

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang melibatkan peran seorang guru dan peserta didik. Pendidikan termasuk suatu hal yang sangat penting dan utama dalam kesejahteraan suatu bangsa, sehingga bangsa Indonesia menjadikan pendidikan sebagai salah satu tujuan nasional bangsa. Hal itu terlihat dalam isi pembukaan UUD 1945 pada alinea ke-IV yang menyatakan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa maka bangsa Indonesia harus meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan itu sendiri tidak lepas dari proses pembelajaran. Maka dalam proses pembelajaran itu perlu dilakukan pembaruan yang mampu memajukan kualitas pendidikan itu sendiri. Dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003, kurikulum pendidikan dasar dan menengah dikembangkan sesuai dengan relevansinya oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan dan komite sekolah/madrasah di bawah koordinasi dan supervisi dinas pendidikan atau kantor Departemen Agama Kabupaten/Kota untuk pendidikan dasar, dan provinsi untuk pendidikan menengah. Sehingga pada kurikulum 2013 dijelaskan terkait struktur kompetensi dasar yang harus ditempuh untuk semua mata pelajaran yang diajarkan pada SMK. Kurikulum 2013 memiliki cakupan penilaian meliputi Kompetensi Inti Sikap Spiritual (KI-1), Kompetensi Inti Sikap Sosial (KI-2), Kompetensi Inti Pengetahuan (KI-3), Kompetensi Inti Keterampilan (KI-4).

Keempat KI tersebut digolongkan menurut Taksonomi Bloom (dalam Lubis & Azizan, 2019) dibagi menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Maka KI-1 dan KI-2 masuk ranah afektif, KI-3 masuk dalam ranah kognitif, dan KI-4 masuk dalam ranah psikomotorik.

Maka pada kompetensi inti mata pelajaran pemeliharaan sasis sepeda motor yang akan penulis kembangkan yaitu pada bagian KI-3 (Pengembangan Sikap Pengetahuan). Proses pembelajaran dapat menggunakan berbagai teori belajar maupun praktek langsung. Sesuai dengan diterapkannya Kurikulum 2013 bukan hanya guru saja yang dituntut untuk lebih inovatif dalam memilih metode dan model yang akan digunakan untuk mengajar, namun siswa juga harus lebih aktif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran siswa berjalan sesuai tujuan. Maka dari itu guru dituntut dapat menggunakan berbagai cara dalam proses pembelajaran salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat membantu materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menambah minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Dengan kata lain media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Pradana *et al*, 2019). Dalam hal ini, Penulis akan mengangkat salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran pemeliharaan sasis sepeda motor yaitu memahami sistem suspensi dengan menggunakan media aplikasi *Macromedia Flash* 8. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melakukan wawancara/observasi yang dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2023 terhadap guru pengampu mata pelajaran pemeliharaan sasis sepeda motor dan siswa kelas XII

Teknik Sepeda Motor di SMK Swasta Mandiri Medan, Dari data informasi yang sudah di dapat siswa tersebut mudah mengalami jenuh dan kurangnya media pendukung yang bersifat kreatif serta inovatif sehingga mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem suspensi yang disampaikan oleh guru, dimana model pembelajaran yang diajarkan oleh tenaga pendidik masih bersifat ceramah dan penugasan.

Kemudian peneliti menemukan bahwa hasil belajar pada materi sistem suspensi tidak memenuhi nilai KKM yang dimana dari 30 orang siswa hanya 17 orang yang lulus KKM, selebihnya mendapat nilai di bawah KKM yang diterapkan di sekolah tersebut yaitu 70 yang terlihat seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1. Persentase Hasil Belajar Siswa

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
2021/2022	< 70	17	56%
	> 70	13	44%
2022/2023	< 70	18	60%
	> 70	12	40%

Sumber : Hasil Observasi SMK S Mandiri Medan

Selain itu, kurangnya penggunaan perangkat media pembelajaran yang dibawakan oleh guru dikarenakan terbatasnya jumlah ketersediaan fasilitas sehingga menggunakan alat peraga dan seadanya saja. Oleh karena itu, Penulis akan membawakan solusi pada proses pembelajaran dengan berbasis multimedia pembelajaran interaktif.

Menurut Schramm (1982) media merupakan *information crying technologies that can be used for instruction. The media instruction, Consequently*

are extensions of the teacher. Yang dapat diartikan media adalah teknologi pembawa pesan/informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi perluasan dari guru adalah media. Ada banyak aplikasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman sistem suspensi. Salah satu aplikasi/media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pemahaman sistem suspensi yaitu menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.

Penggunaan *Macromedia Flash 8* dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif memiliki beberapa tantangan. Menurut Hackbarth (1996: 229), multimedia melibatkan berbagai format media seperti teks, grafik, animasi, video, dan audio. Hypermedia memungkinkan interaksi multimedia yang mencakup berbagai format tersebut, sementara hypertext mengorganisir teks dan gambar secara non-linear. Tantangan dalam penggunaan Flash 8 meliputi kompleksitas teknis yang memerlukan keterampilan tinggi, integrasi berbagai format media yang memiliki persyaratan berbeda, keterbatasan kompatibilitas perangkat dan platform yang semakin berkurang, serta kesulitan dalam merancang dan memperbarui konten yang efektif dan aksesibel bagi semua pengguna.

