

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Covid 19 mengubah proses pembelajaran di dunia, terkhusus di Indonesia. Pandemi menjadikan pembelajaran bertransformasi menjadi pembelajaran daring. Guru tidak lagi mengajar di kelas, tetapi secara daring dengan menggunakan media elektronik. Transformasi pembelajaran menimbulkan berbagai tantangan belajar khususnya bagi para pelajar. Para pelajar menjalani era baru pembelajaran. Pelajar beradaptasi dengan pembelajaran daring. Tantangan belajar tentu berbeda dengan belajar secara langsung. Para pelajar tentu harus menyesuaikan cara belajarnya dari belajar langsung menjadi belajar daring. Dan para pendidik berusaha mengembangkan media daring untuk meningkatkan efektivitas belajar.

Terkait belajar, Ernest R. Hilgard (Kanth, 2013) mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang dilakukan secara sengaja, yang kemudian menghasilkan perubahan perilaku. Sedangkan menurut Tony Bingham dan Marcia Conner (2021), mengutarakan belajar adalah proses transformatif mengambil informasi yang mengubah apa yang kita ketahui dan kita lakukan. Kemudian Alan Pritchard (Pritchard, 2009), mendefinisikan belajar sebagai sesuatu peristiwa yang terjadi secara alami dan tidak disadari. Alan menjelaskan pemahaman siswa saat terlibat dalam proses pembelajaran semakin bertambah saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran ini bisa terjadi di laboratorium, lapangan, dan kelas. Dan Dale H. Schunk (Schunk, 2012), menjelaskan belajar sebagai perubahan perilaku dan

kapasitas sebagai hasil praktik atau pengalaman. Ia menjelaskan individu belajar ketika mereka mampu melakukan sesuatu yang baru. Schunk memberi kriteria belajar : belajar meliputi perubahan, belajar menghasilkan perubahan pemahaman dan karakter, belajar berlangsung seumur hidup, belajar terjadi sebelum sekolah, di sekolah, dan sesudah sekolah, belajar dapat terjadi di dalam dan di luar kelas, atau melalui percakapan dan diskusi, belajar terjadi melalui pengalaman, belajar adalah perubahan perilaku, belajar berlangsung melalui pengamatan, belajar terjadi tidak hanya di sekolah, tetapi juga di luar sekolah, termasuk menggunakan teknologi dalam belajar daring.

Terkait belajar daring, belajar daring adalah proses menambah pengetahuan dengan menggunakan media teknologi. Perangkat yang digunakan seperti laptop, smartphone, komputer. Belajar daring merupakan proses mengambil informasi dengan menggunakan internet. Sarah Guri-Rosenbitt (Tamm, 2020) mendefinisikan “belajar daring sebagai aktivitas belajar yang menggunakan media elektronik, mulai ekstrakurikuler dan pertemuan kelas”. Sementara Richard Mayer (Mayer, 2008), mendefinisikan belajar daring sebagai pembelajaran dalam komputer yang didesain untuk mendukung pembelajaran siswa atau tujuan dan hasil belajar. Menurut Mayer, belajar daring adalah belajar virtual, yaitu pembelajaran yang melibatkan konten, dan metode instruksional untuk membantu siswa belajar. Belajar daring menyertakan kursus elektronik berisi informasi untuk membangun keahlian khusus. Metode belajar yang mendukung belajar adalah inti utama dari belajar daring. Mayer menyampaikan belajar daring menyertakan : Konten yang relevan dengan materi, metode dan

praktek yang mendukung pembelajaran, menggunakan media gambar dan kata, menggunakan media dengan desain untuk belajar pribadi, membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang selaras dengan tujuan pembelajaran atau meningkatkan hasil belajar, dengan pembelajaran yang efektif.

Sedangkan efektif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2022) adalah: ada efeknya (akibat, pengaruh, kesan), manjur atau mujarab, berhasil guna, mulai berlaku. Sementara Mayer (Mayer, 2001), Efektivitas belajar bergantung pada aktivitas kognitif siswa dibanding dengan perilaku siswa pada proses pembelajaran. Dan Schuh (2003) mendefinisikan efektivitas belajar didukung dengan lingkungan belajar yang baik. Pendapat lain, Rohrbeck et al. (2003) dalam risetnya menyimpulkan belajar dengan metode kooperatif adalah pembelajaran yang paling efektif. Sementara Harry Firman (1987) dalam jurnal Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik (Saadi, 2013), keefektifan pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri: berhasil membuat siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, memberikan pengalaman belajar yang menarik, dan melibatkan siswa secara aktif, dan memiliki sarana-prasarana yang menunjang proses belajar mengajar. Kemudian Dale H. Schunk (Schunk, 2012), menyampaikan : Efektivitas belajar adalah belajar dengan metode *problem based learning*, simulasi, bermain peran, diskusi aktif, grafik, dan lingkungan yang positif, dan terjadi ketika proses belajar melibatkan fisik, intelektual, emosional dan sosial, efektivitas belajar juga terjadi ketika guru menuntun siswa dalam pembelajarannya, dan keyakinan positif tentang diri sendiri, lingkungan belajar yang baik dan efektif. Belajar efektif juga belajar praktek yang melibatkan penambahan

pengetahuan atau kognitif dan aktivitas belajar yang melibatkan kognitif dengan efektif. Pendapat lain, Slavin melalui risetnya menyimpulkan efektivitas belajar adalah: pembelajaran kooperatif, dan proses belajar yang didukung dengan latihan yang baik, untuk mencapai tujuan belajar.

Mengenai tujuan belajar, Schunk (Schunk, 2012) menjelaskan tujuan pembelajaran adalah metode instruksional yang mendeskripsikan secara spesifik pengetahuan apa yang akan diperoleh siswa. Schunk menyampaikan tujuan belajar membantu guru untuk mencapai hasil belajar yang ditentukan, dan membantu untuk menentukan keterampilan yang akan diraih siswa. Pendapat lain, *Batchwood School* (Batchwood, 2022), mendefinisikan tujuan pembelajaran sebagai pedoman yang di gunakan guru untuk menentukan hasil belajar, tujuan pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar. Sementara itu, *Dakota State Universities* (DSU, 2022) mendefinisikan tujuan pembelajaran sebagai pernyataan spesifik yang menjelaskan kepada siswa kemampuan apa yang akan mereka miliki di akhir pembelajaran. Sementara menurut penulis, berdasarkan referensi di atas, tujuan belajar adalah: capaian akhir dari suatu pembelajaran, pembelajaran yang diarahkan pada kemampuan yang dimiliki siswa pada akhir pembelajaran, pembelajaran di arahkan pada tujuan pembelajaran untuk mencapainya, informasi singkat, jelas, spesifik tentang apa yang akan dilakukan peserta didik.

Mengutip dari kurikulum Teknik Dasar Otomotif, tujuan kompetensi inti 3 (pengetahuan) mata pelajaran teknik dasar otomotif adalah memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup

kerja dasar-dasar teknik otomotif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. Dan tujuan kompetensi 4 (keterampilan) adalah melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja dasar-dasar teknik otomotif, menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja, menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan.

Dalam pandemi, tentu siswa harus beradaptasi dengan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Mengutip dari situs Kemendikbud, kendala belajar daring adalah siswa kurang mengerti pelajaran, dikarenakan tidak terbiasa dengan media belajar *online*.. Guru juga mengakui bahwa pembelajaran daring tidak seefektif belajar langsung, dan kesulitan dengan media belajar daring. Siswa kesulitan menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran praktek juga jadi sebuah kendala karena tidak bisa dilaksanakan secara langsung. Padahal pembelajaran praktek merupakan penerapan hasil belajar diperoleh siswa di kelas, yang berguna menambah pemahaman siswa akan materi, memampukan siswa mendapatkan pengalaman dari materi yang dipelajarinya. Sementara Menurut Rahayuningsih (2005), Pembelajaran dengan praktikum sangat efektif untuk

mencapai seluruh ranah pengetahuan secara bersamaan, antara lain melatih agar teori dapat diterapkan pada permasalahan yang nyata (kognitif), melatih perencanaan kegiatan secara mandiri (afektif), dan melatih penggunaan instrumen tertentu (psikomotor). Tentu pembelajaran praktek tidak dapat dilakukan dalam belajar daring.

Dalam belajar daring, beberapa sekolah menggunakan *whatsapp*, *zoom*, *google meet*, *google classroom*. Ada juga yang menggunakan link video youtube. Bagi siswa yang tinggal di daerah pedesaan, tentu ini akan menjadi masalah. Para siswa berjuang mendapatkan jaringan yang baik, dikarenakan memerlukan jaringan internet yang stabil. Belum lagi perhatian siswa yang terganggu. Siswa harus benar-benar fokus, untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru. Berkembangnya dunia teknologi, memudahkan setiap kita terganggu terhadap berbagai hal. Dalam pembelajaran *online*, dibutuhkan kemandirian pribadi. Berkurangnya interaksi guru dengan siswa menjadi penghalang siswa untuk memahami materi. Sementara pembelajaran efektif adalah pembelajaran dua arah. Faktor lain yang mempengaruhi menurunnya hasil belajar siswa adalah minimnya motivasi belajar siswa dalam belajar daring.

Schunk dalam bukunya (Schunk, 2012), mendefenisikan motivasi sebagai proses dimana kegiatan yang diarahkan pada tujuan. Tindakan yang dimotivasi termasuk pilihan tugas, usaha (fisik dan mental), ketekunan, dan prestasi. Motivasi belajar suatu ketertarikan yang mendorong siswa untuk belajar. Motivasi belajar adalah penyebab siswa melakukan aktivitas belajar. Kurangnya motivasi belajar juga menjadi alasan mengapa siswa gagal menyelesaikan belajar online.

Dalam keadaan tertentu, siswa diberikan belajar sendiri, mendalami materi secara sendiri, pada akhirnya motivasi belajar siswa menurun. Padahal motivasi belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Myron Dembo (Dembo, 2004), menjelaskan ada tiga komponen motivasi: pertama, faktor pribadi dan sosial yang meliputi karakter, pengalaman, keluarga, budaya, sikap, dan nilai. Kedua, faktor lingkungan yang mempengaruhi pengalaman belajar, ketiga faktor internal, kognitif siswa, yang dipengaruhi oleh visi, karakter, pandangan, latar belakang, budaya, dan pengalaman. Indikator motivasi belajar di kelas ditandai dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, aktivitas membaca, menulis, dan bertanya.

Setelah wawancara dengan guru ketua program jurusan otomotif SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, beliau menjelaskan tentu ada penurunan nilai hasil belajar sebelum dan sesudah daring. Beberapa penyebabnya adalah cuaca, sinyal, jaringan, guru tidak menguasai media belajar, dan siswa yang kurang mengerti menggunakan media belajar. Menurut data penurunan nilai belajar SMK secara umum, faktor yang mempengaruhi penurunan adalah; 1.) Ketidaksiapan siswa dalam belajar daring, 2.) Siswa terkendala di jaringan, 3.) Siswa kurang paham dalam pembelajaran daring, 4.) Siswa kurang berminat belajar daring, 5.) Guru kesulitan menggunakan media *online*, 6.) Belajar *online* kurang efektif dari segi penyampaian materi, 7.) Pembelajaran jarang menggunakan presentasi.

Berdasarkan uraian di atas, faktor-faktor umum yang diduga menjadi penyebab turunnya hasil belajar siswa di SMK secara umum, dalam pembelajaran daring adalah 1.) Kurangnya motivasi siswa dalam belajar daring, 2.) Pembelajaran minim praktek, 3.) Siswa terbiasa pembelajaran secara langsung, 4.)

Siswa kurang memperhatikan dalam pembelajaran daring, 5.) Kurangnya interaksi guru dengan siswa, 6.) Guru kesulitan menggunakan media online, 7.) Belajar *online* kurang efektif menyampaikan materi. Menurut faktor-faktor yang menjadi penyebab turunnya hasil belajar, penulis menawarkan media belajar daring yang dapat 1.) Meningkatkan motivasi belajar siswa, 2.) Dapat menyajikan video praktik, 3.) Media yang dapat membuat siswa tertarik akan belajar daring, 3.) Meningkatkan interaksi guru dengan siswa, 4.) Media yang memudahkan para guru dalam presentasi online, 5.) Media online yang efektif menyampaikan materi

