

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Sumber daya manusia sangat diperlukan setiap negara. Karena sumber daya manusia akan menentukan baik buruknya pengelolaan suatu negara. Saat ini dunia memasuki era globalisasi, dimana persaingan antara negara pada semua aspek kehidupan didunia semakin ketat. Dibutuhkan kemampuan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu bersaing dengan negara lain dan tidak tergilas oleh arus globalisasi.

Usaha meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia tidak akan pernah lepas dari pendidikan. Pendidikan memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan setiap manusia. Kualitas pendidikan yang baik maka akan mencetak sumber daya manusia yang baik pula.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan diharapkan mampu menerapkan strategi belajar yang baik bagi siswa dalam rangka menciptakan sumberdaya manusia yang berkualitas serta mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam proses pendidikan di sekolah, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Sekolah sebagai tempat berlangsungnya proses belajar harus mampu mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa 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.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang diharapkan menjadi penyedia tenaga dalam dunia kerja dituntut untuk menyiapkan kompetensi lulusannya. Kompetensi lulusan pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain manajemen sekolah, kurikulum, tenaga pendidik, proses belajar mengajar, sarana dan prasarana, sumber daya manusia, lingkungan sekolah dan tempat latihan kerja siswa.

Sekolah menengah kejuruan Auto Matsuda adalah salah satu sekolah kejuruan yang ada di Kabupaten Kuningan. Tempatnya terletak di jalan raya kutaraja no. 192 Maleber, Kuningan Jawa Barat. SMK Auto Matsuda memiliki 5 kompetensi keahlian antara lain: Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Multimedia, Teknik Jaringan Komputer (TJK), Teknik Sepeda Motor (TSM), Teknik Elektro Industri (ELIN). Untuk jurusan teknik sepeda motor baru bekerja sama dengan produk motor yamaha dan masih akreditasi C. Teknik sepeda motor memiliki tuntutan yang sama dengan kompetensi keahlian yang lain, yaitu diharapkan mampu mencetak tamatan menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang siap kerja, siap mandiri, siap mengembangkan diri secara berkelanjutan dan unggul dalam bidang keahliannya, berwawasan iptek dan berlandaskan iman taqwa.

Indikator keberhasilan proses belajar dapat di lihat dari siswa yang mampu mencapai batas minimal keberhasilan belajar siswa (*Passing grade*). Hal tersebut jika disesuaikan dengan kriteria keberhasilan atau ketuntasan belajar di SMK

Auto Matsuda, siswa dapat dikatakan telah tuntas belajar apabila nilai hasil evaluasi belajar siswa telah mencapai skor minimal sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 80. Sedangkan suatu kelas disebut telah tuntas belajar apabila kelas tersebut terdapat minimal 85% siswanya telah tuntas belajar atau telah mencapai nilai KKM yang ditentukan.

Sesuai dengan kurikulum 2013, salah satu mata pelajaran yang harus di tempuh oleh siswa program studi teknik sepeda motor adalah Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor yang terdiri dari materi pelajaran memahami sistem injeksi bensin, memahami sistem kopling, memahami sistem komponen mekanisme gear, memahami sistem transmisi manual, memahami transmisi otomatis dan memahami sistem stater. Semua materi tersebut siswa harus mampu mendapatkan hasil belajar minimal sama dengan nilai KKM agar dapat dikatakan tuntas belajar.

Hasil capaian nilai akhir semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 untuk kelas XI Teknik Sepeda Motor di SMK Auto Matsuda pada materi pelajaran sistem transmisi otomatis menunjukkan bahwa (1) 51,62% siswa tuntas belajar dan 48,38% siswa belum tuntas belajar untuk kelas XI.TSM.1. (2) 63,64% siswa tuntas belajar dan 36,36% siswa belum tuntas belajar untuk kelas XI.TSM.2. (3) 58,83% siswa tuntas belajar dan 41,17% siswa belum tuntas belajar untuk kelas XI.TSM.3. Kemudian setelah dirata-rata dari tiga kelas terdapat 58,17% siswa telah lulus atau tuntas belajar dan 41,83% siswa belum lulus atau belum tuntas belajar pada materi pelajaran sistem transmisi otomatis. Di tinjau dari aspek ketuntasan belajar suatu kelas, ketiga kelas masih belum tuntas belajar dikarenakan masih dibawah 85%. Ini mengindikasikan bahwa terdapat

permasalahan dalam proses belajar mengajar sehingga memerlukan upaya perbaikan.

