

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memiliki landasan hukum yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan Pancasila. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 4, ayat (1), Pendidikan merupakan usaha untuk memimpin anak-anak dalam perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan serta memiliki peran penting dalam menentukan perkembangan dan perwujudan individu, masyarakat dan perkembangan suatu bangsa dan negara (Fatkhurrokhman, 2017).

Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan kualitas sumber daya yang dimiliki sebagai pelaksana pembangunan. Adanya pendidikan yang berkualitas dapat menentukan kualitas bangsa agar tidak tertinggal dengan bangsa lain, sehingga pembaharuan pendidikan sangat dibutuhkan dan menjadi tuntunan dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Menurut Ningrum (2012) kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah, hal ini menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia di Indonesia juga masih tergolong rendah. Berbagai inovasi pendidikan terus dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang masih cenderung rendah. Inovasi pendidikan yang dilakukan diantaranya yaitu

pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan (Yuliandari, 2014).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggungjawab menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan, dan keahlian sehingga lulusannya dapat mengembangkan kinerja apabila terjun dalam dunia kerja (Arif Rifai & Barnawi, 2012:13). Arti pendidikan ini dijabarkan secara lebih spesifik lagi dalam Peraturan Pemerintah Nomor 29 tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah, yaitu pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk pelaksanaan jenis pekerjaan tertentu. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan pekerjaan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bima Utomo BS Batang Kuis merupakan salah satu sekolah kejuruan swasta yang bergerak di bidang teknologi dan Industri. SMK Bima Utomo BS Batang Kuis terletak di jalan Ampera Dusun I Sidodadi Kec. Batang Kuis. Jurusan yang terdapat di sekolah tersebut ada 4 yaitu, Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM), dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Salah satu kejuruan atau bidang keahlian yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Bima Utomo adalah Teknik Kendaraan Ringan (TKR) yang merupakan kompetensi keahlian di bidang Teknik Otomotif. Kompetensi keahlian Teknik Kendaraan Ringan mendidik peserta didik agar menjadikan lulusan yang berkompeten di

bidang Otomotif. Kompetensi keahlian Teknik Kendaraan Ringan mempelajari teknologi dasar otomotif yang mempunyai beberapa materi kompetensi dasar, salah satunya ialah *bearing*, *seal* dan *gasket*. Pelajaran *bearing*, *seal* dan *gasket* adalah materi kompetensi dasar yang bertujuan agar siswa dapat meningkatkan pengetahuan dalam mengklasifikasikan serta pemeliharaan dari berbagai jenis *bearing*, *seal* dan *gasket*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru pengampu mengenai pembelajaran pada kompetensi dasar *bearing*, *seal* dan *gasket* bahwa masih terdapat hambatan terhadap kegiatan pembelajaran yang belum sesuai dengan yang diharapkan, masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami kompetensi dasar yang dipelajari dikarenakan dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu dengan menggunakan papan tulis, adanya media power point namun hasil yang belum maksimal, terbatasnya media yang digunakan oleh guru pada pembelajaran kompetensi dasar *bearing*, *seal* dan *gasket* sehingga ada beberapa siswa yang hasil belajarnya di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Pada saat ini para pendidik sudah mulai mendapatkan akses untuk menggunakan berbagai macam teknologi guna meningkatkan efektivitas proses belajar dan mengajar. Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Berbagai macam pendekatan instruksional yang dikemas dalam bentuk program pengajaran berbantuan komputer atau CAI (*Computer-Assisted Instruction*) seperti: *drill and practice*, simulasi, tutorial dan permainan bisa diperoleh lewat komputer (Jaya, 2012).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan dapat memudahkan guru membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran yang membutuhkan biaya tinggi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan tantangan tersendiri bagi lulusan ilmu pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik. Menurut Kustandi (2011), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotograhis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Muyaroah, 2017).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (Nurrita, 2018).

Kualitas penerimaan informasi pelajaran akan lebih baik apabila didukung oleh media interaktif. Menurut (Prastowo 2014), media interaktif adalah media ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran berupa audio, video, teks, grafik, dan animasi. Media ajar interaktif ini sangat cocok untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Kelebihan dari penggunaan multimedia interaktif yaitu dapat menyajikan informasi dengan

objek abstrak menjadi konkrit dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa karena mereka dapat berinteraksi dengan konsep yang sedang dipelajarinya. Jika dibandingkan dengan media yang lain, multimedia interaktif lebih mudah digunakan dan berisi gambar bergerak untuk mempermudah pemahaman sebuah konsep (Rezeki, 2017).

Pada tahun 2016, Suyitno telah melakukan penelitian tentang media pembelajaran interaktif dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. Berdasarkan data hasil penelitian, didapatkan hasil bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 78,83. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif (Suyitno, 2016).

