

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan peningkatan kualitas diri seseorang atau peserta didik yang diperoleh dari adanya pengalaman. Berdasarkan UU 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. Dalam pendidikan terdapat kegiatan belajar mengajar yang memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Adapun komponen yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu guru, siswa, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, semua komponen tersebut harus saling melengkapi, agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Selain komponen tersebut, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memiliki pengaruh penting dalam mencapai hasil belajar siswa yang maksimal.

Read Bain (dalam putra, 2019) mengatakan bahwa teknologi ini pada dasarnya mencakup semua peralatan, mesin, perlengkapan, senjata, perumahan, pakaian, transportasi dan komunikasi perangkat, dan juga keterampilan, yang memungkinkan kita sebagai manusia bisa memproduksinya dan menggunakannya sebagaimana mestinya. Selain itu, teknologi merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan atau aktivitas manusia dalam mencapai sebuah tujuan. Kemajuan teknologi saat ini telah menjadi tantangan besar yang harus dihadapi setiap orang dalam berbagai bidang kehidupan. Tantangan tersebut akan menuntun setiap individu bersaing dalam mengikuti perkembangan yang ada.

Adanya kemajuan teknologi saat ini secara tidak langsung telah membawa pendidikan ke era yang lebih modern lagi. Yang mengakibatkan bergesernya pembelajaran dari yang dilakukan secara konvensional hingga pembelajaran secara modern. Oleh karena itu, guru secara tidak langsung pula dituntut memiliki inovasi dalam memberikan pembelajaran. Menurut Purwaningsih (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi komputer dapat membantu guru dalam mentransfer materi menjadi lebih mudah dan menarik sehingga memungkinkan adanya proses belajar mandiri di luar kelas. Terlebih lagi di masa pandemi covid-19 ini kegiatan pembelajaran harus tetap memperhatikan keterampilan siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh dari itu, penggunaan media dan metode pembelajaran inilah yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media atau konten pembelajaran yang menarik

dan inovatif tentunya sangat dibutuhkan peserta didik. Pemilihan media ini tentunya harus disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Briggs (dalam Rudi dan Cepi, 2008:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah sarana fisik guna menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.

Menurut Handyono (2020) pendidikan kejuruan memiliki peran yang strategis dalam mendukung secara langsung orientasi pembangunan nasional, tentunya juga dalam menyiapkan tenaga kerja terampil yang dibutuhkan dalam dunia kerja. SMK Negeri 3 Singaraja merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki misi yaitu menghasilkan lulusan yang kompeten dan berbudi pekerti luhur. Artinya lulusan SMK Negeri 3 Singaraja dapat menjadi lulusan yang berkompoten sesuai dengan bidang keahliannya. Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib pada keahlian teknik dan bisnis sepeda motor. Pada pembelajaran tersebut peserta didik akan mempelajari hal teknis tentang bagaimana cara pemeliharaan/perawatan kelistrikan sepeda motor secara berkala, dan dalam mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor ini peserta didik diharapkan mampu menguasai materi-materi yang diberikan agar ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat dan dapat di implementasikan dalam dunia kerja.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor di SMK Negeri 3 Singaraja menunjukkan bahwa penggunaan media belum dimaksimalkan dalam proses pembelajaran (*terlampir* pada lampiran 03). Hal tersebut dilihat