Prestasi belajar atau keberhasilan belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya di tunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang di berikan oleh guru. Prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor dari luar dan dari dalam siswa, Faktor dari luar antara lain adalah faktor lingkungan yang meliputi lingkungan alam dan sosial dan faktor instrumental meliputi kurikulum, guru, sarana dan fasilitas, serta administrasi/manajemen. Faktor dari dalam antara lain faktor fisiologi meliputi kondisi fisik dan kondisi panca indera dan faktor psikologis meliputi bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif. Semua faktor tersebut saling terkait dan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah, faktor sarana belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Salah satunya sarana belajar di sekolah adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga memegang peran penting untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk mempelajari materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dapat membuat penyampaian materi dari guru ke siswa belum memberikan hasil yang maksimal, sehingga membuat siswa kurang aktif, kurang mandiri, dan tidak dapat menyerap apa yang dipelajari.

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak pihak sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas,

terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran tetapi penerapan metode ceramah masih sering mendominasi dalam proses belajar mengajar di kelas. Keterbatasan media pembelajaran dapat disebabkan karena lemahnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran, terlebih lagi bila dikaitkan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru bidang studi sepeda motor di SMK Auto Matsuda diketahui bahwa kegiatan teori pemeliharaan mesin sepeda motor pada materi pelajaran sistem transmisi otomatis peran guru sangat dominasi didalam kelas. Guru sering menggunakan metode ceramah namun terkadang juga menggunakan media *power point* serta dibantu dengan media *unit* sepeda motor, namun media pembelajaran yang digunakan guru masih mempunyai banyak kekurangan yaitu belum dilengkapi dengan video ataupun animasi dan lebih banyak gambar serta tulisan pada setiap *slidenya*, serta masih kurangnya informasi dari segi materi yang lebih mendetail dari media yang digunakan guru tersebut. Media pembelajaran yang digunakan guru juga belum dilengkapi dengan tombol interaktif, sehingga terkesan media pembelajaran belum terhubung dengan baik antara setiap bagian, dan juga masih menggunakan bahasa asing yang sulit dimengerti siswa sehingga siswa sulit mempelajari media pembelajaran secara mandiri.

Hasil observasi yang terdapat pada lembar observasi dari sebagian siswa. Siswa berpendapat ketika pelajaran teori sistem transmisi otomatis sangat mengantuk dan bosan karena media yang digunakan guru kurang menarik dan kurang jelas.

Seiring dengan kemajuan sistem Teknologi Informasi (TI), media pembelajaran yang digunakan juga semakin berkembang menjadi semakin menarik dan komprehensif dengan berbasis komputer. Pembelajaran dengan komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena dapat memberikan iklim yang lebih bersifat efektif dengan cara yang lebih individual dan tidak membosankan. Selain itu, pemanfaatan komputer juga dapat merangsang siswa untuk dapat belajar mandiri mengerjakan latihan serta memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Maka dari itu guru/pendidik harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik.

Salah satu alternatif media pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan adalah pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3* yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. *Software Adobe Flash CS3* dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik karena di dalamnya terdapat teks, gambar, suara dan animasi serta tombol interaktif sehingga dapat meningkatkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan di sekolah. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* dirancang sesuai dengan proses pembelajaran di kelas, dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan respon siswa terhadap pembelajaran dan menumbuhkan motivasi serta minat belajar siswa, sehingga indikator ketuntasan belajar dapat terpenuhi dengan lebih mudah.

Menyimpulkan bahwa penjelasan diatas, perlu adanya pembuatan media pembelajaran yang telah ada menjadi media pembelajaran interaktif yang lebih menarik secara desain dan penyajian materi. Dengan pembelajaran interaktif ini

diharapkan akan membantu siswa memudahkan memahami materi transmisi otomatis pada sepeda motor matic yang cukup rumit. Selain itu dengan media pembelajaran interaktif diharapkan akan menarik perhatian siswa untuk belajar teori sistem transmisi otomatis baik didalam kelas maupun belajar mandiri dirumah.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin baik telah tersedia banyak program untuk pembuatan media pembelajaran yang unik dan kreatif. *Adobe flash CS3* adalah menampilkan multimedia, dimana dapat menampilkan gabungan antara grafis, teks, animasi, video dan suara. Selain itu program tersebut dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie*, membuat transparansi warna dalam *movie*, dan dapat dikonversikan menjadi bertipe. *Swf, html, gif, jpg, png, exe, mov.*

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang diuraikan diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Terdapat 58,17% siswa telah lulus atau tuntas belajar dan 41,83% siswa yang belum mencapai nilai KKM untuk materi pelajaran sistem transmisi otomatis pada nilai akhir semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 sehingga dikatakan siswa belum tuntas belajar.
2. Kurangnya media pembelajaran berbasis komputer yang menarik di SMK Auto Matsuda. Guru lebih sering menyampaikan materi menggunakan media seperti papan tulis, *powerpoint* dan *unit* sepeda motor sehingga metode ceramah lebih mendominasi dalam proses pembelajaran. Namun pada materi pembelajaran yang bersifat abstrak metode ceramah kurang cocok

diterapkan sehingga perlu media yang mampu mendemonstrasikan materi pembelajaran yang lebih jelas.

