

# BAB I

## PENDAHULIAN

### 1.1.Latar Belakang Penelitian

Setelah pandemic covid 19 pada tahun 2020, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah dilakukan secara *blended* dimana setengah dari siswa belajar secara *online* dan setengah siswa belajar secara *offline*. Hal ini dilaksanakan guna untuk mencegah penyebaran covid 19. Pembelajaran secara *blended* juga diberlakukan di SMKN 6 Bandung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin SMKN 6 Bandung diperoleh gambaran bahwa pembelajaran di SMKN 6 Bandung dilakukan secara *blended learning*. Beliau juga menambahkan bahwa guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa yang hadir secara *offline* ke sekolah dalam melakukan proses pembelajaran tetapi sering mengalami kesulitan dalam memberikan materi kepada siswa yang belajar di rumah secara *online*. Media pembelajaran yang sering beliau gunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran pada siswa *online* yaitu dengan menggunakan power point. Pemberian materi melalui media power point sulit dipahami bagi siswa *online* karena hanya memberikan point point penting saja dan memiliki sedikit rincian materi.

Hasil belajar siswa SMK Negeri 6 Bandung yang dilakukan pembelajaran secara *blended learning* pada tahun 2021 mengalami penurunan jika dibandingkan dengan pembelajaran secara tatap muka langsung pada tahun 2019. Hal ini dapat terlihat dari mata pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin yang terdapat 45 siswa dari 105 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Bahkan 30 siswa diantaranya tidak memiliki nilai pada tahun 2021. Menurut Assiddiqi (2021) proses pembelajaran *online* menyebabkan kemampuan pada siswa mengalami *Learning Loss*. *Learning Loss* berdampak pada penurunan capaian belajar karena kurangnya kualitas serta fasilitas bagi siswa dalam menjalankan pembelajaran *online*. Sedangkan menurut Afifa (2021) siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal itu menyebabkan semangat belajar dan prestasi kebanyakan siswa tersebut menurun. Senada dengan pernyataan sebelumnya, menurut Rinawati (2020) terdapat 45% siswa mengalami tingkat kejenuhan yang rendah dan 55% siswa mengalami tingkat kejenuhan yang sedang. Hal ini akan menyebabkan siswa akan kehilangan minat

pada aktivitas belajar yang berujung pada menurunnya nilai peserta didik hingga dibawah KKM yang telah ditetapkan. Hal tersebut menyebabkan pihak sekolah sulit untuk menentukan apakah siswa yang nilainya dibawah KKM akan dinaikan kelasnya atau tidak.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 23 tahun 2016 tentang standar penilaian pendidikan pada pasal 1 dikatakan bahwa KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan yang mengacu pada standar kompetensi kelulusan, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan. Maka dari itu siswa harusnya dapat mencapai nilai KKM karena KKM itu sendiri telah disesuaikan dengan berbagai kondisi. Selain itu pada pasal 10 KKM ditetapkan melalui rapat dewan pendidik. Maka dari itu pada pasal 9 peserta didik yang belum mencapai KKM satuan pendidikan harus mengikuti pembelajaran remedi.

Kemajuan teknologi pada era modern menimbulkan dampak positif dalam berbagai macam bidang. Menurut Imelda (2019) dampak positif dari kemajuan teknologi pada bidang pendidikan diantaranya adalah siswa dapat mencari sumber informasi dimana saja dan kapan saja tanpa ada keterbatasan ruang dan waktu, selain itu siswa dapat mencari informasi dari berbagai sumber tanpa keterikatan dengan sumber tertentu. Hal ini dapat membantu dalam masa transisi pandemi covid-19 dimana siswa yang belajar secara *online* bisa mendapatkan materi pembelajaran yang mudah dimengerti oleh siswa.

Penggunaan *aplikasi android* menjadi salah satu cara dalam memberikan materi pembelajaran bagi siswa *online*. Menurut Kuswanto & Radiansah (2018) media pembelajaran berbasis aplikasi *android* layak diterapkan di sekolah karena mudah digunakan, menarik, simple, dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian untuk membantu siswa dan guru dalam mengadakan media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang kognitif pada tingkatan C3 (Penerapan) baik ketika masa pandemi, transisi, ataupun pembelajaran normal. Hal ini berdasarkan silabus yang SMKN 6 Bandung terapkan. Di jenjang ini, peserta didik dituntut untuk dapat menerapkan konsep dan

prinsip yang ia miliki pada situasi baru yang belum pernah diberikan sebelumnya. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan pembuatan media belajar dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin di SMKN 6 Bandung”. Jika dibandingkan dengan media yang sudah ada yaitu power point, media ini dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dikarenakan menggunakan video animasi dan terdapat rincian materi. Media ini dipilih karena sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik yang membutuhkan gambaran dan juga dapat digunakan di luar sekolah. Materi ini dipilih karena direkomendasikan oleh guru yang mengajar mata pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin dikarenakan materi tersebut akan diajarkan kepada siswa kelas X dan juga sebagai percontohan dari mata pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin.

### **1.2.Rumusan Masalah Penelitian**

Penelitian ini dibatasi masalahnya pada ruang lingkupnya. Adapun ruang lingkup yang akan dibahas antara lain sebagai berikut:

- a. Apakah penggunaan media pembelajaran *aplikasi android* berbasis video animasi pada mata pelajaran Dasar Perancangan teknik Mesin (DPTM) dapat mengatasi masalah ketersediaan media belajar bagi siswa *online*?
- b. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *aplikasi android* berbasis video animasi pada mata pelajaran Dasar Perancangan teknik Mesin (DPTM)?
- c. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *aplikasi android* berbasis video animasi pada mata pelajaran Dasar Perancangan teknik Mesin (DPTM) agar dapat digunakan dalam mengatasi masalah ketersediaan media belajar bagi siswa *online*?

### **1.3.Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Mengetahui media pembelajaran *aplikasi android* berbasis video animasi pada mata pelajaran Dasar Perancangan teknik Mesin (DPTM) dapat mengatasi masalah ketersediaan media belajar bagi siswa *online*.

2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *aplikasi android* berbasis video animasi pada mata pelajaran Dasar Perancangan teknik Mesin (DPTM).
3. Mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran *aplikasi android* berbasis video animasi pada mata pelajaran Dasar Perancangan teknik Mesin (DPTM) agar dapat digunakan dalam mengatasi masalah ketersediaan media belajar bagi siswa *online*.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dilihat dari beberapa aspek yang meliputi :

1. Manfaat teoritis :
  - a. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian atau pengembangan yang relevan selanjutnya.
  - b. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan berupa materi-materi penunjang mengenai dasar perancangan teknik mesin dan salah satu metode penelitian yang digunakan oleh penulis.
2. Manfaat praktis :
  - a. Menjadi bahan masukan dan saran dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik lagi.
  - b. Menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran dasar perancangan teknik mesin.
  - c. Menjadi bahan acuan untuk pengembangan atau penelitian disiplin ilmu yang relevan.

#### **1.5. Struktur Organisasi Skripsi**

1. Bab I Pendahuluan

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

2. Bab II Kajian pustaka

Bab ini berisi mengenai teori-teori, konsep-konsep serta teori-teori lain yang mendukung penelitian ini.

3. Bab III Metode penelitian

Bab ini berisi mengenai jenis pendekatan penelitian, instrumen, tahapan pengumpulan data, dan langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

#### 4. Bab IV Temuan dan pembahasan

Bab ini berisi mengenai (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya, dan (2) pembahasan temuan penelitian dalam menjawab pertanyaan penelitian ini.

#### 5. 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 ini.