipan,

populasi, dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data penelitian.

4) Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Bab ini akan memaparkan hasil temuan dari penelitian dan akan menjawab rumusan permasalahan yang telah dirumuskan di awal penelitian, apakah pembuatan media pembelajaran berbasis Unity 5 layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran instalasi motor listrik pada peserta didik kelas XI TITL SMK ataukah tidak.

5) Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini merupakan penekanan jawaban dan hasil penelitian yang dilakukan, serta mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.