

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada Zaman sekarang perkembangan teknologi berjalan dengan sangat pesat. Oleh sebab itu kebutuhan akan mekanisme belajar mengajar yang berbasis teknologi sangat diperlukan, bisa dilihat dari banyaknya guru yang berkegiatan menggunakan laptop, komputer dan internet di sekolah. Dengan menggunakan teknologi informasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menambah kreatifitas bagi tenaga pengajar. seperti tercantum didalam isi peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan UU tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan demikian, pembelajaran dengan terintegrasi teknologi informasi tidak dapat terelakkan lagi untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar.

Di dalam dunia pendidikan terutama pada saat proses pembelajaran guru merupakan fasilitator dan kreator proses pembelajaran, yang dimana seorang guru harus mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dan mengembangkan suasana kelas bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik dan mampu mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batas- batas norma- norma yang ditegakkan secara konsisten. Salah satu usaha yang dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam

meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. sejalan dengan pendapat Hamalik (Azhar Arsyad, 2009: 15), yang berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegaitan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi

Saat ini dunia pendidikan di Indonesia masih tergolong kurang baik. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang diperoleh, “menurut lembaga *programme for international study assessment* (PISA), tren kinerja pendidikan Indonesia menempatkan pendidikan Indonesia masuk dalam peringkat 64 dari 65 negara. Selain itu, Saat ini Indonesia hanya memiliki 1 universitas dalam daftar 800 universitas terbaik dunia versi *Times Higher Education*. Ditinjau dari berita diatas, dapat disimpulkan bahwa mutu pendidikan saat ini masih rendah.(liputan6.com ,2016) Hal ini mungkin dipengaruhi oleh kurangnya sarana dan prasarana pendidikan yang berbasis teknologi sehingga membuat kurang mutu pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang menggunakan aplikasi *software* masih sangat kurang. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta perlu diaplikasikan sehingga dapat memotivasi dan mengembangkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu

media yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis teknologi yaitu modul elektronik.

Modul adalah sumber ajar yang dikemas secara sistematis dan menarik sehingga mudah untuk dipelajari secara mandiri. Berdasarkan bentuknya, modul dibagi menjadi dua yaitu modul cetak /buku dan modul elektronik. Modul cetak/buku adalah salah satu bahan ajar dalam bentuk cetak yang digunakan siswa sebagai alat untuk belajar. Modul elektronik adalah modul yang disusun secara sistematis dan menarik menggunakan *software*. Dewasa ini dibandingkan dengan modul buku, siswa lebih tertarik untuk membaca modul dalam bentuk elektronik yang bisa dibaca melalui gadget atau komputer. Oleh karena itu, modul juga harus dikembangkan sesuai dengan perkembangan jaman. Modul yang akan dikembangkan dapat berupa modul elektronik.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat modul elektronik adalah *3D pageflip*. Aplikasi *3D Pageflip* adalah suatu software yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar berbentuk *e-book* digital dengan efek 3D. Kelebihan *3D Pageflip* yaitu dapat menambah video, photo, music sehingga siswa tidak mudah bosan ketika membaca modul tersebut, tampilan yang menarik berbentuk 3D. Aplikasi *3D Pageflip* dilengkapi dengan fasilitas menambah soal, jawaban serta skor yang langsung diketahui siswa. Latihan soal tersebut dibuat untuk mengukur hasil belajar siswa. Kekurangan *3D Pageflip* adalah format penyimpanan terlalu besar. Hampir sama dengan dengan *powerpoint* hanya modul ini lebih menarik dari pada *powerpoint* dan mempunyai beberapa konten tambahan yang tidak ada pada *powerpoint*.

Dari pernyataan yang telah diuraikan diatas, dapat di simpulkan aplikasi *3D pageflip* lebih lengkap dari aplikasi *powerpoint* maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Pengaruh Modul Pembelajaran motor listrik Berbasis 3D pageflip terhadap Hasil Belajar mata pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta*” untuk melakukan pengujian penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen dan desain faktorial 2x2 dimana peneliti akan membagi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi empat kelompok, yaitu kelompok atas dan kelompok bawah. Peneliti akan memberikan perlakuan yang berbeda antar kelompok.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari tinjauan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul:

- i. Media yang digunakan seperti buku, LKS dan papan tulis kurang menarik bagi siswa kelas XI jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Dinamika Pembangunan Jakarta sehingga menurunkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar
- ii. Sebagian guru di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta belum menguasai media pembelajaran berbasis teknologi seperti modul elektronik
- iii. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif di jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Dinamika Pembangunan Jakarta seperti *modul 3D pageflip* dan masih nyaman menggunakan media konvensional seperti papan tulis

- iv. Kurangnya fasilitas belajar yang bisa digunakan siswa untuk belajar sendiri di rumah

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan dari peneliti dalam melaksanakan penelitian maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang diteliti adalah modul 3D *pageflip*
2. Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar Instalasi Motor Listrik aspek pengetahuan
3. Penelitian ini akan membagi dua kelas menjadi empat kelompok

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan modul 3D *pageflip* dengan yang menggunakan media *powerpoint* pada siswa kelas XI di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang berada dikelompok atas dengan siswa yang berada dikelompok bawah pada siswa kelas XI di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta?
- c. Apakah terdapat perbedaan antara media pembelajaran dengan tingkat kelas secara bersama-sama dengan hasil belajar siswa pada siswa kelas XI di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui

1. Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan modul 3D pageflip dengan yang menggunakan media powerpoint pada siswa kelas XI di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta
2. Perbedaan hasil belajar antara siswa yang berada dikelompok atas dengan siswa yang berada dikelompok bawah pada siswa kelas XI di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta
3. Perbedaan antara media pembelajaran dengan tingkat kelas secara bersama-sama dengan hasil belajar siswa pada siswa kelas XI di SMK Dinamika Pembangunan Jakarta

1.6. Kegunaan Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, manfaat yang dapat diperoleh, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk penelitian-penelitian yang akan dilakukan dimasa mendatang dan juga dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama mengenai bahan ajar yaitu Modul dan juga Strategi Pembelajaran dalam mata pelajaran Penggunaan Motor.

2. Manfaat Praktis

2.1. Bagi Peneliti

Dapat bermanfaat untuk menambah wawasan tentang pendidikan dan juga untuk membekali peneliti dimasa depan, yaitu sebagai pendidik.

2.2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu menerapkan kemandirian belajar dengan sumber belajar yang telah disediakan yaitu modul pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3. Bagi Guru

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang kondusif, serta menunjang kemandirian belajar siswa.