

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 telah mengubah tatanan kehidupan masyarakat, tidak hanya terjadi negara Indonesia namun juga melanda dunia. Keberadaan Covid-19 membuat masyarakat memulai kebiasaan baru. Covid-19 adalah penyakit yang menyerang pernapasan manusia dengan gejala pernapasan akut, seperti demam, batuk dan sesak napas. Oleh sebab itu, semua kegiatan harus disesuaikan dan mengikuti protokol kesehatan, seperti menggunakan masker, selalu mencuci tangan, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, membatasi mobilitas dan interaksi. Hal ini mengakibatkan pembelajaran pun tidak diperbolehkan dilakukan secara tatap muka melainkan harus dilakukan dari rumah secara daring.

Pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pembelajaran dapat dilakukan oleh dua belah pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator (R Susilana & Riyana, 2008). Kegiatan pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan. Salah satu upaya terjadinya proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penyampai pesan. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai (Musfiqon, 2012). Dalam pembuatan media pembelajaran diperlukan perancangan, serta pengembangan, hal ini disesuaikan dengan tujuan agar siswa dapat lebih memahami pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu media pembelajaran ini harus memberikan dukungan selama proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penyalur informasi saja. Media pembelajaran memiliki ruang lingkup yaitu bahan, alat, peraga, sarana dan prasarana yang dapat digunakan dalam kegiatan media pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran yang tepat (Sudjana & Rivai, 1997). Memberikan kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yang meliputi: (1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) Kemudahan memperoleh media, (4)

Keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, (6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Dari masalah yang ditemukan, maka penelitian ini difokuskan untuk mengembagkan dan menganalisis tingkat kelayakan media, diharapkan membantu menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan membuat aplikasi sebagai media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android. Penelitian ini dilakukan untuk membantu siswa belajar materi Instalasi Penerangan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. Dari latar belakang tersebut peneliti ingin mengangkat judul penelitian:

“PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN INSTALASI PENERANGAN LISTRIK”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, identifikasi masalah dalam penyusunan penelitian ini adalah:

1. Belum tepatnya media pembelajaran yang digunakan sehingga berdampak pembelajaran yang kurang efektif.
2. Media yang sebelumnya terkesan monoton kurang bervariasi sehingga siswa mudah merasa jenuh.

Batasan masalah digunakan agar ruang lingkup permasalahan yang diteliti tidak terlalu meluas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui proses pembuatan media, dan tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik.
2. Pengguna media pembelajaran adalah siswa di SMKN 4 Bandung pada Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka data dirumuskan permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik?

2. Bagaimana tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pembuatan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik.
2. Mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran sejenis yang selanjutnya.

b. Bagi Siswa.

Hasil penelitian ini dapat digunakan siswa untuk memahami mekanisme sistem instalasi penerangan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Melalui media pembelajaran berbasis android.

c. Bagi Guru.

Hasil penelitian ini dapat digunakan guru untuk menjelaskan dan mengajarkan materi tentang macam-macam saklar pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik melalui media pembelajaran berbasis android.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini terbagi ke dalam 5 bagian yang memberikan gambaran sistematis dari awal penelitian sampai tercapainya tujuan penelitian. Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN; berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan, penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA; Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung dan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN; Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan untuk mendukung pengolahan data selama penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN; Bab ini berisikan tentang hasil dan pembahasan hasil penelitian berupa hasil produk maupun pengolahan data

BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI; Bab ini berisikan simpulan hasil penelitian, implikasi penelitian dan rekomendasi dari penulis