

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan peserta didik hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Oleh karena itu, pengalaman peserta didik untuk turut mengaplikasikan materi yang diberikan guru menjadi hal yang sangat penting. Pesan yang disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, melalui kegiatan yang dapat mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya. Salah satunya adalah dengan menghadirkan media dalam pembelajaran. Peranan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam suatu kegiatan belajar mengajar.

Dalam era digitalisasi yang berkembang pesat, media pembelajaran berupa bahan ajar digital telah menjadi alternatif yang semakin penting dalam proses pendidikan. Namun, kendati potensinya untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, masih terdapat tantangan dalam implementasi efektifnya. Faktor-faktor seperti aksesibilitas teknologi, desain yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta pelatihan yang memadai bagi pendidik sering kali menjadi hambatan dalam penerapan bahan ajar digital di lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang dinamika dan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas bahan ajar digital menjadi kunci untuk mengoptimalkan penggunaannya dalam meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik di era digitalisasi.

Menurut Heidjrachman dan Husnah (1997:77) pendidikan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan umum seseorang termasuk di dalam peningkatan penguasaan teori dan keterampilan, memutuskan dan mencari solusi atas persoalan-persoalan yang menyangkut kegiatan di dalam mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan ataupun kehidupan sehari-hari. Dengan kemajuan dan perkembangan teknologi pada saat tahun 2022 ini memungkinkan guru untuk mengembangkan media – media pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Para murid atau siswa juga dapat lebih mudah mengakses

berbagai informasi terkait apa yang hendak mereka ketahui. Menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”. Dengan memanfaatkan teknologi saat ini memungkinkan semua orang dapat mempelajari hal yang mereka inginkan. Terlebih lagi pada kondisi pandemi yang sedang dirasakan oleh berbagai lapisan masyarakat. Media pembelajaran menjadi sangat penting peranannya untuk keberlangsungan pendidikan bagi siswa dan guru. Menurut Dimayati dan Mudjiono (dalam Syaiful Sagala, 2007:62), pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, akan tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif dengan peserta didik. Media pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam melalui pengalaman langsung, memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan relevan dengan kehidupan nyata, sehingga membantu menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan memicu minat serta kreativitas peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan berupa wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi di SMK Negeri 7 Bekasi, ditemukan bahwa pada pembelajaran di kelas peserta didik mengalami kurang fokus, dan mudah lelah sehingga kegiatan pembelajaran di dalam kelas masih kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu berupa proyektor, dan laptop untuk mengajar di dalam kelas. Dengan keterbatasan ini guru memaparkan materi di dalam kelas dalam bentuk simulasi YouTube.

Peserta didik dengan daya tangkap yang rendah sulit untuk memahami materi yang dipaparkan, sehingga guru harus memberikan perhatian atau pendekatan khusus kepada peserta didik. Banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik di kelas XI juga menjadi hambatan tersendiri, salah satunya dari kegiatan

Pengenalan Lingkungan Industri yang mewajibkan peserta didik kelas XI untuk melakukan Pra-PKL di lingkungan kerja selama dua sampai tiga bulan. Kegiatan ini berdampak pada pembelajaran yang diterima oleh peserta didik menjadi terbatas. Dengan media pembelajaran yang kurang memumpuni, membuat peserta didik kesulitan untuk memahami materi yang dipaparkan dalam pembelajaran, sehingga pengetahuan dan kompetensi yang diperoleh peserta didik kurang tercapai sesuai kurikulum yang ditetapkan. Guru harus dapat menyajikan materi dengan sebaik mungkin agar dapat diterima oleh peserta didik dengan baik. Hal itu didukung dari adanya sebuah media pembelajaran, teknik penguasaan kelas. Semakin kreatif media yang disajikan, peserta didik juga akan semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Peserta didik pun diharapkan mampu berpikir secara aktif dan kreatif dalam mengikuti setiap pembelajaran di kelas. Situasi ini seringkali dikaitkan dengan masa pandemi lalu yang menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dunia pendidikan. Seperti yang dikatakan oleh Dirjen Pendidikan Tinggi Kemendikbud, Nizam pada Selasa (27/10). Di kutip dari Yayasan Hendayana pada artikel yang berjudul “Tantangan Dunia Pendidikan di Masa Pandemi.” ([dikti.kemdikbud.go.id](http://dikti.kemdikbud.go.id)). Upaya guru agar meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti pemberian tugas mandiri, kuis, dan tugas diskusi kelompok. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu tercapainya tujuan dan hasil pembelajaran bagi peserta didik. Karena itu pemilihan media pembelajaran berupa bahan ajar digital yang menarik adalah persoalan utama bagi guru agar peserta didik lebih dapat memahami materi yang dipaparkan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riri Zulvira dan Yetti Ariani yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Penyajian Data Berbasis Lectora Inspire dengan Pendekatan CTL di Kelas IV”. Penelitian ini menggunakan model Riset dan Pengembangan (R&D). Media yang dikembangkan berupa perangkat lunak berbasis Lectora Inspire yang dilengkapi dengan materi ajar dan evaluasi yang diperkaya dengan gambar, animasi dan audio atau suara sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis digunakan peserta didik. Hasil uji validitas oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan persentase 95,67%

