

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan banyak perubahan dalam segala bidang. Perubahan yang terjadi harus disertai dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia, agar dapat memenuhi standar yang ditetapkan oleh dunia industri atau dunia kerja. Hanya individu yang mempunyai kecerdasan mental dan keterampilan yang mumpuni serta diikuti dengan kecerdasan emosional, sosial dan penguasaan *soft skill* yang dapat bertahan dan bersaing. Pendidikan sebagai proses perbaikan dan peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan merupakan kunci dalam meraih peluang itu.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan, dimana proses pembelajaran dituntut untuk menggunakan berbagai macam teknologi dan mengurangi cara pembelajaran konvensional. Hal tersebut seharusnya mampu mengacu lembaga pendidikan untuk mulai mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pendidik sebagai fasilitator harus dapat mengembangkan media belajar yang menarik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media belajar berbasis teknologi diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam belajar, sehingga siswa termotivasi untuk terus belajar.

Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila proses pembelajaran juga berjalan dengan baik. Demi mencapai tujuan tersebut, Berdasarkan Peraturan Menteri Nomor 34 Tahun 2018 tentang standar nasional pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan, disebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses pembimbingan terhadap siswa melalui interaksi antar siswa, diantara siswa dengan pendidik dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai penguasaan kompetensi yang ditetapkan. Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh pendidik, siswa maupun sumber belajar. Pendidik dapat menentukan keberhasilan pembelajaran melalui metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diterima.

SMK Negeri 2 Medan adalah Sekolah Menengah Kejuruan yang berbasis teknologi yang telah menerapkan Kurikulum 2013 dalam pembelajaran. Dengan upaya dapat mempersiapkan siswa untuk menjadi tenaga kerja yang berkompeten dengan kompetensi yang dimiliki sesuai jurusannya. Harapannya SMK Negeri 2 Medan mampu menghasilkan lulusan yang berkarakter, kompoten, dan berwawasan lingkungan.

Mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pindah Tenaga adalah mata pelajaran yang didalamnya terdapat pokok bahasan mengenai sistem rem, kemudi, kopling, transmisi dan cara pemeliharaannya. Kompetensi yang ada di dalam mata pelajaran tersebut sangatlah penting dikuasai oleh siswa Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan, karena sangat

dibutuhkan dalam pekerjaan pemeliharaan sebuah kendaraan di dunia industri. Kompetensi mengenai pengetahuan transmisi manual sangat penting di dunia industri, hal tersebut dapat di lihat dari intensitas pekerjaan pada bengkel kendaraan yang sangat sering melakukan pekerjaan perawatan maupun perbaikan transmisi manual pada kendaraan. Transmisi manual adalah sebuah sistem yang wajib ada pada setiap kendaraan dalam kaitannya dengan tingkat keamanan suatu kendaraan pada saat kendaraan melaju. Tingkat kesulitan penguasaan kompetensi materi transmisi manual tersebut cukup sulit karena banyaknya jenis-jenis dari transmisi manual dan kebanyakan materi adalah menghafal komponen-komponen transmisi manual, cara kerja dan mengenai diagnosis kerusakannya yang bervariasi. Siswa SMK Negeri 2 Medan dalam pencapaian prestasi belajar mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan terutama pada materi transmisi manual kendaraan dalam nilai ulangan teori mengalami hambatan dalam hasil prestasi yang dicapai siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, hasil belajar pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan kompetensi dasar transmisi manual pada kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan (TKR) tersebut belum optimal, dimana nilai dari siswa masih banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 75,75% dan tuntas mencapai 24,25% dari 33 siswa. Untuk mencapai Kriteria Ketuntasan

Minimal tersebut maka perlu diadakannya peningkatan agar memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan KKM sebesar 75.

Kesulitan siswa dalam menjawab materi ujian yang diberikan merupakan suatu indikasi kurang tersampainya materi yang diberikan pendidik kepada siswa. Dalam proses pembelajaran ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurang tersampainya materi pendidik yang tersampaikan kepada siswa, yaitu dari metode pembelajaran yang tidak cocok, pendekatan yang dipakai pendidik, kurangnya media pembelajaran atau model pembelajaran kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Namun dimasa new normal/pandemi saat ini pembelajaran diharuskan dari rumah maka dari itu teknologi berperan untuk pendidikan di Indonesia terutama di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. Maka dari itu diperlukannya sebuah teknologi untuk mengatasi masalah pembelajaran jarak jauh yaitu dengan mencoba menerapkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*, dimana media pembelajaran ini dapat mencakup dari segi materi, video pembelajaran, serta dapat mencakup dari segi evaluasi mandiri.

Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga ditemukan kendala dalam pelaksanaan proses belajar mengajar serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dikarenakan masa new normal/masa pandemi virus pada saat ini. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi. Guru hanya memanfaatkan media *google classroom* sebagai media dalam

pembelajaran di masa pandemi pada saat ini. Padahal media *google classroom* menurut pendidik tidak efektif dalam pembelajaran dikarenakan siswa harus menggunakan data seluler untuk mengakses *google classroom*, seharusnya siswa hanya mengakses *google classroom* untuk evaluasi/kuis sebagai penilaian kepada siswa agar dapat dilihat apakah siswa dapat memahami materi yang telah diberikan/diterangkan. Semestinya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat materi dan kuis pada media pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang telah dipelajarinya. Bagi siswa bila dengan menggunakan media pembelajaran *google classroom* siswa merasa bosan dikarenakan harus mendownload materi terlebih dahulu kemudian membahas materi yang diberikan.

Kurangnya media pembelajaran interaktif mengakibatkan siswa menjadi bosan pada saat pembelajaran dilaksanakan dirumahnya masing-masing. Dengan demikian peneliti mencoba membuat sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi dengan judul:
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMELIHARAAN SASIS DAN PEMINDAH TENAGA KENDARAAN RINGAN BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN TEKNIK KENDARAAN RINGAN SMK NEGERI 2 MEDAN”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas XI TKR 2 SMK NEGERI 2 Medan menganggap mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan adalah pelajaran yang sulit.
2. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan sehingga mengakibatkan ketika Ujian Tengah Semester kurang dari KKM.
3. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dikarenakan menggunakan media pembelajaran yaitu *google classroom* membuat siswa bosan.
4. Guru kurang dalam menerapkan pembelajaran interaktif dari rumah dikarenakan masa pandemi dengan menggunakan media pembelajaran.

C. Pembatas Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

Dengan memperhatikan berbagai masalah yang ada, luasnya bidang dalam perencanaan dan keterbatasan waktu untuk memfokuskan penelitian, maka peneliti dibatasi pengembangan media pembelajaran

interaktif transmisi manual berbasis *Adobe Flash* di SMK Negeri 2 Medan pada kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan dan menguji seberapa keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada, permasalahan yang diselesaikan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif transmisi manual berbasis *Adobe Flash* layak dari aspek media dan materi ?
2. Apakah media pembelajaran interaktif transmisi manual berbasis *Adobe Flash* layak digunakan untuk pembelajaran siswa kelas XI TKR 2 SMK Negeri 2 Medan ?
3. Bagaimana efektivitas dari media pembelajaran interaktif transmisi manual ?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka dapat dikemukakan tujuan penelitian ini adalah

1. Membuat media pembelajaran interaktif transmisi manual berbasis *Adobe Flash*.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif transmisi manual berbasis *Adobe Flash*.

F. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini dioperasikan dengan aplikasi *Adobe Flash* yang dapat digunakan dengan *smartphone* maupun PC (*Personal Computer*). Produk ini dapat digunakan menyeluruh di kedua alat baik melalui *Android* maupun PC. Spesifikasi media pembelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini tidak banyak memakan kapasitas *Android* maupun PC.
2. Resolusi tampilan pada media pembelajaran terlihat dengan jelas.
3. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa aplikasi belajar siswa pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan berbasis aplikasih menggunakan *Adobe Flash* yang berisi materi pembelajaran, gambar-gambar, video, dan evaluasi.
4. Media pembelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan berbasis *Adobe Flash* memiliki spesifikasi yaitu:
 - a. Terdapat materi pembelajaran pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan yaitu tentang transmisi manual.
 - b. Terdapat video-video penjelasan yang relvan dengan materi pembelajaran.

- c. Terdapat gambaran-gambaran yang relevan dengan materi pembelajaran.
- d. Terdapat evaluasi soal dari materi mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menemukan konsep media pembelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan untuk siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 2 Medan.

2. Manfaat Praktis

Meningkatkan efektifitas media pembelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan berbasis *Adobe Flash* untuk siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 2 Medan.

Peningkatan prestasi belajar melalui media pembelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan berbasis *Adobe Flash* untuk siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Medan. Memberi informasi terhadap guru untuk menggunakan media yang bervariasi.