3. Materi pelajaran sistem transmisi otomatis yang mengandung muatan materi yang cukup rumit dan kompleks sehingga siswa tidak mudah untuk memahami.
4. Kualitas media pembelajaran yang digunakan guru masih terdapat kekurangan dari berbagai aspek penilaian seperti video dan animasi tidak ada, bahasa yang digunakan menggunakan bahasa asing sehingga siswa tidak mengerti, media tidak mencerminkan nilai-nilai mandiri untuk siswa, khususnya pada materi pelajaran sistem transmisi otomatis.
5. Kecenderungan kegiatan belajar yang berpusat pada guru sehingga siswa cepat bosan, mengantuk dan tidak mandiri.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi diatas maka permasalahan serta mengingat keterbatasan yang dimiliki, maka penelitian ini dibatasi dengan masalah rendahnya nilai akhir semester ganjil untuk materi sistem transmisi otomatis, materi pelajaran sistem transmisi otomatis yang cukup rumit, kualitas media pembelajaran yang digunakan guru masih terdapat beberapa kekurangan dari berbagai aspek penilaian dan perlu media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk mandiri, kecenderungan kegiatan belajar yang berpusat pada guru sehingga siswa cepat bosan, mengantuk dan tidak mandiri. Sehingga solusinya adalah dengan **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Transmisi Otomatis/ *Continuously Variable Transmission* (CVT) Pada Sepeda Motor Matic Berbasis Adobe flash CS3 Untuk Keahlian Teknik**

**Sepeda Motor Di SMK Auto Matsuda** sebagai upaya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menjadikan siswa tertarik dengan materi yang diajarkan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, yang telah dikemukakan diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana membuat produk media pembelajaran interaktif sistem transmisi otomatis pada sepeda motor matic berbasis *adobe flash CS3* di SMK Auto Matsuda?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif sistem transmisi otomatis pada sepeda motor matic berbasis *adobe flash CS3* di SMK Auto Matsuda?

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

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat media pembelajaran interaktif sistem transmisi otomatis pada sepeda motor matic berbasis *adobe flash CS3* di SMK Auto Matsuda
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif sistem transmisi otomatis pada sepeda motor matic berbasis *adobe flash CS3* di SMK Auto Matsuda

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang terdiri dari 1 file power point berisi materi sistem transmisi otomatis, Dan 7 video pembelajaran tentang transmisi otomatis. Dari media pembelajaran yang sudah ada dirasa kurang menarik dan kurang optimal dalam menyampaikan materi terkait sistem transmisi otomatis maka diharapkan dalam penelitian ini dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif sistem transmisi otomatis dengan *software Adobe Flash CS3* yang dikemas sesuai kebutuhan dalam bentuk CD (*Compact Disc*) ataupun dapat juga disimpan menggunakan *flashdisk*. Sehingga peserta didik bisa belajar dimanapun, baik di sekolah ataupun di rumah menggunakan bantuan komputer.

Unsur interaktif dalam media pembelajaran ini adalah ketersediaannya alat pengontrol media berupa tombol interaktif yang bisa digunakan *user*. Dengan adanya tombol-tombol interaktif tersebut *user* dapat memilih materi yang dibutuhkan, menjalankan video, mengetahui letak komponen dan lain-lain. Dengan batasan interaktif tersebut *Adobe Flash CS3* dirasa cukup untuk mengembangkan media sesuai kebutuhan. Selain itu terdapat pula unsur-unsur yang merangsang peserta didik untuk dapat memfokuskan perhatian dalam proses pembelajaran seperti gambar, warna, musik, dan animasi. Selain itu di dalam media pembelajaran dilengkapi dengan soal latihan lengkap dengan umpan balik berupa tampilan nilai dari hasil soal yang sudah dikerjakan siswa.

## **G. Manfaat Penelitian**

Secara garis besar hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah :

#### a. Bagi guru

- 1) Meringankan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran teori sistem transmisi otomatis pada sepeda motor matic.
- 2) Menambah referensi media pembelajaran untuk guru agar memiliki media lebih banyak sehingga dapat memilih media untuk digunakan ketika kegiatan mengajar.

#### b. Bagi siswa

- 1) Menambah media belajar siswa agar siswa dapat belajar mandiri.
- 2) Mempermudah siswa dalam memahami materi teori sistem transmisi otomatis pada sepeda motor matic.
- 3) Meningkatkan aktifitas belajar dalam proses pembelajaran materi teori untuk sistem transmisi otomatis pada sepeda motor matic.

#### c. Bagi peneliti

- 1) Untuk bahan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS3*.
- 2) Dapat menambah wawasan dalam mempersiapkan diri menjadi pendidik yang profesional.

## 2. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian bagi mahasiswa di Universitas Negeri Yogyakarta dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya untuk pengembangan media yang serupa.
- b. Memberikan ilmu dalam hal pengembangan media pembelajaran, khususnya untuk keahlian Teknik Sepeda Motor.