dari faktor penggunaan media pembelajaran menggunakan LMS (*Learning Management System*) yang hanya berisikan materi berupa ppt, pdf, dan video saja. Selain itu di masa pandemi Covid-19 ini, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara praktik langsung saat ini tidak dapat dilakukan. Hal tersebut terjadi dikarenakan fasilitas yang tersedia hanya dapat digunakan di sekolah saja, oleh karena itu peserta didik hanya dapat membaca dan mengamati melalui buku, modul, dan video saja. Disamping itu pula, faktor yang menjadi kendala pendidik dalam proses pembelajaran yakni berasal dari internal siswa itu sendiri diantaranya siswa kurang tertarik mempelajari kelistrikan pada sepeda motor dikarenakan tidak secara langsung mempengaruhi kinerja motor, dan juga materi yang disampaikan oleh pendidik dianggap sulit untuk dipahami. Dengan demikian, kebutuhan pendidik terhadap konten pembelajaran dalam mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor ini sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penyebaran angket pada peserta didik kelas XI TBSM di SMK Negeri 3 Singaraja yang dimana terdapat 32 peserta didik/ responden (*terlampir* pada lampiran 06). Adapun dari hasil angket yang telah diisi, diperoleh beberapa permasalahan yaitu peserta didik kurang memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, peserta didik membutuhkan adanya media yang bervariasi dan tentunya bersifat interaktif. Berdasarkan hasil dari komponen karakteristik peserta didik bahwa sebesar 59% responden masih kurang memahami materi pembelajaran, sebanyak 81% responden

menyatakan sangat tertarik mempelajari mata pelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor jika terdapat gambar, video, dan simulasi, serta sebanyak 80% responden termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Pada komponen karakteristik pembelajaran, diperoleh sebesar 77% responden menyatakan kesulitan dalam memahami mata pelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor, sebanyak 78% responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih berupa modul dan power point sehingga masih kurang menarik, dan sebanyak 78% responden menyatakan bahwa sarana pendukung pembelajaran sudah memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini peneliti tentunya harus menentukan media atau konten yang bersifat interaktif, mampu menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan membantu mempermudah guru atau pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) menyampaikan bahwa penggunaan sebuah media pembelajaran dalam proses belajar mengajar seharusnya mampu menghidupkan kembali minat dan motivasi, serta mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Saat ini, beraneka ragam teknologi yang dapat digunakan dalam mengembangkan sebuah media atau konten interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, oleh karena itu peneliti tentunya sudah menentukan teknologi manakah yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik serta membawa pengaruh yang baik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun teknologi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berbasis *Articulate Storyline*.



*Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, serta memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan *Scene* dan *Slide* yang dapat dikombinasikan dengan audio dan video sehingga pembelajaran menjadi jauh lebih menarik (Rohman,2020). Selain itu, *Articulate Storyline* cocok dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media-media lainnya seperti adobe flash (Purnama & Asto B, 2014). Walaupun memiliki kegunaan yang sama seperti Microsoft PowerPoint yaitu membuat presentasi, *Articulate Storyline* ini justru memiliki beberapa kelebihan yakni dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai beragam fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah untuk digunakan. *Articulate Storyline* juga merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang dapat digunakan dalam menciptakan perangkat pembelajaran yang berisikan materi dari gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Selain itu, hasil penerbitan *Articulate Storyline* ini dapat berbentuk *application file* yang mampu dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartpone. Pemanfaatan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran ini juga melibatkan peserta didik langsung, sehingga peserta didik akan terlibat aktif dalam pembelajaran (priankalia, *et al.*, 2020).

Adapun penelitian yang telah melakukan penelitian serupa diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan Sapitri dan Bentri (2020). Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan yakni 4D (*Four-DModels*). Hasil penelitian ini

adalah produk media pembelajaran memakai Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Ekonomi kelas X. Berdasarkan hasil uji validitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh rata-rata dari validator sejumlah 4,4 dengan kategori valid dan aspek media memperoleh rata-rata validator I sebesar 4,57 dan validator II sebesar 4,71 dengan kategori valid. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata ujicoba I sebesar 4,75. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada pelajaran Ekonomi kelas X Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian lain yaitu penelitian yang dilakukan Purwaningsih, *et al* (2020). Tujuan penelitian ini yaitu membuat media pembelajaran berbasis adobe flash pada materi pembuatan gaun pesta malam. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan *Adobe Flash* dinilai oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan siswa sebagai responden. Berdasarkan hasil uji coba lapangan pada siswa diperoleh persentase kelayakan sebesar 93,3%. Dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada materi pembuatan gaun pesta malam telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis memiliki alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan membuat sebuah konten interaktif menggunakan model *Flipped Classroom* dengan

