

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana strategis yang berperan dalam membentuk generasi yang cerdas demi kemajuan dan keberlangsungan suatu bangsa. Selain itu, melalui pendidikan juga diberikan bimbingan, arahan, tuntunan, keteladanan, serta penanaman disiplin kepada peserta didik. Pendidikan berfungsi dalam membantu pengembangan diri individu belajar yang melibatkan unsur pengetahuan, keahlian, dan karakter.

Proses pembelajaran, baik yang berlangsung secara formal maupun nonformal, menjadi sarana dalam mengembangkan kemampuan siswa. Proses pembelajaran menuntut partisipasi aktif, keberhasilan pembelajaran, baik dari pihak peserta didik maupun pendidik. Dipengaruhi oleh beragam faktor yang berperan sebagai penunjang seperti ketersediaan sarana belajar, kualitas materi, penggunaan media pembelajaran, pendekatan metode, strategi pengajaran, serta elemen lain yang saling menunjang satu sama lain.

Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional, pendidikan kejuruan bertujuan mempersiapkan siswa agar memiliki kompetensi untuk bekerja atau melanjutkan pendidikan ke tingkat lanjutan, atau berwirausaha secara mandiri. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu bentuk pendidikan kejuruan dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 oleh Departemen Pendidikan Nasional, sebagai tingkat pendidikan menengah, pendidikan ini dirancang untuk mengembangkan

kemampuan keterampilan pada peserta didik agar siap berkarier di bidang keahlian tertentu.

Proses pembelajaran di SMK dilaksanakan melalui interaksi belajar-mengajar yang diarahkan untuk mendukung perkembangan mental peserta didik agar menjadi insan yang mandiri dan berkepribadian secara menyeluruh. Dengan demikian, lulusan yang dihasilkan dari SMK diharapkan telah dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, serta etos kerja yang selaras dengan tuntutan dunia industri dan dunia kerja secara umum.

Pada tahun 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melakukan penyempurnaan terhadap Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang telah digunakan sejak 2004, dengan merancang Kurikulum 2013 sebagai langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di jenjang dasar dan menengah. Kurikulum ini menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga, dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi siswa secara aktif. Dalam implementasinya, siswa diposisikan sebagai subjek utama dalam belajar, yang diharapkan dapat terlibat secara aktif melalui aktivitas bertanya, menjawab, serta memberikan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aktivitas tersebut merupakan bagian dari pembelajaran mandiri, di mana siswa didorong untuk belajar atas dasar kemauan dan inisiatif pribadi.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat, memberikan kontribusi signifikan terhadap terciptanya suasana belajar yang kondusif dan penuh semangat. Suasana yang mendukung akan mendorong motivasi belajar peserta didik dan

meningkatkan hasil belajar. Kurikulum 2013 mengutamakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student centered*), di mana siswa diberi ruang untuk aktif terlibat dalam proses menemukan solusi dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Metode ilmiah yang digunakan dalam pembelajaran mencakup lima tahap, yaitu observasi, merumuskan pertanyaan, mengumpulkan data, mengaitkan informasi, dan menyampaikan temuan. Melalui pendekatan ini, diharapkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemandirian peserta didik dapat berkembang secara optimal.

SMK Yapim Taruna Marelان merupakan institusi pendidikan kejuruan yang telah mengimplementasikan Kurikulum 2013 dalam kurun waktu beberapa tahun belakangan. Sekolah ini memiliki visi untuk bertransformasi menjadi lembaga pendidikan terdepan dalam membentuk lulusan dengan integritas dan karakter yang baik, berbudaya, peduli lingkungan, dan mampu bersaing di tingkat global. Untuk mewujudkan visi tersebut, sekolah menetapkan misi, salah satunya menata kurikulum, proses belajar, serta sistem penilaian secara konsisten dan berkelanjutan. Misi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran harus dilakukan secara menyeluruh, melibatkan peran aktif peserta didik dan guru, serta ditunjang oleh fasilitas dan infrastruktur yang mencukupi. Namun dalam kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran di SMK Yapim Taruna Marelان masih menghadapi beberapa kendala. Proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mencapai target yang diharapkan. Kondisi ini tercermin dari capaian belajar peserta didik yang masih belum menunjukkan perkembangan secara maksimal.

Selama proses pembelajaran, pendidik mempunyai fungsi penting dalam memilih dan menggunakan media yang tepat. Penggunaan media yang sederhana, terjangkau, dan efisien dapat menjadi alternatif pendukung yang efektif untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak hanya dituntut mampu memanfaatkan media yang telah tersedia, guru juga diharapkan memiliki kreativitas dalam merancang dan menghasilkan alat bantu proses belajar yang menyesuaikan dengan situasi serta tuntutan yang dihadapi oleh peserta didik.

Interaktivitas dalam media pembelajaran berperan dalam membangun proses belajar yang menarik dan bermakna. Melalui penyajian visual, audio, atau kombinasi keduanya, konsep yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena materi disampaikan secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Mutmainnah, 2018). Media interaktif juga terbukti dapat membangkitkan motivasi dan antusiasme belajar siswa, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Khusus dalam pembelajaran PSPTKR, media interaktif dinilai mampu menghadirkan atmosfer belajar yang positif mendukung pembelajaran mandiri, dan memudahkan pemahaman konsep yang bersifat abstrak (Kurnia et al., 2022; Srimaya, 2017).

