

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia saat ini mengalami peningkatan sangat pesat. Dunia saat ini sudah memasuki era yaitu era revolusi industri 4.0 yang mana berbagai macam aspek dalam kehidupan bergantung pada teknologi dan informasi tak terkecuali dunia pendidikan. Suatu negara dikatakan sebagai negara maju apabila indikator ketercapaian pendidikan negara tersebut tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pendidikan suatu negara menjadi tolak ukur tingkat perkembangan negara tersebut.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan pendidikan formal tingkat menengah pendidikan kejuruan dengan mempersiapkan peserta didik untuk berprofesi di bidang tertentu. Revolusi industri 4.0 ini, kemajuan teknologi dan informasi yang terus berkembang juga menuntut proses pembelajaran di SMK untuk memanfaatkan layanan pendidikan berbasis ICT agar dapat bersaing di dunia kerja yang semakin maju. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik dituntut untuk lebih mengembangkan dirinya agar dapat mengimbangi pendidikan dengan lingkungan tempat bekerja di bidang yang dipilihnya. Tuntutan tersebut perlu dijadikan acuan dalam merumuskan tujuan pendidikan kejuruan. Hal ini menjadi kewajiban pendidik untuk mencetak lulusan-lulusan yang berkompentensi dalam bidangnya demi menjawab tuntutan tersebut. (Kumaat, 2010).

Pembelajaran menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 adalah:

Proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Dalam proses pendidikan dipastikan adanya proses belajar dan mengajar sehingga pada proses pembelajaran sangat bergantung pada komunikasi yang baik antara pemberi pesan (pendidik) dan penerima pesan (peserta didik) agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Proses komunikasi menjadi penting dalam proses belajar, dimana guru sebagai penyampai harus bisa diterima dengan baik oleh peserta didik, agar proses

komunikasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan efektif. Prestasi akademik peserta didik sering dihadapi dengan masalah dalam mencerna sebuah materi pelajaran. Salah satu diantaranya yaitu motivasi belajar peserta didik yang kurang baik. Motivasi belajar adalah faktor pada diri sendiri yang mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Motivasi belajar mendorong kekuatan batin untuk terjadinya proses pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik bisa menjadi kurang kuat yang dapat melemahkan proses belajar sehingga hasil belajar peserta didik akan menjadi kurang maksimal. Menilik hal itu, motivasi belajar peserta didik harus selalu ditingkatkan agar peserta didik mempunyai kekuatan batin yang mendorong motivasi belajar yang maksimal, dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Herliani dkk, 2021).

Pendidik mempunyai tuntutan untuk membuat suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, kreatif. Bahan ajar yang menarik dan inovatif dapat menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang efektif. Pendidik memiliki tuntutan dalam keberhasilan proses pembelajaran yaitu dengan pembuatan bahan ajar yang baik. Pemilihan dan pembuatan bahan ajar yang baik diperlukan untuk membuat proses pembelajaran yang mengasyikan, menarik, nyaman dan komunikasi peserta didik dan pendidik yang baik. Sejalan dengan kewajiban pendidik dan tenaga kependidikan yang tertuang dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 yaitu:

- (1) Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; (2) mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan (3) memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.

Media pembelajaran sebagai suatu faktor esensial pada proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat komunikasi atau sarana bantu yang dipakai oleh pendidik untuk mengkomunikasikan bahan pembelajaran kepada peserta didik (Hasan dkk, 2021). Media pembelajaran juga dapat menstimulasi perhatian, ketertarikan, pikiran dan emosional peserta didik agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Dengan kemajuan zaman yang berkembang, permasalahan tersebut

menjadikan keharusan pendidik untuk memanfaatkan kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sebagai kewajiban pendidik dalam terus mengembangkan bahan ajar yang baik.

Ketersediaan media juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran sering dijumpai dengan materi ajar yang rumit. Kerumitan materi dapat dikomunikasikan dengan baik dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media dapat membantu memvisualisasikan materi dengan jelas kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran merupakan multimedia *flipbook*.

Flipbook adalah teknologi lanjutan dari buku digital yang dimana membuka halaman seperti membuka buku nyata melalui layar sebuah gawai. *Flipbook* dapat menyediakan materi belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik dengan bentuk penyajian seperti buku nyata, tidak seperti *E-Book* atau *E-Module* pada umumnya yang berjenis file PDF namun dilengkapi juga dengan teks, gambar, video, animasi, dan audio (Fahrezi, 2021). Media pembelajaran *flipbook* bisa mempermudah pembelajaran di kelas dan membantu pendidik dalam mengkomunikasikan materi ajar karena tampilannya dapat menarik perhatian peserta didik.