memanfaatkan LMS (*Learning Management System*) yaitu *Microsoft Teams*. Penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* ini juga dapat memudahkan dan menunjang kegiatan pembelajaran. *Flipped Classroom* merupakan model pembelajaran dimana siswa sebelum belajar dikelas, terlebih dahulu mempelajari dahulu materi yang diberikan oleh guru. (Kemendikbud, 2019). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* adalah model pembelajaran yang membalikkan cara pengajaran di kelas dengan tujuan mengaktifkan pembelajaran diluar kelas. Adapun alasan peneliti memilih model *flipped classroom* yakni : Pertama, dikarenakan model pembelajaran tersebut cocok digunakan pada masa pandemi Covid-19. Kedua, dengan penggunaan model *flipped classroom* siswa memperoleh waktu lebih banyak dalam mempelajari materi yang diberikan. Hal tersebut dikarenakan pemberian materi dilakukan pada tahap *before class* atau sebelum terlaksananya proses pembelajaran (*during class*). Ketiga, dengan penggunaan model *flipped classroom* permasalahan peserta didik terkait dengan keterbatasan kuota dapat diminimalisir, karena proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta tidak menghabiskan banyak waktu dalam membahas materi pembelajaran. Jadi peserta didik dan pendidik dapat melakukan *sharing informasi* atau berdiskusi terkait materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengajukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipped Classroom* pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor Kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja”**.



## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
2. Pada masa pandemi Covid-19 ini, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran karena pembelajaran yang biasanya dilakukan secara praktik langsung saat ini hanya dapat dilakukan dengan membaca dan mengamati melalui buku, modul, dan video saja, selain itu fasilitas yang biasanya digunakan hanya dapat digunakan di sekolah saja.
3. Penyampaian materi / bahan ajar yang masih berupa modul dalam bentuk pdf dan *powerpoint*, sehingga belum ada interaksi dua arah antar guru dengan siswa.
4. Peserta didik kurang tertarik mempelajari kelistrikan pada sepeda motor dikarenakan tidak secara langsung mempengaruhi kinerja motor, dan juga materi yang disampaikan pendidik dianggap sulit untuk dipahami.

## 1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja?

2. Bagaimana respons pendidik dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja?

#### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Untuk mengetahui respons pendidik dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja.

#### **1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu adanya batasan masalah agar penelitian ini dapat lebih terarah . Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Penelitian ini hanya difokuskan dalam pembuatan konten pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor. Konten yang akan digunakan hanya berfokus pada materi Sistem Penerangan KD 3.1 dan 3.9 di kelas XI TBSM SMK Negeri 3 Singaraja. Adapun sumber materi yaitu berasal dari modul Teknik Sepeda Motor Jilid 2, modul Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor, dan *manual book (service manual)* Yamaha LEXi/LEXi S.

## 1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

### A. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan landasan teoritis terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor di kelas XI TBSM yang digunakan dalam proses pembelajaran serta memberikan inovasi baru dalam pendidikan khususnya di bidang kelistrikan sepeda motor.

### B. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Siswa

Dengan adanya konten pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline* ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

#### 2. Bagi Pendidik

Dengan adanya konten pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline* ini diharapkan dapat membantu mempermudah pendidik dalam memberikan materi sesuai mata pelajaran, dapat menambah pengetahuan pendidik tentang alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, serta dapat memotivasi pendidik untuk lebih kreatif dan mampu berinovasi dalam mengemas bahan ajar.

#### 3. Bagi Peneliti

1) Dengan mengembangkan konten pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline* ini dapat menambah

pengalaman bagi peneliti khususnya dalam mengemas sebuah konten pembelajaran.

- 2) Dapat menambah pemahaman bagi peneliti dalam membuat suatu media yang sesuai dengan kondisi sekolah dan peserta didik.
- 3) Peneliti memperoleh informasi lebih tentang perkembangan penelitian pengembangan khususnya pengembangan konten pembelajaran interaktif.

