

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Globalisasi atau dunia digital sedang berkembang pesat. Sehingga membuat proses pembelajaran saat ini berpusat pada teknologi digital. Hal tersebut memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas layanan dan pendidikan. Untuk mencapai tujuan dan maksud pembelajaran, pembelajaran harus dilakukan melalui proses yang menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan. Saat Revolusi Industri 4.0 sedang berlangsung, institusi pendidikan harus mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. Membuat proses belajar mengajar menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa adalah salah satu cara untuk melakukannya. Pengembang teknologi pembelajaran, guru sangat penting dalam mengembangkan ide-ide baru untuk mengajar siswa (Siman, 2022).

Dalam mencapai tujuan pembelajaran diperlukan tenaga pengajar yang ahli dalam hal memposisikan diri dan juga sangat dibutuhkan partisipasi peserta didik. Siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran ketika mereka telah memahami semua pelajaran yang diajarkan guru. Guru dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan berbantuan media ajar. Dalam era Big Data, kemajuan teknologi internet menjadi media pembelajaran yang sesuai untuk siswa (Andari, 2020). Penggunaan internet, bersama dengan semua fasilitasnya, memungkinkan akses cepat ke berbagai informasi, meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak pada keberhasilan belajar mereka. Guru harus dapat mengatur dan memilih teknologi internet yang paling cocok untuk siswa mereka jika mereka ingin hasil pembelajaran yang optimal.

Dengan menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran, guru dan siswa dapat lebih mudah mengelola, menyampaikan, dan mengembangkan pengalaman belajar yang berbeda. Teknologi dapat membantu siswa belajar lebih baik. Mereka dapat mendorong siswa untuk belajar dengan cepat atau lambat (Andari, 2020).

Pemeliharaan mesin sepeda motor adalah salah satu mata pelajaran dari jurusan otomotif. Ini adalah mata pelajaran produktif di SMK dan harus ditempuh untuk lulus sesuai dengan kurikulum jurusan otomotif. Pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor membahas mekanisme katup, cara kerjanya, penyetelan celah katup, dan hal lainnya. Siswa memiliki hasil belajar yang buruk dalam bidang studi Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor. Nilai siswa banyak yang belum tuntas artinya nilai siswa masih banyak yang di bawah standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yang menunjukkan bahwa mereka tidak memahami pelajaran.

Tabel 1.1 Perolehan nilai ulangan harian pemeliharaan mesin sepeda motor kelas XI teknik bisnis sepeda motor SMKS Imelda Medan

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah siswa	Presentase
2022/2023	<59	-	0
	60-74	13 orang	35.1%
	75-79	12 orang	32.4%
	80-89	10 orang	27%
	90-100	2 orang	5.4%

Sumber : Nilai ujian tengah smester kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor

Dari data di atas, jelas bahwa 35.1% siswa menerima nilai 75 atau kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil belajar ini buruk karena tidak ada

media ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang membuat kegiatan di ruangan kelas masi berfokus pada guru dan monoton.

Dari observasi peneliti, hasilnya ialah peneliti menemukan bahwa guru telah memakai metode pembelajaran temuan, tetapi itu tidak digunakan dengan baik. Akibatnya, hasil belajar peserta didik tidak signifikan. Dalam proses pembelajaran di ruangan kelas, jika dibandingkan dengan peserta didik guru cenderung lebih banyak berperan sehingga komunikasi guru dengan peserta didik tidak tercipta. Akibatnya, guru lebih banyak memberikan materi kepada siswa, sehingga peserta didik cenderung tidak memperhatikan guru. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak bersemangat untuk belajar, yang mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Guru tidak menjadi faktor utama yang bertanggung jawab atas kegagalan siswa dalam belajar; faktor lain termasuk siswa sendiri, lingkungan, dan faktor lain. Namun, guru tetap merupakan faktor penting dalam mencapai hasil belajar peserta didik.

Oleh sebab itu, peneliti percaya bahwa ada strategi yang diperlukan untuk mengajarkan pemeliharaan mesin sepeda motor. Ini dilakukan agar proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih menarik bagi siswa dan mereka lebih terlibat. Berdasarkan kenyataan dan perspektif yang telah diutarakan, masalah berikutnya adalah bagaimana peneliti dapat membuat hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan memperbaiki dan dapat memberikan peningkatan terhadap kualitas kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mendorong siswa untuk mengikuti pelajaran.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, peneliti ingin membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot. Kahoot adalah media interaktif yang membantu siswa mengumpulkan dan memecahkan masalah. Kahoot adalah quiz online yang menggabungkan kandungan pembelajaran dengan pemikiran aktif siswa. Ini menekankan perhatian dan tujuan pembelajaran (Kuswanto, 2019). Kahoot adalah aplikasi berbasis kuis yang dapat dinstal pada perangkat seluler Android atau komputer. Aplikasi ini membantu siswa menunjukkan contoh visual untuk peningkatan proses pembelajaran (Fadhilah et al., 2021). Dengan menggunakan media yang interaktif ini, siswa dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Ini memungkinkan guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran, tetapi siswa juga berperan besar dalam memaksimalkan proses belajar mengajar di dalam ruangan kelas.

Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis kahoot. Siswa memperoleh bimbingan secara langsung dari guru saat menggunakannya, dan guru memberikan arahan atau petunjuk selama proses pembelajaran. Guru aktif menemukan masalah dan melakukan tahap-tahap pemecahannya. Siswa memiliki kesempatan dalam mengeksplorasi dan menuangkan ide-ide mereka sendiri secara bebas atau leluasa dalam proses pembelajaran melalui media media berbasis kahoot ini. Dalam situasi ini, tugas guru hanyalah memberikan anak tangga kepada siswa dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa., diharapkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan sesuai dengan harapan.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang relevan oleh (Firdaus et al., 2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran KeIistrikian Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi di Youtube. Penelitian tersebut menemukan bahwa media media tersebut menerima skor kelayakan rata-rata sebesar 94,90%, yang menunjukkan bahwa itu layak digunakan berulang kali untuk mengatasi kesulitan belajar siswa. Ini diperkuat oleh penelitian lain. Misalnya, penelitian oleh (Agustini & Ngarti, 2020) menemukan bahwasanya media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan. Penelitian ini menemukan bahwa penilaian ahli media mendapatkan nilai 85%, penilaian ahli desain mendapatkan nilai 88,46%, uji coba individu mendapatkan nilai 92,61%, dan uji coba lapangan mendapatkan nilai 91,47%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media media yang dikembangkan sangatlah layak dipergunakan.

Teori-teori diatas menunjukkan bahwa media media terbukti dapat memberi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan dasar masalah yang telah disebutkan sebelumnya, masalah berikut harus diidentifikasi :

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan.

2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan
3. Rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan
4. Kurang terampilnya guru didalam memilih metode ataupun media yang akan dipakai dalam proses pembelajaran
5. Peserta didik tidak memiliki cukup sumber daya untuk mendukung proses belajar mereka seperti akses terhadap buku, alat bantu belajar dan teknologi.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan melibatkan peserta didik Kelas XI di jurusan Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan
2. Media yang dikembangkan hanya berupa media pada materi sistem pendingin dan pelumas pada sepeda motor di SMKS Imelda Medan
3. Materi yang akan dipakai dalam penelitian ini dibatasi pada materi sistem pelumas dan pendingin yang diajarkan di Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan

1.4. Rumusan Masalah

Dari identifikasi dan batasan masalah diatas, permasalahan yang di rumuskan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis kahoot pada materi sistem pelumas dan pendingin sepeda motor kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis kahoot pada materi sistem penlumas dan pendingin sepeda motor Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis kahoot pada materi sistem penlumas dan pendingin sepeda motor Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis Bagaimana Pengembangan media pembelajaran berbasis kahoot pada materi sistem penlumas dan pendingin sepeda motor Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan?
2. Untuk menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis kahoot pada materi sistem penlumas dan pendingin sepeda motor Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan?

3. Untuk menganalisis Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis kahoot pada materi sistem pelumas dan pendingin sepeda motor Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan?

1.6. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru, peserta didik dan sekolah :

1. Bagi siswa
 - a. Memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Memberi kemudahan kepada siswa untuk memahami materi sistem pendingin dan pelumas sepeda motor
 - c. Mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang akademik maupun praktik
2. Bagi guru
 - a. Memberikan rekomendasi penggunaan media media berbasis kahoot secara efektif kepada guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Memberi kemudahan kepada guru dalam penyampaian materi sistem pendingin dan pelumas sepeda motor
 - c. Menambah referensi untuk guru dalam pemilihan media ajar yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran

3. Bagi sekolah
 - a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam peningkatan kualitas dan hasil belajar peserta didik.
 - b. Memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran di SMKS Imelda Medan, khususnya dalam penggunaan media teknologi terbaru seperti Media dalam pembelajaran Teknik Bisnis Sepeda Motor.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut :

1. Media pembelajaran menjelaskan mengenai cara perawatan sistem pendingin dan pelumas pada sepeda motor
2. media pembelajaran berbasis kahoot ini dirancang dengan sederhana namun detail, sehingga menarik perhatian siswa.

1.8. Pentingnya pengembangan

Diharapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis kahoot ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga lebih menarik, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pengembangan ini juga ditujukan pada guru dalam menyediakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini adalah asumsi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis kahoot untuk subjek pemeliharaan mesin sepeda motor :

1. Media pembelajaran berbasis kahoot pada bidang studi pemeliharaan mesin sepeda motor ini yang ditata merupakan media pembelajaran media berbasis kahoot yang dapat diakses oleh guru maupun siswa di dalam ruang kelas.
2. Pandangan yang sama dimiliki oleh validator tentang kriteria kualitas ataupun kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media.

Sedangkan keterbatasan pengembangan media pembelajaran media berbasis kahoot ini adalah :

1. Media yang dikembangkan ini memerlukan kekuatan internet yang cukup kuat
2. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis kahoot ini terbatas hanya pada materi sistem pelumas dan pendingin sepeda motor saja.
3. Media ini hanya di ujikan pada kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKS Imelda Medan