

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. 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.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekam

pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Arsyad (2016).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan penulis yaitu berupa aplikasi yang bernama yang didalamnya meliputi *e-module* yang dapat di akses melalui android yang bermanfaat memberikan bantuan informasi dan sebagai pegangan peserta didik untuk belajar mandiri. Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan menggunakan *Software Flip PDF* .

Flip PDF merupakan sebuah *Software* yang berupa aplikasi yang mempunyai konten-konten yang lengkap dan menarik yang dapat digunakan dalam proses pembuatan e-modul agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu peserta didik untuk memahami materi dari e-modul tersebut dengan baik.

Flip PDF adalah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animatif ke dalam *flip PDF*. Hanya dengan drag, drop atau klik, kita dapat menyisipkan video youtube, hyperlink, teks animatif, gambar, audio dan flash ke dalam *flip PDF*. Dengan aplikasi *Flip PDF*, e-modul disusun dengan beberapa kelebihan daripada modul dalam bentuk *PDF* yang sudah beredar di sekolah. Kelebihan tersebut diantaranya, e-modul akan terlihat lebih menarik karena menggunakan gambar-gambar yang mendukung dan video sebagai materi tambahan, e-modul juga akan tampak lebih nyata karena dapat ditambahkan efek visual dan audio seperti membalik buku secara langsung, soal-soal evaluasi yang sesuai dengan materi, dan uji kompetensi yang interaktif, serta e-modul dapat langsung digunakan peserta didik melalui android. Berdasarkan hal tersebut maka emodul mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu membangun cara berpikir peserta didik yang kritis dan kreatif. Ellysia and Irfan (2021).

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 XI SMK TI Swasta Budi Agung ditemukan beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar yang mana media pembelajaran yang digunakan guru selama proses belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti buku paket, LKS, dan power point.

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 terlihat jelas perbedaan kemampuan siswa, untuk siswa yang fokus dan paham, dengan siswa yang kurang fokus terhadap pembelajaran. 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 kurang baik.

Dari hasil analisa yang didapat disekolah berdasarkan data soal ujian akhir semester ganjil tahun ajaran 2022/2023, kunci jawaban, dan jawaban setiap siswa ditemukan bahwa nilai ujian siswa tergolong rendah. Berdasarkan tabel 1.1 diketahui bahwa terdapat 34 siswa dengan nilai ujian dibawah 50 dan tidak ada siswa dengan nilai yang lebih dari 75, maka mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan perlu ditingkatkan hasilnya.

Tabel 1.1 Persentase Nilai Ujian Siswa Semester Ganjil T.A 2022/2023

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
< 50	34	94,4
51 - 60	1	2,8
61 - 75	1	2,8
> 75	0	0,0
Jumlah	36	100

Sumber : Google Form SMK TI Swasta Budi Agung Medan

Permasalahan disekolah yang berhubungan dengan mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan perlu ditingkatkan melalui kegiatan peneitian. Dimana data yang diperoleh pada topik – topik tertentu mengacu pada kompetensi siswa berdasarkan RPP.

Dari analisa RPP, soal yang dibuat guru untuk mengetahui kmpetensi sudah baik, dan jawaban siswa sudah banyak yang benar, lalu dihubungkan dengan kunci jawaban siswa, dimana dari 36 siswa menjawab 40 soal dengan benar hanya 32%. Dari hasil analisa tersebut, dapat di ketahui bahwa hasil ujian smester ganjil siswa tahun ajaran 2022/2023 masih tergolong rendah.

Dari hasil analisa data smester ganjil tahun 2022/2023 yang didapat dari sekolah, berdasarkan data RPP, soal ujian smester akhir, kunci jawaban, dan jawaban dari setiap siswa diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan perlu ditingkatkan. Sehubungan dengan itu, penulis mencoba mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Dari hasil pengamatan, guru menggunakan media pembelajaran yang sudah bagus, dimana kompetensi yang sudah dijabarkan di RPP telah dibahas dengan cukup lengkap pada bahan ajar dan praktek. Tapi, karena ada beberapa siswa yang nilainya belum mencapai KKM, dari hasil wawancara observasi, siswa yang nilainya kurang bagus merasa pengajaran yang dilakukan oleh guru perlu ditingkatkan.

Berkaitan dengan hal yang sudah dijelaskan diatas, penulis penting melakukan penelitian pengembangan. Adapun penelitian yang akan penulis kembangkan ini berjudul, **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *software flip PDF* Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan Siswa Kelas XI 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 paket, LKS, dan power point.
2. Siswa cepat bosan dengan tampilan power point yang sederhana, kurang bervariasi, dan kurang menarik, sehingga pembelajaran berjalan kurang baik.
3. Di ketahui bahwa hasil ujian semester ganjil siswa tahun ajaran 2022/2023 masih tergolong rendah.

4. Hasil ujian akhir semester ganjil siswa tahun ajaran 2022/2023 tergolong rendah sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai siswa.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terpusat dan terarah, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif harus mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.
2. Materi pembelajaran meliputi sub materi KD 3.1 yaitu perawatan kopleng pada kendaraan ringan yang disesuaikan dengan kurikulum 2013.
3. Pengujian media meliputi pengujian kelayakan dan efektivitas kepada ahli media, ahli materi, dan ahli desain, serta siswa sebagai pengguna pada mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan siswa kelas XI 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 Media pembelajaran interaktif menggunakan *Software flip PDF* pada mata pelajaran Pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan di kelas XI SMK TI Swasta Budi Agung Medan?

2. Bagaimana kelayakan Media pembelajaran interaktif menggunakan *Software flip PDF* pada mata pelajaran Pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan di kelas XI SMK TI Swasta Budi Agung Medan?
3. Bagaimana efektivitas Media pembelajaran interaktif menggunakan *Software flip PDF* pada mata pelajaran Pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan di kelas XI SMK TI Swasta Budi Agung Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan pada pengembangan produk ini adalah untuk:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Flip PDF* di kelas XI TKR ada mata pelajaran Pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan.
2. Untuk menguji kelayakan pembelajaran interaktif menggunakan *Software Flip PDF* di kelas XI TKR ada mata pelajaran Pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan menurut para ahli.
3. Untuk mengukur efektivitas pembelajaran interaktif menggunakan *Software Flip PDF* di kelas XI TKR ada mata pelajaran Pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan.

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 dan efektivitas dari *Software flip PDF* pada materi pelajaran perawatan kopling pada kendaraan ringan.
2. Sebagai bahan masukan bagi siswa Teknik Kendaraan Ringan SMK TI Budi Agung Medan dalam peningkatan pengetahuan perawatan kopling pada kendaraan ringan melalui *Software flip PDF*.
3. Sebagai bahan masukan bagi guru dan sekolah tempat penelitian dalam menyampaikan pembelajaran melalui *Software flip PDF*.
4. Sebagai penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

1.7. Spesifikasi Penelitian Pengembangan Yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan pada penelitian ini adalah:

1. Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software flip PDF* mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dan sudah teruji valid oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain.
2. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Software flip PDF* mencakup sub materi KD 3.1 yaitu perawatan kopling pada kendaraan ringan yang meliputi kompetensi dasar, materi, quis, soal-soal, tugas, referensi dan profil.

3. Pengembangan yang dihasilkan dapat dimanfaatkan disekolah dan diluar sekolah yang ditandai bahwa sudah tervalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Software flip PDF* diharapkan mampu menjadi alternatif sumber belajar siswa kelas XI SMK TI Budi Agung Medan. Berdasarkan hasil observasi penulis pada tanggal 1 february 2023, penulis memperoleh kendala-kendala dalam proses belajar siswa. Kendala yang sering dihadapi ialah kurang menariknya pembelajaran yang mengakibatkan siswa bosan pada saat belajar. Dan juga kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga banyak siswa yang menjawab soal-soal dengan tidak tepat. Penting dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Software flip PDF* pada pelajaran siswa untuk dapat mengatasi kendala-kendala dalam proses belajar mengajar.

1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Dari penelitian ini ada asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran menggunakan *Software flip PDF* diantaranya:

1. Memudahkan pengajar dalam proses penyampaian materi pembelajaran perawatan kopling pada kendaraan ringan.
2. Dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

3. Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga siswa menjawab soal-soal dengan tepat pada saat latihan dan ujian.

Pada penelitian ini juga terdapat keterbatasan pengembangan diantaranya:

1. Pengembangan media terbatas pada penerapan *Software flip PDF* di SMK TI Swasta Budi Agung Medan, dan yg dapat mengakses media tersebut hanya siswa yang memiliki android.
2. Materi yang digunakan dalam mata pelajaran Pemeliharaan sasis pemindah tenaga kendaraan ringan pada materi sub materi KD 3.1 mengenai perawatan kopling pada kendaraan ringan.
3. Pengembangan media ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran apabila telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.
4. Tahap pengembangan media pembelajaran menggunakan *Software flip PDF* menggunakan model pengembangan pengembangan ADDIE hingga tahap evaluation.

komputer yang menggunakan bahasa mesin. Melwin Syafrizal Daulay (2007, 22) didalam Lubis (2020)

Software sebagai sebuah sistem program yang sudah diatur dan juga disusun sedemikian rupa, ditujukan untuk memberikan perintah ke dalam komputer atau hardware dalam rangka menyelesaikan sebuah tugas, pekerjaan, dan juga tuntutan tertentu, yang membantu menghubungkan user sebagai brainware dengan komputer sebagai hardwarenya. berfungsi sebagai pelengkap dari tiga komponen atau elemen penting pada sebuah sistem komputer. Secara teknis, tidak semua user atau brainware memiliki kemampuan yang baik dalam mendefinisikan sebuah bahasa mesin. Karena itulah, dengan adanya , perangkat ini akan sangat baik dan sangat membantu kebutuhan setiap usernya dalam melakukan sesuatu dan menyelesaikan tugas-tugas tertentu dengan menggunakan komputer. Lubis (2020)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa atau perangkat lunak merupakan sebuah program perintah yang ada pada komputer yang berfungsi memberi perintah untuk komputer agar dapat menghasilkan sebuah kinerja yang diharapkan oleh usernya dalam pengendaliannya.

2.1.7. Flip PDF

Flip PDF merupakan aplikasi yang mempunyai konten-konten yang lengkap dan menarik yang dapat digunakan dalam proses pembuatan e-modul agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu peserta didik untuk memahami materi dari e-modul tersebut dengan baik.