BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang bermutu merupakan hal yang penting dalam kemajuan suatu bangsa. Peningkatan mutu pendidikan itu sendiri tidak lepas dari proses belajar mengajar. Ivan Illich dalam (Mudyaharjo, 2004) berpendapat bahwa suatu system pendidikan yang baik harus mempunyai tiga tujuan, yaitu : (1) memberi kesempatan kepada semua orang untuk bebas dan mudah memperoleh sumber belajar setiap saat : (2) memungkinkan semua orang yang ingin memberikan pengetahuan mereka kepada orang lain dapat dengan mudah melakukanya, demikian pula bagi yang ingin mendapatkanya : dan (3) menjamin tersedianya masukan umum yang berkenaan dengan pendidikan.

Mutu pendidikan sangat perlu untuk di perhatikan demi mencapai tujuan pendidikan, dimana salah satu indicator dari mutu pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan yang didapat dari seorang siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dengan diterapkannya kurikulum 2013, maka bukan hanya guru saja yang dituntut untuk lebih inovatif dalam memilih metode yang akan digunakan untuk mengajar, namun siswa juga harus lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut dapat menggunakan berbagai cara dalam proses pembelajaran salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efesien . Seorang guru perlu memilih media yang tepat guna untuk menyampaikan materi, agar para peserta didik mudah untuk mencerna dan memahaminya terutama untuk meningkatkan motivasi dan menarik minat siswa untuk belajar. Media yang tepat adalah media yang mampu menarik minat siawa untuk mempelajari materi tersebut. Berdasarkan hal tersebut kita dapat melihat media tidak hanya berupa tulisan atau penjelasan yang lisan dari guru, namun bisa menggunakan media berupa permainan, video, audio dan masih banyak lagi media-media yang bisa digunakan guna untuk menarik minat siswa untuk lebih giat dan lebih semangat untuk belajar. Saat ini media pembelajaran dan metode yang digunakan di SMK Negeri 3 Singaraja khususya siswa kelas XI TBSM di SMK Negeri 3 Singaraja dalam mendukung proses pembelajaranya di kelas yaitu dengan menggunakan metode ceramah sedangkan media yang digunakan adalah *powerpoint.* Pembelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor dengan metode dari media seperti ini dapat menjadikan siswa cepat merasa jenuh bahkan dapat menciptakan kebosanan bagi siswa. Karena pada pembelajaran dengan metode dan media tersebut menjadikan siswa hanya duduk mendengarkan, menulis dan membuat tugas yang diberikan oleh guru.

Dari hasil observasi pada tanggal 8 September 2020 yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 3 Singaraja media *powerpoin*t yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi hanya untuk menjelaskan materi dan gambar saja dan di *powerpoint* nya pun hanya dicantumkan poin-poin dari materi yang diajar, dan beberapa gambar kemudian dijelaskan oleh gurunya dengan ceramah, sehingga

motivasi siswa untuk memahami materi yang dipelajari tidak akan bertahan lama yang diakibatkan siswa hanya bergantung pada gurunya dan menyebabkan masih kurangnya motivsi dan hasil belajar pemeliharaan listrik sepeda motor pada siswa kelas XI TBSM di SMK Negeri 3 Singaraja. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata nilai ulangan 68,00, dimana nilai mata pelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor masih di bawah KKM yaitu 70,00.

Dari permasalahan tersebut perlu digunakan media pembelajaran yang baik dan inovatif guna meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang akan digunakan saat ini adalah *adobe flash*. *Adobe Flash CS6* ini dipilih karena keunggulan yang dimiliki oleh *flash* ini adalah ia mampu diberikan kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain dan dapat dikolaborasikan dengan WEB, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya yang terbilang cukup untuk memenuhi kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan lebih ringan dibandingkan versi terbaru saat dioperasikan pada laptop dengan spesifikasi sedang, dan lebih lengkap dari versi sebelumnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Ardi Guna (2019), Program Studi Pendidikan Mesin, Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha. Penelitian yang berjudul pengembengan media pembelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor berbasis flash untuk siswa XI teknik bisnis sepeda motor (TBSM) hasil penelitian ini adalah, 1) media pembelajaran berbasis flash telah dikembangkan dan di uji validitas kelayakanya. 2) hasil uji dari ahli materi sebesar 94,67% yang masuk dalam kreteria layak , hasil

