

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dunia pendidikan pada saat ini Hal tersebut tidak terlepas dari proses pengajaran yang sedang berlangsung disekolah. Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tertulis pada Pasal 1, ayat 1 mengatur tentang pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dalam proses pembelajaran terdapat 2 unsur yang krusial serta harus terpenuhi, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran, ke 2 unsur yang saling berkaitan dengan yang lain serta saling mendukung. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada program keahlian *Electrical Avionic* (EA) SMKN 12 Bandung. Sebagian besar metode pengajaran yang di gunakan masih berupa metode pengajaran dengan konvensional Artinya, proses pembelajaran masih bertumpu pada interaksi tatap muka antara guru dan siswa. Hal ini menyebabkan metode pembelajaran yang terbatas bagi siswa, dan media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa media transparan, yang ditampilkan menggunakan proyektor dan media cetak (seperti fotokopi buku dan bahan).

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) begitu pesat sehingga mempengaruhi perkembangan semua aspek kehidupan. Di bidang pendidikan, metode pembelajaran saat ini tidak hanya menggunakan metode konvensional seperti buku teks dan penjelasan guru, tetapi juga menggunakan komputer dan teknologi internet untuk memberikan metode pembelajaran yang efektif. Apalagi dalam kondisi pandemi COVID-19 yang mengharuskan

pembelajaran di lakukan di rumah tanpa bertatap muka antara guru dengan peserta didik, Kemudahan teknologi informasi memiliki kontribusi yang tak ternilai bagi perkembangan teknologi informasi dan komputer. Pesatnya perkembangan teknologi komputer dan perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses pengajaran di SMK (sekolah menengah kejuruan). Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis edmodo.

Al-Kathiri (2014, hlm. 191) sees *“edmodo as an excellent communication tool for knowledge construction based on social networking and collaboration providing a more secure learning platform for learner and educators”* Artinya, edmodo adalah alat komunikasi yang sangat baik untuk pertukaran pengetahuan berbasis jejaring sosial, dan dapat menyediakan *platform* pembelajaran yang lebih aman bagi siswa dan pendidik. Looi (2011, hlm. 4) said *“edmodo is seen as one of the possible alternatives to popular sites such as Facebook, Twitter and Myspace”* Artinya, edmodo dipandang sebagai alternatif dari situs web populer seperti Facebook, Twitter, dan Myspace. Khaleel (2015: 168) said *“edmodo is a simple M-learning tool using to present the lesson contents, it is common to all operation systems of smartphones; it provides useful tools for students and teachers to interact online outside class anywhere, anytime”* Edmodo didefinisikan sebagai alat e-learning sederhana yang digunakan untuk mendemonstrasikan kursus. Hal ini umum di semua sistem operasi ponsel cerdas dan menyediakan alat yang berguna bagi siswa dan guru untuk berinteraksi secara online kapan saja dan di mana saja di luar kelas. Selain itu menurut Priowijanto (2013, hlm. 3) Bagi guru dan siswa dengan elemen sosial mirip Facebook, Edmodo merupakan aplikasi yang menarik, namun nyatanya aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini memiliki nilai lebih. Dapat disimpulkan bahwa edmodo adalah platform media sosial, biasanya digambarkan sebagai Facebook sekolah, dan dapat digunakan sesuai kebutuhan.

Gagne berpendapat (dalam Sadjman, Raharjo, Haryono, & Rahardjono, 1993, hlm. 6) Media merupakan berbagai macam unsur dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang pembelajaran. Sementara itu, Briggs (dalam

Sadjman, Raharjo, Haryono, & Rahardjno, 1993, hlm. 6) meyakini bahwa media adalah setiap alat fisik yang dapat mengungkapkan informasi dan merangsang siswa untuk belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut adalah Komponen sumber belajar atau alat fisik yang berisi bahan ajar. Dalam lingkungan siswa yang dapat menginspirasi siswa untuk belajar.

Di sekolah khususnya dalam proses pembelajaran di SMK terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah minimnya media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Selain itu, sistem pengajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional, dan media pembelajaran tidak digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik sehingga terkadang siswa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Suasana pembelajaran yang kurang baik, dan kurangnya media pembelajaran akan membuat siswa tidak tertarik dan tidak mampu memahami penjelasan yang diberikan oleh guru. Namun demikian, berbagai metode dapat diadopsi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran kelistrikan pesawat terbang, antara lain mengadopsi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sumber belajar yang memadai, serta menyediakan alat atau bahan ajar yang dapat merangsang minat siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan memilih strategi atau metode pemberian materi pembelajaran. Salah satu cara pemberian materi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep yang diajarkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Aircraft Electrical* berbasis Edmodo.

Harapannya dengan penerapan media pembelajaran *Aircraft Electrical* berbasis edmodo ini dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas belajar serta mempermudah dalam penguasaan materi yang telah di berikan oleh guru pada kondisi COVID -19, sehingga meningkatkan kompetensi dan kualitas belajar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian hal yang terkait dengan judul “***Rancang bangun Media Pembelajaran Aircraft Electrical Berbasis Edmodo Pada kondisi COVID -19***”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: Kesiapan SMK dalam menyusun serta mengimplementasikan kurikulum yang ada dalam proses pembelajaran agar terjalin keselarasan antara kurikulum *Electrical Avionic* terutama pada mata pelajaran *Aircraft Electrical* meski dalam kondisi pandemi COVID-19 sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan menghindari penyimpangan pada masalah yang diteliti maka perlu dilakukan pembatasan masalah Adapun pembatasan masalah tersebut diantaranya:

1. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa program keahlian *Electrical Avionic* (EA) kelas XI pada mata pelajaran *Aircraft Electrical*.
2. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Aircraft Electrical* berbasis edmodo pada kondisi covid 19.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *Aircraft Electrical* berbasis edmodo yang diterapkan?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Aircraft Electrical* berbasis edmodo?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Aircraft Electrical* berbasis edmodo yang diterapkan.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Aircraft Electrical* berbasis Edmodo.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidikan dalam program keahlian *Electrical Avionic* :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas kompetensi siswa guna bermanfaat bagi siswa dan mampu bersaing dimasa yang akan datang.
2. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas dan mengembangkan wacana penyampaian pembelajaran kepada siswa.

1.7 Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi memberikan arahan bagi peneliti dan menjadikan penulisan lebih sistematis dan tepat sasaran. Struktur organisasi penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

meliputi kajian pustaka yang berisi pengertian pengertian Rancang bangun, pengertian media pembelajaran, pengertian pembelajaran, aplikasi Edmodo, dan *Aircraft Electrical*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang lokasi, sampel dan waktu penelitian, metode penelitian, prosedur dan alur penelitian, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan terkait tentang gambaran umum penelitian, deskripsi data, analisis data, serta temuan dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.