Adapun kelebihan media pembelajaran *Zoom In Powerpoint* adalah fitur powerpoint yang memudahkan para guru menggunakan slide zoom in powerpoint yang mudah diklik mudah digunakan. Media zoom in powerpoint memungkinkan guru menyampaikan materi secara tersusun, dan padat, memungkinkan siswa mendapatkan media belajar, meningkatkan efektivitas belajar. Di slide awal terdapat beberapa pilihan menu, seperti materi, dimana jika diklik akan beralih ke slide materi. Menu kuis, akan beralih ke slide kuis, dimana hal ini tentu akan meningkatkan interaksi guru dan siswa. Menu tujuan pembelajaran akan menghantar kita ke slide tujuan pembelajaran. Kelebihan fitur ini adalah guru dapat dengan mudah beralih dari slide materi, kuis, dikarenakan tersedianya menu yang dapat menghantar kita ke slide tersebut. Slide zoom in powerpoint menawarkan slide yang lebih menarik, mudah dimengerti, menarik, padat informasi, berisi rangkuman-rangkuman penting dari suatu materi. Para siswa akan tertarik pada tampilannya, tidak bosan selama pembelajaran daring, sehingga mereka memperhatikan materi. Media *zoom powerpoint* juga diperlengkapi video

praktek, berkaitan minimnya aktivitas praktek siswa dalam belajar *online*. Kelebihan lain fitur ini adalah kuota penyimpanan yang kecil. Selain itu, hemat biaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Guru kurang menguasai media belajar daring.
2. Siswa kurang menguasai media belajar daring.
3. Motivasi siswa kurang dalam belajar daring.
4. Siswa kurang memperhatikan dalam pembelajaran daring.
5. Kurangnya interaksi guru dengan siswa dalam belajar daring.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan penelitian tidak menyebar, maka penulis menentukan batasan masalah. Adapun batasan masalah ini adalah :

1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Borg&Gall.
2. Materi penelitian ini hanya pada teknik dasar otomotif.
3. Kelayakan media di uji coba oleh ahli materi, ahli media, dan guru.
4. Hasil penelitian ini hanya terbatas pada kelayakan media.
5. Pengembangan media pembelajaran *zoom in powerpoint* pada teknik dasar otomotif kelas X SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *zoom in powerpoint* pada materi teknik dasar otomotif di jurusan otomotif SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana kelayakan media setelah di uji oleh validator ahli materi, ahli media, dan guru?
3. Bagaimana kelayakan media pada materi teknik dasar otomotif di jurusan otomotif SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan pengembangan produk adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang layak di gunakan pada mata pelajaran teknik dasar otomotif di jurusan otomotif SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Mengetahui kelayakan media yang di gunakan pada mata pelajaran teknik dasar otomotif di jurusan otomotif SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat pengembangan media *zoom in powerpoint* ada mata pelajaran teknik dasar otomotif di jurusan otomotif di SMK Negeri Percut Sei Tuan adalah:

1. Secara teoritis, hasil penelitian di harapkan bermanfaat sebagai bahan acuan pengembangan media belajar teknik dasar otomotif, yang mempermudah guru menyampaikan materi.

2. Secara praktis

- a. Kepala Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengadakan pengembangan media.

- b. Guru

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam penerapan media pembelajaran, serta dapat di terapkan di pembelajaran teknik dasar otomotif.

- c. Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran teknik dasar otomotif di jurusan otomotif SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

- d. Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat membantu peneliti selanjutnya sebagai bahan kajian dalam pengembangan pengembangan media belajar.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan media belajar ini adalah :

1. Produk yang di hasilkan media belajar sehingga siswa lebih termotivasi dalam mata pelajaran teknik dasar otomotif.
2. Media pembelajaran ini berupa powerpoint yang dapat di gunakan di laptop, dan smartphone, sehingga guru dan siswa mudah menggunakannya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan ini adalah untuk dapat membantu guru menyediakan media pembelajaran yang mudah di gunakan dalam mata pelajaran teknik dasar otomotif, dan di harapkan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi teknik dasar otomotif.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Adapun asumsi penelitian pengembangan ini, adalah :
 - a. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan gurru tidak perlu kesusahan untuk mengulang materi, sebab telah tersedia pada media belajar.
 - b. Dengan penelitian pengembangan, diharapkan dapat membantu guru dalam media pembelajaran dan membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran teknik dasar otomotif.

- c. Dengan penelitian pengembangan, di harapkan dapat menghasilkan media yang mudah di gunakan oleh guru dan siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pengembangan ini hanya terbatas pada materi teknik dasar otomotif.
- b. Keterbatasan uji coba hanya di lakukan kepada ahli materi, ahli media, guru.