Beragam jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang dan mengoptimalkan jalannya proses pembelajaran. Penggunaan media tidak semata-mata digunakan sebagai alat bantu, melainkan juga berperan penting dalam mengurangi kejenuhan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Dalam pembelajaran pada kompetensi keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif

(PSPTKR), media berbasis teknologi sudah menjadi bagian yang umum digunakan, terutama dalam menyampaikan konsep-konsep yang bersifat abstrak atau teknis.

Seiring perkembangan teknologi, berbagai perangkat lunak telah dikembangkan untuk mendukung efektivitas pembelajaran pada bidang PSPTKR. Salah satu program yang banyak dimanfaatkan adalah *Adobe Flash CS6*, yang mampu menyajikan materi secara visual dan interaktivitasnya mendukung kemudahan peserta didik dalam menangkap isi materi.

Adobe Flash CS6 merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif secara menarik dan dinamis. Program ini dirancang untuk menghasilkan konten digital yang dinamis, seperti animasi, aplikasi edukatif, hingga simulasi pembelajaran. Dengan kemampuannya dalam mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan video, *Adobe Flash CS6* memungkinkan guru untuk menyuguhkan materi pembelajaran secara atraktif agar lebih mudah dicerna.

Dalam konteks pembelajaran kompetensi keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (PSPTKR), penggunaan *Adobe Flash CS6* dapat membantu memperjelas penyampaian konsep-konsep teknis yang kompleks melalui visualisasi berbasis grafis. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam perangkat lunak ini, yaitu *ActionScript*, mendukung penciptaan interaksi yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, *Adobe Flash CS6* juga dapat digunakan untuk mengembangkan permainan edukatif yang memuat materi ajar, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong

keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar (Puspitarini et al., 2019; Sakiah & Effendi, 2021).

Dibawah ini merupakan hasil nilai siswa kelas XI TKR 2 pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan (PSPTKR)

Tabel 1.1. Daftar Nilai PSPTKR Kelas XI TKR 2

Aspek Penilaian	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-rata
Pengetahuan	75	90	± 80
Keterampilan	75	85	± 80
Nilai Akhir (NA)	76	86	± 81

Sumber: Daftar Nilai Observasi Lampiran 2

Permasalahan yang terjadi di kelas salah satunya disebabkan oleh rendahnya minat selama pembelajaran PSPTKR. Ini dipengaruhi oleh rendahnya macam-macam alat belajar yang digunakan oleh guru, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membuat peserta didik cepat merasa jenuh. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal, khususnya dalam penyampaian materi sistem rem.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka materi sistem rem dipilih sebagai fokus pengembangan media, sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.3, yaitu memahami sistem rem tromol. Guna menjawab permasalahan yang ada, peneliti memandang penting untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran PSPTKR. Harapannya media ini memaksimalkan antusiasme siswa terhadap isi pembelajaran dan mempermudah terciptanya proses belajar yang optimal dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas maka judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran PSPTKR kelas XI SMK Yapim Taruna Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang sebelumnya, sejumlah permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran di kelas XI SMK Yapim Taruna Marelان Medan masih berpusat pada guru, sehingga dibutuhkan inovasi untuk meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa dalam belajar.
2. Siswa cenderung mudah bosan dengan media yang ada.
3. Media yang digunakan masih manual.
4. Kurangnya minat siswa dalam belajar.
5. Tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang interaktif.
6. Media pembelajaran interaktif perlu dikembangkan untuk melatih kemandirian siswa. Media yang tersedia saat ini masih terkesan monoton dan kurang menarik, sehingga diperlukan pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif.
7. Pemanfaatan media *Adobe Flash CS6* diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi dengan variasi yang lebih menarik.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap fokus pada inti permasalahan dan tidak melebar ke luar ruang lingkup, maka ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi sistem rem.
2. Materi sistem rem menjadi titik pusat dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini.
3. Penilaian terhadap kelayakan media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta diperoleh melalui tanggapan siswa dalam uji coba terbatas.

1.4. Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi sistem rem?
2. Sejauh mana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi sistem rem menurut penilaian guru ahli dan tanggapan siswa?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi sistem rem?

1.5. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi sistem rem.

2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi sistem rem berdasarkan penilaian guru ahli dan tanggapan siswa.
3. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi sistem rem.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Berkontribusi dalam memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran PSPTKR.
 - b. Memberikan dasar rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan di ranah pendidikan dan media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat menjadi langkah awal dalam mengembangkan kemampuan di bidang penelitian, sekaligus menjadi bekal pengetahuan bagi calon guru untuk mempersiapkan diri sebagai pendidik yang profesional.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran, guna mendukung penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik serta meningkatkan minat dan ketertarikan dalam proses pembelajaran.





THE
Character Building
UNIVERSITY