Menurut Sutedjo (2002: 109), Secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan vidio. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Artinya, informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat

didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran berupa multimedia interaktif untuk mengulas sistem suspensi sangat dibutuhkan. Maka dari itu penulis perlu mengadakan “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* di Era Modernisasi Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor Kelas XII Teknik Sepeda Motor SMK Swasta Mandiri”. Dikarenakan media pembelajaran ini dapat memproduksi hasil berupa vidio pembelajaran, animasi, gambar, dan suara, sehingga dapat menarik minat siswa dalam mengulas sistem suspensi dan tidak hanya terpatok pada buku dan ceramah. Selain itu media ini juga dapat dirancang agar lebih praktis dan efisien untuk menghemat waktu dalam memahami sistem suspensi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka identifikasi permasalahan yang telah ditemukan pada mata pelajaran pemeliharaan sasis sepeda motor khususnya kompetensi dasar memahami sistem suspensi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang di terapkan pada siswa SMK S Mandiri masih dengan menggunakan buku dan ceramah, sehingga bersifat monoton yang dapat membuat siswa merasa bosan saat mengulas materi pemahaman sistem suspensi.
2. Pemahaman siswa terhadap mata pelajaran pemeliharaan sasis sepeda motor khususnya kompetensi dasar pemahaman sistem suspensi masih

rendah.

3. Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran memahami sistem suspensi kurang interaktif dan menarik bagi siswa.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penguraian identifikasi masalah di atas, Penulis perlu membatasi permasalahan yang di angkat dalam pengerjaan skripsi ini agar tidak terjadinya penyimpangan saat berlangsungnya pengimplementasian pengembangan media pembelajaran dan sesuai tujuan penelitian ini, antara lain :

1. Media yang akan dikembangkan menggunakan *software Macromedia Flash 8*
2. Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran berfokus pada satu kompetensi dasar yaitu pemahaman sistem suspensi sepeda motor.
3. Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran berfokus pada pembahasan komponen utama suspensi dan perawatan suspensi.
4. Penelitian dikhususkan terhadap siswa kelas XII Teknik Sepeda Motor di SMK Swasta Mandiri.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan pengembangan media pembelajaran interaktif pemahaman sistem suspensi berbasis *Macromedia Flash 8*?
2. Seberapa layak media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia flash 8* pada kompetensi memahami sistem suspensi saat diterapkan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai beberapa tujuan yang akan di capai, Berikut tujuan yang hendak dicapai:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia flash 8* pada mata pelajaran pemeliharaan sasis sepeda motor kompetensi memahami sistem suspensi.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada kompetensi memahami sistem suspensi.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan guna memberi manfaat teoritis dan praktis terhadap pihak pihak yang membutuhkan, manfaat pengembangan ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari hasil akhir pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi litelatur yang digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* di kemudian hari.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah pengembangan ini akan menjadi media alternatif bagi sekolah untuk mengatasi kejenuhan siswa saat berlangsungnya proses belajar di sekolah.

b. Manfaat bagi Guru

Guru di sekolah dapat menerapkan media pembelajaran ini pada mata pelajaran apapun dengan demikian guru dapat berinovasi kreatif untuk membuat desain pembelajaran sesuai bidangnya.

c. Manfaat bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan peneliti sebagai calon guru yang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media dan dapat mengatasi kejenuhan siswa dikelas dalam proses pembelajaran.

d. Manfaat bagi Siswa

1. Mendapatkan inovasi pembelajaran menarik
2. Tidak bersifat monoton dan satu arah.

1.7. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan media yang diharapkan mengacu pada tujuan pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar untuk mendapat respon positif dari siswa maupun sekolah, spesifikasinya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8* dengan bantuan komputer atau laptop.
2. Media pembelajaran interaktif dengan pokok bahasan memahami sistem suspensi dapat dikombinasikan berupa animasi teks, gambar, angka, simbol, suara, maupun video sehingga dapat lebih kreatif dan inovatif.
3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dilengkapi dengan isi petunjuk penggunaan, instansi dan profil pengembang, kompetensi, judul, isi materi pelajaran, video, evaluasi atau kuis.

4. Setelah selesai hasil *output* pengembangan media pembelajaran interaktif yang berisi materi memahami sistem suspensi dapat disimpan di CD (*Compact Disk*) atau di *Flashdisk* dengan format SWF (*Shock Wave Flash*).

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi pelajaran karena tampilan yang menarik.
2. Menambah sumber wawasan pada guru dan siswa
3. Memacu guru untuk lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mendesain media pembelajaran yang telah dikembangkan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini terdapat beberapa batasan, antara lain:

1. Media pembelajaran ini hanya terbatas satu pokok materi pembelajaran yaitu memahami sistem suspensi yang membahas komponen suspensi dan pemeliharannya suspensi.
2. Soal evaluasi/kuis yang dimasukkan ke media berupa pilihan berganda.
3. Pengembangan media ini berpatokan pada analisis kebutuhan dan uji validasi media.
4. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas XII Program Keahlian Teknik Sepeda Motor di SMK S Mandiri.