

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi ini pendidikan sangat memegang peran penting dalam pembangunan Negara maka dari itu pemerintah harus mempertimbangkan dari aspek pendidikan, Di Indonesia ini terdapat banyak peserta didik yang sangat perlu untuk dibimbing dan di berikan pembelajaran, khususnya di Pulau Bali ini terdapat banyak peserta didik yang mempunyai bakat dalam bidang tertentu seperti pintar di pelajaran matematika, sains, olahraga dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) agar peserta didik mampu menguasai dan mempunyai keahlian tentunya bisa diperoleh dari melakukan kegiatan belajar yang giat.

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, terutama perkembangan terhadap *android*. *Android* adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi. Saat ini *android* sudah beragam macamnya, walau fungsi utamanya adalah untuk komunikasi. Fitur *android* sudah banyak berkembang, mulai dari penambahan fitur bahkan jaringan internet. Kemajuan teknologi komunikasi telah banyak memberikan manfaat bagi kehidupan manusia, secara khusus juga bermanfaat bagi dunia pendidikan terutama dalam proses perencanaan pembelajaran pengelolaan pembelajaran serta penilaian pembelajaran.

Di Indonesia ini terdapat banyak peserta didik yang sangat perlu untuk dibimbing dan di berikan pembelajaran, khususnya di Pulau Bali ini terdapat banyak peserta didik yang mempunyai bakat dalam bidang tertentu. Pendidikan

bisa didapat dari lingkungan keluarga mendapat ilmu dari orang tua, dan pendidikan di lingkungan sekolah karena sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan/atau pelatihan dalam rangka membantu para siswa agar mampu mengembangkan potensinya secara optimal, baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, sosial, maupun fisik-motoriknya.

SMK Negeri 3 Singaraja ini memiliki beberapa jurusan, jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik adalah satu jurusan yang ada di SMK Negeri 3 Singaraja Jurusan ini mempelajari ilmu di bidang instalasi tenaga listrik, di era globalisasi ini teknologi sangat dibutuhkan dalam perkembangan di Negara Indonesia. Untuk membantu mengembangkan potensi siswa di jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik terdapat mata pelajaran yaitu Pekerjaan Dasar Elektromekanik

Pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik terdapat materi memilih alat dan bahan kerja elektromekanik dari bahan logam dari materi tersebut siswa di berikan teori terlebih dahulu sebelum melakukan praktek pekerjaan elektromekanik dari bahan logam. Hasil dari wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik terdapat permasalahan dalam proses pembelajarannya yaitu: Pada saat guru memberikan materi berupateori kurangnya semangat, motivasi, perhatian dan konsentrasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. Kurangnya minat siswa di karenakan dalam memberikan materi dan juga guru masih menggunakan metode ceramah. Kurangnya inovasi dan variasi media pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Selain mendapatkan teori siswa juga di arahkan untuk biasa melakukan pekerjaan elektromekanik dari bahan logam,

menggunakan alat kelistrikan untuk membuat sambungan pada kabel serta melakukan pengukuran diameter kabel menggunakan jangka sorong. Dari praktik tersebut siswa masih bingung dalam membuat sambungan dan menggunakan jangka sorong di karenakan tidak adanya media pendukung berbasis media pembelajaran untuk membantu guru dalam menjelaskan cara membuat sambungan dan menggunakan jangka sorong. Oleh karena itu siswa kurang mengerti dan memahami yang di jelaskan oleh guru yang masih menggunakan *software* power point dan belum adanya *software* yang dikembangkan oleh guru, secara visual kurang menarik dan dapat mempengaruhi potensi siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru yang mengajar salah satunya adalah dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Belum adanya media pembelajaran berupa aplikasi atau *software* yang dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan minat siswa. Oleh karena itu media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar di kelas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, diidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan untuk penelitian sebagai berikut:

- (1) Kurangnya semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik.
- (2) Dalam menjelaskan materi guru masih menggunakan *mediapower point* saja dan metode ceramah.
- (3) Kurangnya variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik.
- (4) Belum adanya *software* yang dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

- (1) Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik.
- (2) Belum adanya *software* yang di kembangkan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimanakah desain dan pembuatan dari media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* di mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 3 Singaraja?

- (2) Apakah media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* layak digunakan dalam pembelajaran di mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 3 Singaraja?
- (3) Bagaimanakah respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* di mata Pelajaran Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 3 Singaraja?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* di mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 3 Singaraja
- (2) Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* di Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 3 Singaraja.
- (3) Untuk mengetahui respons dari siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Software Sketchware*.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang di hasilkan dalam penelitian pengembangan ini antara lain :

1. Media media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* ini berupa aplikasi *android* yang dapat di gunakan di *smartphone* yang di bawa siswa.

2. *Software* yang di gunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *Software Sketchware* yang tersedia di *playstore*.
3. Media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* ini terdiri dari materi jenis-jenis tang, jenis-jenis sambungan, jangka sorong, video, kuis dan profil.
4. Video yang ada di dalam media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* adalah video cara penggunaan jenis-jenis tang, cara pembuatan sambungan, cara penggunaan jangka sorong.
5. Untuk menonton video yang tersedia di media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* ini di butuhkan koneksi internet.
6. Media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* ini untuk mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Dalam dunia pendidikan media pengembangan sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan potensi siswa dalam memahami pelajaran, penggunaan media pembelajaran juga dapat dijadikan salah satu alternatif untuk menggantikan atau sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran konvensional.

Apabila media pengembangan ini tidak dikembangkan tentu akan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran karena tidak adanya media pembelajaran pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik dan proses belajar mengajar akan kurang efektif dan siswa akan menjadi kurang dalam mengembangkan potensi yang dimiliki.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis *Software Sketchware* Mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik yaitu:

- (1) Media Pembelajaran berbasis *Software Sketchware* belum ada di Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 3 Singaraja
- (2) Siswa kurang memahami dan mengetahui cara penyambungan kabel menggunakan peralatan listrik dan cara menggunakan jangka sorong yang pada materi memilih bahan dan alat elektromekanik dari bahan logam dalam mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik.

Keterbatasan pengembangan berbasis *Software Sketchware* media pembelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik adalah sebagai berikut:

- (1) Media ini hanya digunakan pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik.
- (2) Media ini hanya berbasis *Software Sketchware*.

1.9 Definisi Istilah

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa istilah di dalam judul yang mempunyai tujuan untuk menghindari pemahaman yang berbeda dalam memahami maknanya, beberapa istilahnya sebagai berikut:

(1) Pengembangan

Penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

(2) Media pembelajaran

Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2010: 407) Media Pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, berbasis *Software Sketchware*, dan sebagainya.

(3) *Sketchware*

Sketchware adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi android. *Sketchware* dapat didownload secara gratis di *google playstore*.

Dengan *sketchware*, kita bias membuat aplikasi dengan mudah dan cepat. hanya dengan *drag dan drop*.

