

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini sangat meningkat sehingga manusia dituntut untuk mampu mengembangkan wawasan dan kemampuan dalam berbagai aspek terkhusus dalam aspek pendidikan, dan seharusnya teknologi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran yang inovatif, variatif, menarik kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa.

Media pembelajaran dapat berupa bahan ajar cetak maupun bahan ajar digital termasuk modul. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi dapat berlangsung secara tepat. Media pembelajaran yang menarik akan memudahkan siswa untuk menyerap pembelajaran. Ini dikarenakan perolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman-pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, kata media berasal dari bahasa latin *medius* artinya pusat, delegasi, atau prestasi (Arsyad, 2015). Pembelajaran adalah perpaduan yang terbuat dari komponen manusia, perangkat keras, dan metode yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran (Hamalik, O, 2015).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga penghasil lulusan sebagai tenaga kerja menengah harus menyahtuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi stakeholder. Lembaga pendidikan ini mendapat perhatian lebih, terutama bagi negara-negara yang sedang berkembang yang memiliki tujuan meningkatkan kehidupan masyarakat kelas menengah. SMK bertanggung jawab untuk mendidik siswa agar memiliki kecakapan dalam segi ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik.

Proses penyampaian materi yang kurang efisien sangat berpengaruh pada motivasi dan semangat belajar siswa. Kurang menariknya cara guru menjelaskan materi membuat siswa menjadi bosan dan tidak fokus pada penjelasan yang diberikan guru, sehingga guru harus bekerja keras dengan menjelaskan lagi secara berulang-ulang. Dari sini akan terlihat jelas perbedaan kemampuan siswa, untuk siswa yang fokus dan paham, dengan siswa yang kurang fokus terhadap pembelajaran. Selain itu beberapa siswa mengeluh karena kurang memahami materi dan malas membaca materi yang diberikan guru.

SMK TI (Teknologi Industri) Swasta Budi Agung merupakan salah satu lembaga Pendidikan formal dalam bidang keteknikan yang terdiri dari beberapa jurusan, salah satu diantaranya adalah Teknik Kendaraan Ringan (TKR), dimana para lulusannya diharapkan mampu bersaing di dunia kerja.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas X SMK TI Swasta Budi Agung ditemukan beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar yang cenderung menggunakan LKS dan media pembelajaran berupa power point (PPT). Berdasarkan hasil obesrvasi tersebut proses pembelajaran menggunakan PPT

diduga tidak cukup memberikan pemahaman kepada siswa, karena kurang tertariknya siswa memperhatikan pembelajaran, dan kondisi belajar di kelas kurang aktif (Sumber SMK TI Swasta Budi Agung Medan).

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya penggunaan *e-module* sebagai bahan ajar dalam mata pelajaran teknik dasar otomotif untuk memberikan bantuan informasi dan sebagai pegangan peserta didik untuk belajar mandiri.

Menurut Prastowo (2018) *e-module* adalah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh siswa secara perorangan, *e-module* yang disusun secara sistematis serta dengan Bahasa yang jelas dan dapat digunakan siswa selama proses pembelajaran, dan akan lebih mudah untuk dimengerti sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Dalam penggunaan *e-module* dimuat deskripsi tentang tujuan pembelajaran, lembaran petunjuk pengajar yang menjelaskan cara mengajar yang efisien, bahan bacaan bagi siswa, lembar kunci jawaban pada lembar kerja siswa, dan alat-alat evaluasi pembelajaran.

E-module dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran baru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Begitu juga dengan siswa, dengan adanya *e-module* diharapkan akan mempermudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana cara siswa untuk menyerap informasi secara tepat dan efisien, oleh karena itu kehadiran *e-module* dalam pembelajaran menjadi sangat bermanfaat. Media pembelajaran memberikan manfaat belajar siswa, antara lain (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) makna bahan ajar akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan materi

serta tercapainya tujuan dari belajar mengajar; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi dan; (4) siswa lebih aktif dan lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya sekedar mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan dan memerankan secara langsung (Ambiyar, 2018).

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti penting melakukan penelitian pengembangan. Adapun penelitian yang akan peneliti kembangkan ini berjudul, **“Pengembangan *E-module Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Siswa Kelas X di SMK TI Swasta Budi Agung Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut: (1) media pembelajaran yang digunakan guru selama proses belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti buku, LKS, dan PPT. (2) siswa merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa cepat bosan dengan tampilan *power point* yang sederhana, kurang bervariasi, dan kurang menarik, sehingga pembelajaran berjalan tidak baik. (3) kurang aktif dan motivasi peserta didik untuk belajar sendiri dengan materi yang diajarkan pada kelas X. (4) hasil belajar siswa kelas X SMK TI Budi Agung Medan masih kurang baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka pengembangan *e-module flipbook* dibatasi dalam lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk *e-module flipbook*.
2. Materi pembelajaran meliputi engine 2 langkah dan 4 langkah.
3. Pemanfaatan *e-module flipbook* pada materi engine 2 langkah dan 4 langkah.
4. Subjek penelitian adalah siswa kelas X TKR SMK TI Swasta Budi Agung Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan *e-module flipbook* pada mata pelajaran Teknologi dasar otomotif di kelas X SMK TI Swasta Budi Agung Medan.
2. Bagaimana kelayakan *e-module flipbook* pada mata pelajaran Teknologi dasar otomotif di kelas X SMK TI Swasta Budi Agung Medan.
3. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan *e-module flipbook* pada mata pelajaran Teknologi dasar otomotif di kelas X SMK TI Swasta Budi Agung Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan *e-module flipbook* pada mata pelajaran Teknologi dasar otomotif di kelas X SMK TI Swasta Budi Agung Medan.
2. Mengetahui kelayakan *e-module flipbook* menurut para ahli.
3. Mengetahui efektifitas *e-module flipbook* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi dasar otomotif di kelas X SMK TI Swasta Budi Agung Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah:

1. Sebagai bahan masukan bagi penulis, untuk menambah wawasan mengenai pengembangan kelayakan dari *e-module flipbook* pada materi pelajaran engine 2 dan 4 langkah.
2. Sebagai bahan masukan bagi siswa Teknik Kendaraan Ringan SMK TI Budi Agung Medan dalam peningkatan pengetahuan engine 2 dan 4 langkah melalui *e-module flipbook*.
3. Sebagai bahan masukan bagi guru dan sekolah tempat penelitian dalam menyampaikan pembelajaran melalui *e-module flipbook*.
4. Sebagai penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah:

1. *E-module* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *flipbook cooperate edition*.

2. Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas.
3. Memiliki variasi Teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan. Dapat menyajikan berbagai kombinasi video, gambar, suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik.
4. Video dan gambar mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
5. Pesan informasi secara visual lebih mudah dipahami siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *e-module flipbook* diharapkan mampu menjadi alternatif sumber belajar siswa kelas X SMK TI Budi Agung Medan. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 18 Juli 2022, peneliti memperoleh kendala-kendala dalam proses belajar siswa. Kendala yang sering dihadapi ialah kurang menariknya pembelajaran yang mengakibatkan siswa bosan pada saat belajar. Penting dilakukan pengembangan *e-module flipbook* pada pelajaran siswa untuk dapat mengatasi kendala-kendala dalam proses belajar mengajar.

1.9 Asumsi dari Keterbatasan Pengembangan

Dari penelitian ini ada asumsi yang mendasari pengembangan *e-module flipbook* diantaranya:

1. Memudahkan pengajar dalam proses penyampaian materi pembelajaran engine 2 dan 4 langkah.

2. Dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Pada penelitian ini juga terdapat keterbatasan pengembangan diantaranya:

1. Pengembangan media terbatas pada penerapan *e-module flipbook* di SMK TI Swasta Budi Agung Medan.
2. Materi yang digunakan dalam pelajaran Teknologi dasar otomotif mengenai engine 2 dan 4 langkah.
3. Pengembangan media ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran apabila telah divalidasi.
4. Tahap pengembangan *e-module flipbook* hanya sampai pada validasi ahli materi dan ahli media. Pengembangan hanya sampai melihat kelayakan, belum sampai pada uji untuk model final.