

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah hal yang selalu terikat dengan manusia sejak lahir sampai kepada akhir hayatnya. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses yang bertujuan untuk menambah pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan memperbaiki perilaku (Suyono dan Hariyanto, 2016, hlm. 9). Menurut Fadhilah & Maunah (2021, hlm. 258) pada awal-awal kehidupan manusia (bayi/anak-anak) tidak akan bisa langsung berjalan, oleh karena perlu yang namanya belajar berjalan dan juga perlu dibantu oleh orang lain. Sesuai dengan dengan pengertian tersebut bahwa anak itu disebut sedang belajar karena melakukan aktivitas yang bertujuan meningkatkan kemampuan dirinya. Keadaan yang terjadi saat orang lain membantu anak kecil belajar berjalan disebut dengan pembelajaran. Menurut (Satria & Putra, 2023, hlm. 73) keadaan di mana seseorang memperoleh kemampuan baru baik dari pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya disebut dengan pembelajaran.

Lingkungan pembelajaran yang umum diketahui oleh semua orang adalah pembelajaran di Sekolah. Proses pembelajaran di sekolah melibatkan guru dan peserta didik. Pembelajaran yang terjadi antara guru dan peserta didik memerlukan perantara yang disebut dengan media pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Hasan dkk., 2021, hlm. 28). Media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk menjadi perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pendidik, kepada penerima informasi yaitu peserta didik agar termotivasi dalam belajar sehingga dalam pembelajarannya bisa berfaedah (Hasan dkk., 2021). Penggunaan media pembelajaran perlu digunakan agar memperjelas materi yang akan disampaikan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan, dan memberi rangsangan agar siswa tertarik dengan pembelajaran sehingga pembelajaran yang berlangsung efektif dan efisien. Guru bisa menggunakan media pembelajaran terbaik menurut teori Edgar Dale

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, melakukan simulasi dan mengerjakan hal yang nyata adalah pengalaman belajar terbaik yang bisa didapatkan oleh peserta didik. Namun, tidak semua mata pelajaran bisa dengan mudah mensimulasikan materi yang sedang dipelajari. Sistem pelumasan adalah salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik SMK jurusan Teknik Bisnis Sepeda Motor kelas 11. Idealnya menurut teori Edgar Dale adalah menghadirkan simulator sistem pelumasan. *Engine* sepeda motor harus transparan dikarenakan minyak pelumas yang merupakan salah satu komponen penting sistem pelumasan yang mana adalah komponen yang bergerak. Pergerakan minyak pelumas harus terlihat oleh peserta didik sehingga mereka memahami fungsi dan tujuan sistem pelumasan. Menghadirkan simulator seperti itu akan menyulitkan karena memerlukan penggantian bahan *engine* sepeda motor dan memerlukan jumlah yang banyak sehingga tidak efisien.

Alternatif penyelesaian untuk penggunaan media pembelajaran adalah dengan melihat animasi. Peserta didik bisa melihat alur sistem pelumasan karena animasi akan menyajikan pergerakan dari minyak pelumas dalam sistem pelumasan. Namun, guru yang mengajar ternyata hanya menggunakan media buku sehingga menimbulkan keabstrakan pada peserta didik. Penulis mengetahui hal tersebut karena telah menyelesaikan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) pada periode waktu September 2023 sampai Desember 2023. Penulis melaksanakan P3K di sekolah SMK Negeri 7 Baleendah. Penulis ingin membuat media pembelajaran yang menggunakan animasi yang lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang digunakan guru tersebut yaitu hanya membaca buku dan lebih efisien dibandingkan simulator sistem sehingga ini bisa meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Variasi yang saat ini sedang *trend* dalam penggunaan media pembelajaran adalah media sosial (Adiasti N., 2021, hlm. 3). Lebih lanjut menurut Ninda Adiasti (2021) mengatakan bahwa media sosial saat ini sudah sangat lekat dengan peserta didik. Contohnya adalah dari bangun tidur sampai tidur lagi peserta didik tidak akan lepas dari menggunakan media sosial. Hal ini yang membuat penulis tertarik dengan menggunakan media sosial juga sebagai media dalam pembelajaran kelas 11 materi sistem pelumasan. Beberapa media sosial yang ada pada saat ini adalah

Facebook, Twitter, Line, Whatsapp, TikTok dan Instagram. Dari keseluruhan media sosial yang ada, Instagram, TikTok, dan Whatsapp adalah media sosial yang digunakan oleh peserta didik kelas 11 di SMK 7 Baleendah.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Rahman dkk., 2023) dengan judul “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran” menghasilkan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran lebih efektif. Selanjutnya penelitian dari (Mufidah & Mufidah, 2021) dengan judul “Aplikasi Tik-Tok dan Instagram sebagai Salah Satu Alternatif dalam Media Pembelajaran” menyatakan bahwa aplikasi Tik-Tok dan Instagram bisa dijadikan media pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi interaktif.

Melihat penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa media pembelajaran bisa menggunakan media sosial, maka penulis ingin membuat media pembelajaran yang menggunakan media sosial. Penulis menggunakan media sosial Instagram karena menjadi keterbaruan penelitian ditempat penelitian dan juga karena Instagram layak digunakan menjadi media pembelajaran. Latar belakang yang ada merangsang penulis untuk membuat sebuah media pembelajaran sistem pelumasan berbasis aplikasi Instagram. Penelitian yang berjudul **“PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PELUMASAN BERBASIS APLIKASI INSTAGRAM”** diharapkan bisa menyelesaikan beberapa kendala yang ada dalam pembelajaran dan layak digunakan setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pembuatan media pembelajaran sistem pelumasan berbasis aplikasi Instagram?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran sistem pelumasan berbasis Aplikasi Instagram.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru dan dapat digunakan sebagai acuan yang relevan dalam bidang pendidikan kejuruan khususnya pada Teknik Otomotif

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan meningkatkan pemahaman peserta akan sistem pelumasan. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan agar dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan prestasi akademik melalui media pembelajaran yang tepat guna.

1.5 Struktur Penulisan

BAB I PENDAHULUAN : Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA : Bab ini berisi mengenai tinjauan pustaka dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti .

BAB III METODE PENELITIAN : Bab ini berisi mengenai prosedur penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN : Bab ini berisi mengenai temuan penelitian yaitu prosedur pembuatan media pembelajaran, hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, respon pengguna dari media pembelajaran yang dibuat.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI : Bab ini berisi kesimpulan dari hasil uji kelayakan media pembelajaran.