dinyatakan sangat baik. Serta hasil praktikalitas oleh peserta didik diperoleh persentase sebesar 92,72% dinyatakan sangat praktis.

Penelitian terkait juga dilakukan oleh Ismail Hasan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 2 Surabaya”. Penelitian yang dilakukan Ismail menghasilkan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dilengkapi isi materi gerbang logika dasar, dan *game* yang didalamnya berisi soal-soal tentang macam-macam gerbang logika dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat baik dengan hasil validitas format media sebesar 80%, hasil validitas format materi sebesar 80%, hasil validitas aspek bahasa sebesar 86,7%, dan pada aspek animasi media sebesar 83,5%, serta respon peserta didik dengan rata-rata hasil rating sebesar 89,7%.

Asri Rachmawati dan Nurhayati juga melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio dan Televisi Untuk SMK Negeri 5 Surabaya”. Penelitian Asri dan Nurhayati menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis Lectora Inspire dengan menggabungkan media visual (gambar) dilengkapi dengan latihan-latihan soal untuk mempertajam pemahaman peserta didik. Hasil validasi media yang dihasilkan dinyatakan baik dengan persentase sebesar 81,78%. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran juga dinyatakan baik dengan persentase 80,5%. Serta hasil belajar peserta didik terhadap media pembelajaran yang dihasilkan dinyatakan sangat baik dengan persentase 90,9%. Sehingga media yang dihasilkan oleh Asri dan Nurhayati dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian terkait media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital untuk Kelas XI Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi Berbasis Lectora Inspire di SMK Negeri 7 Bekasi” dengan melakukan penambahan video animasi pembelajaran dari penelitian terdahulu yang sudah dilakukan untuk dapat menarik minat peserta didik dalam penggunaannya pada kegiatan belajar mengajar pada

mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi khususnya pada materi frekuensi dan propagasi gelombang, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman yang lebih dalam kepada peserta didik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi di SMKN 7 Bekasi, dapat diperoleh beberapa masalah yang terjadi, diantaranya :

- 1.2.1** Kurangnya motivasi belajar peserta didik ketika guru sedang memaparkan materi frekuensi dan propagasi gelombang yang mengakibatkan materi yang diberikan sulit untuk dipahami.
- 1.2.2** Kesulitan peserta didik untuk memahami materi frekuensi dan propagasi gelombang karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.
- 1.2.3** Terbatasnya pengembangan media pembelajaran sebagai pelengkap pembelajaran pada mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi.
- 1.2.4** Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran yaitu berupa proyektor dan simulasi *YouTube*.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Masalah dibatasi hanya pada hal-hal yang berhubungan dengan:

- 1.3.1** Media pembelajaran ini hanya membahas pada materi frekuensi dan propagasi gelombang pada mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi.
- 1.3.2** Penelitian hanya pada kelas XI Teknik Audio Video SMKN 7 Bekasi.

## **1.4 Perumusan Masalah**

Perumusan masalah dibuat untuk mengetahui secara jelas masalah apa yang akan dibahas pada laporan penelitian tugas akhir ini. Berikut merupakan perumusan masalah pada laporan penelitian tugas akhir ini.

- 1.4.1** Bagaimana mengembangkan bahan ajar digital kelas XI untuk mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi di SMKN 7 Bekasi?

#### 1.4.2 Bagaimana kelayakan bahan ajar digital kelas XI untuk mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi di SMKN 7 Bekasi?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah dijabarkan diatas, maka tujuan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk media pembelajaran bagi peserta didik yang lebih menarik. Penjabaran tujuan penelitian ini sebagai berikut.

**1.5.1** Menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono dengan memodifikasi enam langkah, yaitu: (1) potensi masalah; (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, dan (6) ujicoba produk.

**1.5.2** Mengukur kelayakan bahan ajar digital kelas XI untuk mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi oleh ahli desain instruksional, ahli media, ahli materi, dan pengguna (peserta didik).

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

**1.6.1** Memperluas cakrawala berpikir Guru Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 7 Bekasi.

**1.6.2** Media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kompetensi peserta didik pada mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi di SMK Negeri 7 Bekasi.