

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan yang bermutu merupakan hal yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Peningkatan mutu pendidikan itu sendiri tidak lepas dari proses belajar mengajar (Nugroho, 2016). Maka dalam proses belajar mengajar perlu diadakan pembaharuan yang mampu meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu guru, siswa, metode, sarana dan prasarana belajar, kurikulum, media dan biaya (Wulandari, 2017:1). Guru yang bermutu merupakan faktor utama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah meningkatkan kualitas pembelajaran. 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 yang akan digunakan untuk mengajar, namun siswa juga harus lebih aktif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif. 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 efisien (Musfiqon, 2012).

Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai sarana komunikasi kepada siswa. Pemanfaatannya dapat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran juga harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan dari pembelajaran. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan yaitu, kesesuaian materi, pengalaman belajar, dan fasilitas dari sekolah. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat akan menentukan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar diharapkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar, memperjelas fakta, dan diharapkan pula siswa lebih mudah memahami dan mengerti materi yang disampaikan guru sehingga mendapatkan hasil pembelajaran yang diinginkan.

Saat ini media pembelajaran dan metode pembelajaran yang di gunakan di SMK Negeri 3 Singaraja khususnya kelas XI TBSM di SMK Negeri 3 Singaraja dalam mendukung proses pembelajaran di kelas antara lain dengan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan adalah *powerpoint*. Pembelajaran pemeliharaan chasis dengan media seperti ini akan menimbulkan kebosanan bagi siswa, siswa hanya duduk mendengarkan, menulis dan menyelesaikan tugas yang di berikan oleh guru. Media *power point* yang digunakan oleh para guru untuk menyampaikan materi untuk mata pelajaran chasis hanya untuk menjelaskan materi dan gambar saja tanpa menyangkan tatacara pengoprasian dari pelajaran tersebut. Sehingga kecenderungan materi yang di pelajari siswa tidak akan bertahan lama yang dapat mengakibatkan siswa bergantung pada guru. Dari masalah tersebut perlu di gunakan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Ada banyak media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar pemeliharaan

chasis. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran sistem pengereman adalah media pembelajaran yang menggunakan *software macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat sebuah animasi. Animasi adalah susunan objek yang diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu gerakan yang mampu menarik setiap orang untuk melihatnya, agar menghasilkan animasi yang menarik yang sesuai dengan tujuan penelitian maka media pembelajaran *macromedia flash* harus dirancang dengan baik (Andi, 2013). Media pembelajaran ini merupakan salah satu media pembelajaran dimana cara penerapannya dengan cara memberikan tayangan materi pelajaran, dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memahami dari yang ditayangkan melalui media tersebut baik secara individu atau dengan cara bersama-sama. Keunggulan dari penerapan media pembelajaran adalah melatih siswa untuk berlatih berfikir siswa untuk mengetahui bagaimana bentuk suatu benda beserta cara kerja dan perbaikannya tersebut melalui tayangan media yang telah disediakan.

Selain itu, media *software macromedia flash* juga merupakan *software* yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara. *Software* ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Kelebihan media pembelajaran *macromedia flash* adalah menarik minat siswa untuk belajar dikarenakan materi yang lebih mudah dipahami mereka dapat melihat animasi berjalan sendiri dengan mengklik tombol *play*. Jadi, apa yang mereka bayangkan dapat dilihat secara visual utama (Kusrianto, 2006). Di dalam

media ini, peserta didik belajar untuk mengidentifikasi penyebab masalah dan alternatif untuk memecahkan masalahnya. Tugas guru dalam menggunakan media ini adalah menampilkan suatu materi menggunakan aplikasi dengan menarik agar dapat meningkatkan minat siswa belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 7 Maret 2018 yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 3 Singaraja tersebut teridentifikasi masalah yaitu masih rendahnya hasil belajar pemeliharaan chasis pada siswa kelas XI TBSM di SMK Negeri 3 Singaraja. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata nilai ulangan 67,00, dimana nilai mata pelajaran chasis masih di bawah KKM yaitu 70,00. Untuk mengatasi persoalan tersebut maka dilakukan penelitian sebagai solusi dalam memecahkan permasalahan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu diciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu juga perlu dilakukan perubahan strategi pembelajaran dengan mencoba menerapkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Chasis Siswa Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM) di SMK Negeri 3 Singaraja**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas didapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemeliharaan chasis kelas XI TBSM di SMK Negeri 3 Singaraja tergolong rendah, dilihat dari nilai masih di bawah KKM pada siswa tersebut.
2. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint*, kurang optimal dilakukan pada mata pelajaran pemeliharaan chasis kelas XI TBSM di SMK Negeri 3 Singaraja.

1.2 Batasan Masalah

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

1. Subyek yang diteliti ada dua kelas yaitu siswa kelas XI TBSM 1 dan TBSM 2 di SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Obyek penelitian
 - a. Menerapkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran pemeliharaan chasis XI TBSM 1 di SMK Negeri 3 Singaraja.
 - b. Pengaruh media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap mata pelajaran pemeliharaan chasis XI TBSM 2 di SMK Negeri 3 Singaraja.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan yaitu, apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas

XI TBSM SMK Negeri 3 Singaraja antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis *macromedia flash* dengan kelompok siswa yang menggunakan media *powerpoint*?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas XI TBSM SMK Negeri 3 Singaraja antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis *macromedia flash* dengan kelompok siswa yang menggunakan media *powerpoint*.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian penerapan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini meliputi beberapa pihak yang terkait, yang nantinya dapat dirasakan oleh pihak-pihak yang terlibat tersebut untuk dijadikan kritik dan saran sehingga menjadi lebih baik dan lebih maju. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian dengan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa jurusan TBSM 1 SMK N 3 Singaraja.

2. Bagi Guru

Diharapkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam memilih media dan sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar.

3. Bagi Penulis

Memberikan pengetahuan kepada peneliti dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.

4. Bagi Sekolah

Menjadi masukan bagi penelitian yang sejenis pada topik dari bidang ilmu pengetahuan yang berbeda dan membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan hasil belajar di sekolah.

1.7 Luaran Penelitian

Luaran yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu penerapan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam proses pembelajaran berpengaruh positif sehingga memberikan perubahan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik daripada sebelumnya.