uji media dari ahli sebesar 82,67% dengan kreteria sangat layak, hasil dari uji coba kelompok kecil sebesar 92% yang masuk pada kriteria sangat layak, dan dari uji coba kelompok besar sebesar 93,73% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil yang didapat, media pembelajaran berbasis flash ini sangat layak dari segi materi dan media serta dari tanggapan siswa, sehingga media ini secara keseluruhan sangat layak digunakan untuk kegiatan belajar mata pelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor materi sistem penerangan untuk siswa SMK Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM) (Guna, 2019).

Dari penelitian diatas, dapat dsimpulkan bahwa penelitian tersebut masih terbatas pada pengembangan saja sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai efisiensi dari media tersebut untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas XI teknik bisnis sepeda motor (TBSM) di SMK Negeri 3 Singaraja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 3 Singaraja tersebut teridentifikasi masalah yaitu masih rendahnya hasil belajar pemeliharaan sistrik sepeda motor pada siswa kelas XI TBSM di SMK Negeri 3 Singaraja. Berdasarkan data yang diperoleh pada mata pelajaran pemeliharaan listrik hasil belajar siswa masih dibawah KKM yaitu 70,00. Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu dilakukan penelitian guna untuk memecahkan permasalahan, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga perlu diciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar siswa aktif didalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran

Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor Berbasis *Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM) Di SMK Negeri 3 Singaraja

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diidentifikasikan masalah yang di alami :

1. Media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 3 Singaraja masih sebatas *powerpoint* yang belum interaktif
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor masih banyak yang di bawah KKM yaitu 70,00
3. Masih banyak siswa yang belum termotivasi dalam pembelajaran dan cenderung pasif

1.3 Pembatasan Masalah

Agar masalah ini tidak meluas adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sampel yang diteliti ada satu kelas yaitu siswa kelas XI TBSM 1 di SMK Negeri 3 Singaraja
2. Media pembelajaran berbasis *flash* hanya diterapkan pada mata pelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor kelas XI TBSM di SMK Negeri 3 Singaraja.
3. Aspek yang diteliti hanya pada pengaruh media pembelajaran berbasis *flash* pada mata pelajaran pemeliharaan listrik sistem penerangan sepeda motor kelas XI TBSM 1 di SMK Negeri 3 Singaraja.
4. Jumlah pertemuan pada penerapan media ini sebanyak 4 kali

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang sudah di uraikan diatas, maka rumusan masalah yang diajukan yaitu, apakah terdapat pengaruh media pembelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor berbasis *Flash*, terhadap hasil belajar siswa kelas XI TBSM 1 SMK Negeri 3 Singaraja ?

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan dari penerapan media pembelajaran ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor berbasis *Flash*, terhadap hasil belajar siswa kelas XI TBSM 1 SMK Negeri 3 Singaraja

1.6 Manfaat hasil peneletian penerapan

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

   Dapat mempermudah siswa dalam belajar dengan menggunakan media berbasis Flash ini

2. Bagi guru

   Menambah pengetahuan guru mengenai metode media pembelajara berbasis flash ini dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

   Di gunakan sebagai media pembelajaran untuk lebih menarik minat siswa untuk belajar, dan demi terciptanya pembelajaran yang produktif

4. Bagi peneliti

   Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui gambaran kuantitatif seberapa besar pengaruh media

pembelajaran berbasis *flash* ini terhadap presentasi belajar saiwa kelas XI (TBSM) SMK N 3 Singaraja.

1.7 Luaran Penelitian

Selain laporan akhir ini digunakan sebagai hasil dari penelitian, adapun luaran yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagai artikel yang nantinya akan diterbitkan di jurnal pendidikan teknik mesin (JPTM) Undiksha.