

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu, secara langsung disiapkan untuk menopang dan mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang sejalan dengan proses belajar mengajar. Oleh karena itu Pendidikan menjadi pondasi bagi setiap orang. Dengan adanya pendidikan, proses pertumbuhan untuk meningkatkan kemampuan dan tingkah laku menjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Sehingga tingkat dan kesadaran akan pentingnya pendidikan kepada siswa sangat berpengaruh terhadap kondisi pendidikan yang diterima.

Salah satu program keahlian di SMK ialah Teknik Kendaraan Ringan. Program keahlian Teknik Kendaraan Ringan merupakan keahlian yang bertujuan menjadi ahli dalam menyiapkan tenaga kerja berkompeten dengan membekali peserta didik dengan pengetahuan sikap dan keterampilan dalam bidang kendaraan ringan.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok sekolah yang didalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat adanya perubahan ketiga aspek yang menjadi tujuan pembelajaran atau taksonomi pembelajaran yaitu aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Oleh karena itu perlu adanya perencanaan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa baik pada guru maupun siswa yang menjadi titik masalah yang perlu direfleksi. Dengan penerapan beberapa multimedia dan

Multimedia pembelajaran dengan pendekatan yang sesuai. Untuk menyesuaikan evaluasi yang akan dilakukan perlu di perhatikan multimedia dan multimedia untuk penyesuaian dengan kurikulum yang berlaku.

Untuk penerapannya perlu adanya pemahaman yang lebih maksimal dengan sistematis sesuai prosedur sehingga mendapatkan tujuan pembelajaran yang terarah. Namun yang ditemukan berdasarkan hasil observasi, tepatnya di SMK Negeri 5 Medan kelas X teknik kendaraan ringan. Pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif merupakan mata diklat kurikulum 2013, mata diklat ini diterapkan pada tahun 2013/2014 sebagai pengembangan kompetensi dasar kejuruan di dunia SMK khususnya jurusan teknik kendaraan ringan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan guru bidang studi teknologi dasar otomotif tentang multimedia yang digunakan guru, dan partisipasi aktivitas siswa serta hasil belajar, bahwa multimedia yang digunakan oleh guru pada teori kerja engine 2 dan 4 langkah masih menggunakan multimedia ekspositori tanpa multimedia. Multimedia ekspositori merupakan suatu proses belajar mengajar yang hanya berpusat pada guru, sehingga dalam metode pembelajaran ini terdapat beberapa masalah siswa pada proses belajar mengajar antara lain membuat siswa jadi pasif, terjadinya ketidakefektifan dan kebosanan bagi siswa dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini mengakibatkan hasil belajar kelas X SMK Negeri 5 Medan khususnya pelajaran Teknologi Dasar Otomotif tidak memenuhi nilai KKM.

Hal ini diketahui dari data hasil ujian harian disemester 1 di kelas X SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2018/2019 dan tahun ajaran 2019/2020. Diketahui

bahwa dari 30 orang siswa hanya 17 orang yang lulus tuntas mencapai nilai diatas 70 dalam pelajaran Teknologi Dasar Otomotif, selebihnya siswa tersebut mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan pihak sekolah yaitu 70 yang diperoleh peneliti saat melakukan observasi masalah.

Tabel 1.1 Persentasi Hasil Belajar Siswa

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi
2018/2019	< 70	17	56 %
	> 70	13	44 %
2019/2020	< 70	18	60 %
	> 70	12	40 %

“Sumber Data” : SMK N 5 Medan

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat sekitar 56% siswa yang dikategorikan tidak lulus, dengan kriteria ketuntasan minimal pada pelajaran Teknologi Dasar Otomotif adalah 70. Maka dapat disimpulkan hasil ujian semester I pelajaran Teknologi Dasar Otomotif masih belum sesuai dengan standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Jika hal ini berlangsung terus-menerus maka kompetensi lulusan, terutama pelajaran Teknologi Dasar Otomotif akan sangat rendah. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran salah satunya dengan mengubah sistem pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru menjadi siswa lebih ditekankan untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan cara mengembangkan multimedia yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri. Multimedia pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antar guru dan

siswa sehingga membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran.

Kebutuhan Multimedia Pembelajaran pada Teknologi Dasar Otomotif ini tentunya akan memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran baik secara langsung ataupun dirumah, seperti disampaikan oleh Sudjana dan Rivai (2007: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut:

“(1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain”.

Menurut Sadiman (2010), Multimedia pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Sehingga tersampainya tujuan pembelajaran kepada siswa diharapkan dapat tercipta kegiatan belajar yang efektif dan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. penggunaan multimedia pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.

Multimedia pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari dalam memahami suatu materi pembelajaran. Multimedia juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran yang berlangsung sehingga akan lebih menarik dari pembelajaran konvensional. Multimedia pembelajaran yang menarik bagi siswa, dan menjadi solusi bagi siswa yang relatif lambat belajarnya dengan terbukannya kemungkinan untuk mengulang sebuah materi berkali-kali. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan suatu multimedia interaktif agar dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif yang berjudul, **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X TKR SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka diperoleh masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 5 Medan
2. Multimedia yang digunakan di Kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 5 Medan masih sederhana dan belum bervariasi yaitu buku pelajaran, powerpoint dan papan tulis
3. Hasil belajar siswa dalam kategori rendah dikarenakan mendapatkan nilai dibawah KKM

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada:

1. Multimedia yang dikembangkan yaitu menggunakan *software Macromedia Falsh* pada materi cara kerja engine 2 dan 4 langkah.
2. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan siswa untuk media *software Macromedia Falsh*.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 5 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan pada pembelajaran teknologi dasar otomotif untuk siswa kelas X teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 5 Medan?
2. Apakah multimedia pembelajaran layak digunakan untuk pembelajaran pada siswa kelas X teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 5 Medan?
3. Apakah multimedia pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk pembelajaran pada siswa kelas X teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 5 Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan penelitian ini untuk:

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran teknologi dasar otomotif untuk siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 5 Medan
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada pelajaran teknologi dasar otomotif berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru di SMK Negeri 5 Medan.
3. Mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dibuat untuk pembelajaran pada siswa kelas X teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 5 Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas diharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

a. Siswa

1. Memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan Multimedia pembelajaran pada kompetensi Teknologi Dasar Otomotif
2. Membantu siswa lebih mudah memahami kompetensi Teknologi Dasar Otomotif
3. Membangkitkan minat peneliti lanjutan untuk mengkaji pengembangan Multimedia pembelajaran

b. Guru bidang studi

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran

2. Meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat membantu dan mengoptimalkan potensi peserta didik.

c. Peneliti

Sebagai sarana belajar dan menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman mengenai Pengembangan multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran pada kompetensi Teknologi Dasar Otomotif.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu multimedia berupa animasi yang di buat dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* dan di kembangkan untuk siswa kelas X TKR dengan materi pelajaran cara kerja engine 2 dan 4 langkah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan multimedia dalam penelitian ini adalah multimedia animasi yang mempermudah siswa untuk memahami materi ajar cara kerja engine 2 dan 4 langkah.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain :

- 1) Multimedia animasi ini dapat menjadi sumber belajar mandiri sehingga dapat di kembangkan pada multimedia animasi.
- 2) Multimedia animasi yang dikembangkan hanya terbatas pada materi cara kerja engine 2 dan 4 langkah.