

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu rangkaian kegiatan yang berfungsi untuk mengubah seseorang dalam proses pendidikan yang berdampak pada dirinya sendiri. Pendidikan yang diselenggarakan dengan baik dan bermutu akan menghasilkan sumberdaya manusia yang berkualitas. Menurut Darwin (2010:46) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini juga tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan penyelenggara pendidikan yang memiliki visi dan misi mempersiapkan siswa untuk dapat terjun ke dunia kerja setelah lulus sekolah. Keadaan ini menuntut guru untuk selalu tanggap terhadap perkembangan teknologi dan informasi. Sehingga lulusan dari SMK dapat bersaing dengan kemajuan teknologi dan informasi.

Menurut Rosihan dan Arsana (2018) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk mempersiapkan siswa menguasai keterampilan untuk memasuki lapangan kerja dan memberikan siswa bekal untuk melanjutkan pendidikan kejuruan yang lebih tinggi. Menurut spektrum Sekolah Menengah Kejuruan kendaraan ringan dapat digolongkan menjadi 3 antara lain adalah mata pelajaran normatif, mata pelajaran adaptif, dan mata pelajaran produktif.

Teknologi Dasar Otomotif adalah salah satu bidang studi yang diajarkan di SMK jurusan Teknik Kendaraan Ringan pada kelas X di SMK Negeri 5 Medan. Mata pelajaran ini memberikan materi tentang keselamatan dan kesehatan kerja, alat pemadam api ringan (APAR), mesin konversi energi, klasifikasi engine, cara kerja engine 2 dan 4 langkah, dan pembentukan logam.

Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif adalah pelajaran yang memerlukan fakta-fakta secara nyata sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran Teknologi Dasar Otomotif. Untuk menyampaikan materi pelajaran Teknologi Dasar Otomotif membutuhkan data-data yang objektif dimana peserta didik harus dapat melihat dengan jelas dan memahami komponen-komponen, fungsi-fungsi, jenis-jenis dan cara kerja pada materi pelajaran Teknologi Dasar Otomotif.

Keberhasilan suatu pembelajaran disekolah pada kegiatan proses pembelajaran menentukan keberhasilan suatu tujuan pendidikan. Berhasil atau tidaknya suatu tujuan pendidikan tergantung dari proses belajar siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang mengalami proses pembelajaran akan mengalami perubahan dari ilmu pengetahuan, keterampilan, pemahaman, nilai dan sikap.

Proses pembelajaran yang baik akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu guru dituntut agar dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan semenarik mungkin sehingga pembelajaran tidak terasa bosan. Dalam proses pembelajaran guru juga harus tepat dalam memilih model pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berpengaruh dalam menentukan program pembelajaran dan memegang peranan yang sangat penting terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sadiman (2009: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Kemudian menurut Rayandra (2011: 8) bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan penulis di SMK Negeri 5 Medan dengan guru mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif dari hasil ujian semester kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif SMK Negeri 5 Medan kurang memuaskan yang ditandai masih banyaknya peserta didik yang mendapat nilai cukup atau setara dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1 Rekapitulasi Dokumen Hasil Belajar Teknologi Dasar Otomotif Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2018/2019

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	80-85	4	12,5
2	75-79	3	9,4
3	70-74	2	6,2
4	65-69	4	12,5
5	60-64	6	18,7
6	55-59	7	21,9
7	50-54	6	18,8
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan dari 32 siswa yang sudah tuntas 7 orang atau 21,9 persen siswa, sisanya 25 orang atau 78,1 persen siswa belum tuntas atau masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini di sebabkan proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif masih terdapat 50% tenaga pendidik yang menggunakan metode ceramah secara monoton dalam kegiatan pembelajaran dikelas tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan sifat keingintahuan lebih dalam lagi, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Situasi yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa yang

berbicara pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyaknya siswa yang tidak mencatat materi pada saat guru menerangkan di depan kelas, apabila guru mengajukan pertanyaan cenderung tidak ada yang memberikan tanggapan, dan ketika guru memberikan kesempatan bertanya, siswa tidak ada yang memanfaatkan dengan baik.

Selain itu, media yang digunakan hanya terbatas pada penggunaan buku, papan tulis. Guru pengampu mata pelajaran sudah nyaman dengan media buku, papan tulis dan tidak ingin dibuat rumit lagi dengan pembuatan media yang lain. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dirasa perlu untuk memberikan pengalaman baru serta rasa tertarik dalam mempelajari materi.

Salah satu cara untuk menumbuhkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran yaitu dengan cara memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Hidayat dan Palupi (2013) salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran adalah dengan pemilihan strategi atau cara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar diperoleh peningkatan kompetensi belajar siswa. Salah satu cara menyampaikan materi pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran dengan *Macromedia Flash* 8. Perkembangan teknologi pendidikan juga dapat mendukung pembuatan media pembelajaran yang berkualitas sehingga dapat menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan, dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menumbuhkan keaktifan dan motivasi siswa yaitu dengan model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Menurut Sudarman (2007) *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. *Problem Based Learning (PBL)* menantang siswa untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada di dunia nyata melalui bekerja secara berkelompok.

Media pembelajaran yang mendukung untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu *Macromedia Flash*. Program *Macromedia Flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Oleh karena itu, *Macromedia Flash* dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik dan interaktif karena didalamnya terdapat teks, gambar, suara, dan animasi. Menurut Sutopo (2003 : 1) “*Macromedia Flash 8* adalah standar profesional untuk pembuatan animasi web, memiliki kemampuan pengelolaan grafis, audio, dan video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam suatu animasi yang disebut movie.”

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu poin penting demi menunjang motivasi belajar siswa, untuk itu seorang tenaga pendidik hendaknya dapat memilih pendekatan pembelajaran yang tepat dengan didukung media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis

*Macromedia Flash 8*. Media ini mempunyai keunggulan lebih menarik karena penyampaian materi memadukan unsur audio, visual dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar dapat memberikan pengalaman yang sangat bermakna bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan menguatkan proses belajar mengajar sehingga komunikasi antar guru dan siswa dapat terjalin dengan baik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran dengan optimal.

Melalui penggunaan media maka motivasi belajar akan meningkat yang diikuti dengan peningkatan prestasi belajar. Sebagaimana hasil penelitian Bahri (2016) pada mata pelajaran sistem bahan bakar bensin konvensional sepeda motor menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash* dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan keaktifan belajar serta motivasi belajar siswa. Selain itu media pembelajaran *Macromedia Flash* juga dapat meningkatkan pemahaman materi oleh siswa karena terdapat selisih yang signifikan terhadap persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan powerpoint yaitu 39%, sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash* yaitu sebesar 72,73%. Thomson (Walker & Hess, 1984:121) mengatakan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberi manfaat, yakni dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menikmati kerja komputer dan ingin menghabiskan waktu karena komputer memberikan tantangan (yaitu pekerjaan yang tidak terlalu sulit dan tidak terlalu

mudah) disamping itu komputer dapat menampilkan perpaduan antara teks, gambar, animasi, gerak dan susara secara bersamaan atau saling bergantian.

Permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 5 Medan terdapat pada belum tersedianya media yang menarik dan mampu membuat siswa memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru. Banyak hal yang dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran Teknologi Dasar Otomotif. Satu diantaranya yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif yang berisikan materi Teknologi Dasar Otomotif yang disajikan semenarik mungkin.

Guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan kinerja peserta didik maka diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan kegiatan yang telah diamati, maka *software Macromedia Flash* dapat dipergunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif di SMK Negeri 5 Medan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah diantaranya :

1. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dalam proses pembelajaran, serta peserta didik belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber belajar.



2. Pembelajaran yang pasif dan kurang menarik sehingga menimbulkan kebosanan pada peserta didik yang berakibat terhadap hasil belajar mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif.
3. Pembelajaran masih dilakukan secara konvensional yang bersifat monoton sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam menerima materi pelajaran.
4. Kurangnya variasi media dan teknologi dalam pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar memahami cara kerja engine 2 dan 4 langkah pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif pada siswa kelas X
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan software *Macromedia Flash 8*
3. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di SMK Negeri 5 Medan

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Teknologi Dasar

Otomotif siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif di SMK Negeri 5 Medan layak digunakan ?

2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif efektif digunakan siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif di SMK negeri 5 Medan ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif yang digunakan siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif di SMK Negeri 5 Medan
2. Mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif yang digunakan siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif di SMK Negeri 5 Medan

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada semua pihak.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

## 1. Manfaat teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya program studi Teknologi Pendidikan dan pembelajaran Teknologi Dasar Otomotif dengan cara mengembangkan media pembelajaran interaktif

## 2. Manfaat praktis

- 1) Bagi Siswa, dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif menciptakan kondisi belajar lebih mandiri dan menarik bagi peserta didik
- 2) Bagi guru, dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif dapat membantu guru dalam proses pembelajaran otomotif
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan kepada pihak-pihak pengembangan sekolah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.