Melalui pembuatan media pembelajaran ini, penulis menggunakan *Powtoon* sebagai aplikasinya. *Powtoon* sebagai salah satu aplikasi multimedia yang dapat dijadikan media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan, misalnya saja *powtoon* memiliki fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya yaitu animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah. *Powtoon* sangat cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Selain menarik, *Powtoon* juga tidak perlu diinstal di komputer dikarenakan aplikasi ini dibuat secara online. Meskipun dibuat secara online, namun hasilnya dapat dipergunakan secara offline baik dalam bentuk presentasi maupun dalam bentuk pdf (Nurdiansyah, 2018).

Media pembelajaran *powtoon* merupakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran, *powtoon* terdapat banyak animasi-animasi yang menarik dan template-template yang membuat siswa tidak bosan ketika pembelajaran. Tidak hanya itu media pembelajaran *powtoon* ini juga berguna untuk mewujudkan manusia yang lebih baik lagi dengan berpendidikan, dan mengintegrasikan nilai-nilai agama. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan juga mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa (Ayu, 2019).

Anggita (2020) telah melakukan penelitian tentang Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa *Powtoon* Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa media pembelajaran *Powtoon* sangat efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran, karena media ini dapat menghindarkan siswa dari kebosanan dalam belajar. Kemudian aplikasi web ini juga mempunyai fitur-fitur yang menarik dan memiliki banyak manfaat sehingga dapat memudahkan sistem pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Berbantuan *Powtoon* Untuk Siswa Kelas X TKR SMK Swasta Bima Utomo BS Batang Kuis Tahun Ajaran 2021/2022”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Aktivitas pembelajaran di kelas masih dominan dilakukan oleh guru
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas
3. Kurangnya motivasi dan minat belajar siswa

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan yang terlalu luas dan penelitian juga harus memiliki arah yang jelas, maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Subyek penelitian pada penelitian ini adalah kelas X TKR
2. Materi pelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah *bearing, seal* dan *gasket*

1.4. Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Powtoon* pada materi *bearing, seal* dan *gasket*?
2. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan *Powtoon* pada materi *bearing, seal* dan *gasket*?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Powtoon* pada materi *bearing, seal* dan *gasket*
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan *Powtoon* pada materi *bearing, seal* dan *gasket*

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Bagi Guru

Sebagai bahan pengajaran interaktif dengan menggunakan media yang dikembangkan serta masukan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dengan materi yang sama ataupun berbeda agar dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menarik.

2. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu membuat siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar, serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan atau alternatif pembelajaran yang dapat memajukan kualitas pendidikan sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran interaktif berbantuan *powtoon*

pada materi *bearing*, *seal* dan *gasket*, serta sebagai tambahan wawasan dalam menerapkan pengembangan media.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan informasi agar dapat mengembangkan penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran interaktif berbantuan *powtoon* pada materi *bearing*, *seal* dan *gasket*.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran interaktif mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif berbantuan *powtoon* dapat disimpan dalam flasdisk dan dapat dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk) sesuai dengan kebutuhan saat diperlukan.
2. Media pembelajaran berupa *audio visual* yang memiliki berbagai fitur animasi dan efek transisi serta memiliki pengaturan *timeline* yang mempermudah *user* untuk membuat animasi untuk video dan presentasi.
3. Produk media pembelajaran memuat fitur teks, gambar, animasi serta video yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat memfokuskan perhatian saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Pembahasan materi mengenai *bearing*, *seal* dan *gasket* meliputi jenis *bearing*, *seal* dan *gasket*, melepas dan memasang *bearing*, *seal* dan *gasket*, serta pemeliharaan *bearing*, *seal* dan *gasket*.

5. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran powtoon yang merupakan web *apps* online.
6. Spesifikasi komputer atau laptop untuk menjalankan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :
 - a. Menggunakan *processor quad core celeron* atau di atasnya
 - b. Membutuhkan RAM (*Random Access Memory*) minimal 1 GB
 - c. VGA (*Video Graphics Array*) On Board
 - d. Membutuhkan koneksi internet yang stabil

1.8. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran interaktif berbantuan powtoon ini diharapkan bisa berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi yang diajarkan. Pentingnya pengembangan ini dilakukan dikarenakan media yang diajarkan masih kurang, materi yang masih bersumber dari buku serta penggunaan media powerpoint yang masih terbatas.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan bisa dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak terlalu monoton serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbantuan powtoon ini diharapkan dapat memotivasi semangat siswa untuk belajar dengan aktif dan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan media pembelajaran interaktif ini sebagai berikut :

- a. Penyampaian materi akan lebih mudah dan menarik dengan adanya media pembelajaran.
- b. Guru akan berinteraksi dengan siswa dengan menyajikan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran interaktif berbantuan powtoon ini memiliki beberapa fitur untuk menampilkan teks, gambar, animasi dan video yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran interaktif ini sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran ini dibatasi pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif materi *bearing, seal* dan *gasket*.
- b. Uji coba pengembangan yang dilakukan dibatasi pada siswa SMK Bima Utama BS Batang Kuis kelas X Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan.