

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi pendidikan adalah suatu pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar peserta didik di sekolah. Meningkatnya teknologi yang bisa dikatakan serba modern tentu juga bisa kita terapkan di dunia pendidikan sebagai alat/fasilitas yang lebih canggih guna memperlancar proses pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik ke peserta didik. Pendidik hendaknya mengikuti perkembangan zaman saat ini, sehingga pendidik dapat memenuhi tuntutan pendidikan yang lebih maju.

Menurut Cholik (2017:28) dalam Buku Harian Logis Indonesia mengungkapkan bahwa pemanfaatan inovasi data dalam pembelajaran, secara spesifik:

- a) Sebagai alat dalam penyampaian materi pembelajaran, antara lain dengan memanfaatkan perangkat PC, suara dan infokus yang dapat memudahkan siswa untuk mendapatkan materi yang disampaikan oleh pendidik, b) digunakan sebagai alat untuk menyebarkan atau menyampaikan materi pertunjukan menggunakan *web office*, sehingga memudahkan siswa untuk mendapatkan materi pertunjukan yang disampaikan, c) Buatlah lebih mudah bagi guru dan siswa untuk menyampaikan. Sehingga pembelajaran harus dimungkinkan di web.

Berdasarkan pendapat ahli di atas inovasi memiliki banyak keunggulan, misalnya memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi baik secara *online* maupun *offline*. Melalui inovasi, memahami tujuan pembelajaran adalah normal.

Berdasarkan wawancara awal pada tanggal 1 April 2023 dengan guru mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor kelas XI TSM di SMK Immanuel 1 Kabanjahe, peneliti menemukan bahwa di kelas XI TSM aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah dikarenakan guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, guru masih menggunakan metode pembelajaran *teacher center learning*, media yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional terlihat bahwa media pembelajaran belum dikembangkan menjadi media berbasis teknologi sehingga minat dan motivasi belajar peserta didik sangat kurang. Sedangkan potensi yang terdapat di kelas XI TSM sekolah dasar tersebut peserta didik sudah memiliki 70% android sekitar 28 orang dari 40 orang peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah dapat dilihat pada tabel nilai siswa 2 tahun berturut - turut di bawah ini.

Tabel 1.1
Data Nilai Siswa

Tahun Ajaran	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
2021/2022	70	40	15	38%	25	62%
2022/2023	70	37	15	40%	22	60%

(Sumber: Daftar nilai guru SMK Immanuel 1 Kabanjahe)

Berdasarkan tabel 1.1, cenderung terlihat bahwa nilai hasil belajar siswa di kelas XI TSM SMK Immanuel 1 Kabanjahe, ada siswa yang belum menyelesaikan skor di bawah KKM (di bawah 70) pada tahun 2021/2022 sebanyak 25 siswa dengan persentase 62% dan pada tahun 2022/2023 sebanyak 22 siswa mendapat persentase 60%. Sedangkan siswa tuntas pada tahun 2021/2023 sebanyak 15 peserta didik dengan persentase 38% dan pada tahun 2022/2023 Sejumlah 15 siswa

dengan tingkat 40%. Mengingat informasi di atas, cenderung diasumsikan bahwa hasil belajar siswa masih agak rendah dan belum memenuhi KKM.

Menurut Ni Komag Suni Astini (2019:119) Memahami bahwa media sangat penting untuk membangun minat dan pemahaman tentang materi, media berikutnya tidak hanya membosankan dengan teks, tetapi berisi elemen media umum dan bahkan gerakan yang membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Sesuai dengan penilaian Batubara (2020:2) menyatakan bahwa media memainkan peran penting dalam menentukan kemajuan cara paling umum untuk memindahkan data antara dua individu yang berkomunikasi menggunakan media tertentu. Berikutnya, menurut Lala Jelita Ananda dan Nuraini (2019:10) Memahami bahwa pentingnya inovasi bekerja dengan otoritas keterampilan dalam menerapkan media pemerolehan, sehingga wajar bahwa media pembelajaran berbasis inovasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa masuk akal bahwa pentingnya inovasi bekerja dengan dominasi kemampuan dalam menerapkan media pembelajaran, sehingga wajar bahwa media pembelajaran berbasis inovasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah ini, peningkatan media pembelajaran cerdas sehubungan dengan aplikasi *Ispring Suite 9* telah selesai. Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Bagaimanapun, analis memutuskan untuk menggunakan aplikasi *Ispring Suite 9* karena memiliki kelebihan, khususnya sesuai Fatmawati dkk (dalam buku harian Dita Larasati, 2022: 81) materi di media dapat diperkenalkan sebagai keaktifan, suara, video, gambar yang menarik dan konten komposisi. Terlebih lagi, melalui banyak

penelitian sebelumnya yang telah diarahkan, para ilmuwan menemukan bahwa pengembangan media intuitif dalam pandangan aplikasi *Ispring Suite 9* memiliki reaksi positif dari siswa dan memiliki hasil yang bagus.

Sesuai penelitian yang diarahkan oleh Olivia Juwita Putri dari UBH pada tahun 2021, peningkatan media pembelajaran intuitif menggunakan aplikasi *Ispring Suite 9* mendapatkan hasil yang dapat diterima, khususnya materi fragmentaris siswa kelas II SDN 26 Nanggalo yang telah dibuat dapat dinyatakan substansial, lebih spesifik dengan legitimasi tipikal 86,9%. Dalam konsekuensi reaksi siswa melalui jajak pendapat, tingkat 94,6% didapat. Hal ini menyiratkan bahwa media interaktif pembelajaran cerdas pada materi parsial untuk siswa kelas II SDN 26 Nanggalo dapat dimanfaatkan sebagai mekanisme pembelajaran IPA kelas II SD.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Materi Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor Kelas XI SMK Immanuel 1 Kabanjahe.”

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, berikut identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Rendahnya kegiatan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa rendah.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa susah memahami materi ajar yang diajarkan oleh pendidik.

4. Penggunaan media ajar bersifat konvensional.
5. Pendidik masih kurang dalam pengembangan media pembelajaran.

1.2 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian tidak meneliti terlalu luas masalah yang akan diteliti. Adapun penelitian ini akan terfokus terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Pembelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor di Kelas XI SMK Immanuel 1 Kabanjahe.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah dalam penelitian ini, berdasarkan keterbatasan masalah:

1. Bagaimana hasil yang diperoleh dari Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada materi Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor Di kelas XI TSM SMK Immanuel 1 Kabanjahe?
2. Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada materi Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor Di kelas XI TSM SMK Immanuel 1 Kabanjahe?
3. Sejauh mana tingkat keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada materi Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor Di kelas XI TSM SMK Immanuel 1 Kabanjahe?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengingat perincian masalah yang dirujuk, tujuan dalam penelitian ini adalah::

1. Mengetahui hasil dari Validasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada materi Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor Di kelas XI TSM SMK Immanuel 1 Kabanjahe.
2. Mengetahui Praktikalitas Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada materi Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor Di kelas XI TSM SMK Immanuel 1 Kabanjahe.
3. Mengetahui tingkat Keefektifan Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada materi Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor Di kelas XI TSM SMK Immanuel 1 Kabanjahe.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang didapat melalui penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan dan kontribusi data yang terkait dengan peningkatan media pembelajaran intuitif mengingat aplikasi *Ispring Suite 9* materi Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Siswa seharusnya memiliki pilihan untuk menemukan pembelajaran yang signifikan dan menyenangkan melalui pengembangan media pembelajaran cerdas berdasarkan aplikasi *Ispring Suite 9*.

b) Bagi Pendidik

Peningkatan media pembelajaran interaktif dalam pandangan aplikasi *Ispring Suite 9* dapat dilibatkan oleh pendidik untuk meningkatkan imajinasi instruktur dalam menciptakan media pembelajaran..

c) Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi media pembelajaran serta pengetahuan agar dijadikan bahan referensi untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas proses belajar mengajar.

d) Bagi Peneliti

Peneliti dapat membuat pengembangan produk pendidikan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang menggunakan aplikasi *Ispring Suite 9*.