Penelitian sebelumnya juga sudah meneliti *flipbook* sebagai alat bantu proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Hardiansyah (2016) yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Flipbook* dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya” diperoleh analisis hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi memperoleh kategori sangat layak dan dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran perakitan komputer. Uji coba media setelah pengujian menggunakan uji t diperoleh nilai signifikansi berada di angka $0,000 < \infty (0,05)$. Hasil tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat menaikkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lainnya dilakukan oleh Fahrezi (2021) dan Setiyo dkk (2018) tentang pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran akuntansi persediaan dan mata kuliah elemen mesin yang telah dibuat dan

dikembangkan terbukti layak dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan hasil belajar peserta didik.

Mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor (PMSM) merupakan mata pelajaran kompetensi kejuruan program keahlian Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM). Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran PMSM dipelajari di kelas XI semester 3 sampai semester 6. Mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang sangat krusial bagi peserta didik dengan program keahlian Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) untuk mencapai kompetensi atau keahlian yang harus dimiliki lulusan SMK/MAK dalam menghadapi dunia kerja. Salah satu materi pada mata pelajaran ini yaitu sistem bahan bakar injeksi.

Hasil diskusi dengan guru mata pelajaran saat peneliti melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP). Materi Sistem bahan bakar injeksi merupakan salah satu materi yang diajarkan di mata pelajaran PMSM. Materi ini diklaim oleh peserta didik sebagai materi yang cukup sulit. Penyebab hal ini yaitu karena proses belajar di kelas masih terfokus kepada pendidik sebagai sumber belajar. Proses penyampaian materi di kelas menggunakan media *powerpoint* dan materi ajar yang dipakai oleh pendidik masih terpaku dari buku teks. Sumber belajar digital yang disediakan oleh guru sudah menggunakan *E-Module* yang baik namun hanya mencakup teks dan gambar. Kesulitan yang dihadapi peserta didik terletak pada materi yang abstrak seperti cara kerja sistem bahan bakar injeksi yang bisa ilustrasinya dilihat oleh peserta didik hanya berbentuk gambar.

Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran juga dapat mempengaruhi peserta didik pada hasil belajar. Terbukti dari nilai tes pada materi sistem bahan bakar injeksi kelas XI TBSM 5 terdapat banyaknya peserta didik yang masih belum mencapai nilai standar kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sebanyak 17 peserta didik atau 53% dari total peserta didik masih menerima nilai yang dibawah nilai standar KKM.

Usaha untuk solusi permasalahan tersebut yaitu dengan pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan karena media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Kristanto, 2016). *Flipbook* berbasis android dapat dimanfaatkan

menjadi bahan ajar ketika sumber bahan ajar untuk peserta didik tidak sepenuhnya dapat diperoleh dengan memanfaatkan teknologi yang mayoritas dimiliki peserta didik yaitu *smartphone* android (Besthari, 2018). *Flipbook* menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut karena media pembelajaran ini dapat memvisualisasikan materi ajar dengan cukup baik ketimbang *e-module* biasa yang menyajikan materi hanya berupa teks dan gambar saja. Penelitian yang sudah dilakukan juga mengemukakan *flipbook* berbasis android dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan ini, mengarah pada pemikiran bahwa penting untuk membuat bahan ajar yang sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini pada materi khususnya sistem bahan bakar injeksi. Sesuai dengan masalah tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PEMBUATAN MULTIMEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM BAHAN BAKAR INJEKSI”**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai pemaparan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana cara pembuatan multimedia *flipbook* berbasis android?
- b. Bagaimana kelayakan multimedia *flipbook* berbasis android?
- c. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia *flipbook* berbasis android sebagai media pembelajaran pada materi sistem bahan bakar injeksi mata pelajaran Pemeeliharaan Mesin Sepeda Motor?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diantaranya:

- a. Untuk membuat multimedia *flipbook* berbasis android.
- b. Untuk mengetahui kelayakan multimedia *flipbook* berbasis android.
- c. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan multimedia *flipbook* berbasis android pada materi sistem bahan bakar

injeksi mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor yang telah dibuat.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan multimedia *flipbook* berbasis android pada materi sistem bahan bakar injeksi mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor.

b. Manfaat Praktis

- Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik mengenai sistem bahan bakar injeksi mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor.

- Bagi Pendidik

Diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan multimedia *flipbook* berbasis android khususnya pada materi sistem bahan bakar injeksi mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor.

- Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan dapat dikembangkan kembali mengenai multimedia *flipbook* berbasis android untuk digunakan khususnya pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor dan mata pelajaran lain untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi tentang kajian pustaka, teori-teori, dan penelitian yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi metode penelitian, instrumen penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang tahapan pembelajaran, pengolahan data, analisis data hasil penelitian, dan matrik penelitian.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta implikasi dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian.