

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kurikulum dalam pendidikan memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan majunya suatu pendidikan, kurikulum merupakan rancangan pelajaran, bahan ajar, pengalaman belajar yang sudah diprogramkan terlebih dahulu. Kurikulum menjadi acuan setiap pendidik dalam menerapkan proses pembelajaran (Ariga, 2023). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan, karena sistem pendidikan yang maju memberikan dampak positif yang besar. Dalam konteks pendidikan, terdapat aspek yang tak terpisahkan dan sangat penting. Salah satunya adalah keberadaan kurikulum (Pahmi & Sukatin, 2020). Menurut UU No.20 tahun 2003 “kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dan dijadikan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional”. Kurikulum bukanlah benda mati yang tidak bisa disentuh ide perubahan. Perubahan kurikulum tidak dapat dilepaskan dari sifatnya yang memang harus selalu dinamis. Kurikulum akan senantiasa mengalami perubahan dan beradaptasi dengan tuntutan perkembangan zaman (Santika et al., 2022). Perkembangan dan penyempurnaan kurikulum harus terus dilakukan agar dapat menyesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, serta perkembangan masyarakat yang sedang berlangsung (Khoirurrijal et al., 2022).

Sebuah pedoman belajar yang disebut sebagai Kurikulum Merdeka memiliki beragam sistem pembelajaran intrakurikuler didalamnya. Penyajian kontennya dilakukan secara maksimal dengan tujuan agar peserta didik memiliki waktu yang memadai untuk memperdalam konsep belajar dan memperkuat kompetensi (Khoirurrijal et al., 2022). Melalui Kurikulum Merdeka, diharapkan dapat tercipta proses pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik (Sutrisno et al., 2023). Kurikulum merdeka dapat menjadi solusi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di Indonesia dengan menjadikan peserta didik sebagai fokus utama dalam proses pendidikan serta memberikan lebih banyak kesempatan kepada

peserta didik untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi diri mereka. (Wahyuni, 2022).

Perkembangan teknologi dan informasi sangat berkembang pesat dan berpengaruh di dunia pendidikan. Teknologi dan informasi dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam memanfaatkan fasilitas teknologi untuk mempersiapkan proses pembelajaran atau ketika proses pembelajaran berlangsung (Anggraeni et al., 2023). Dalam bidang pendidikan, Teknologi memberikan proses pembelajaran menjadi lebih mudah dilakukan. Seiring dengan berkembangnya IPTEK perkembangan pendidikan juga semakin maju (Dewantara & Sulistyarni, 2023).

Perkembangan zaman yang cepat seperti sekarang, pendidik harus memiliki kreativitas dalam memotivasi peserta didik agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, pendidik juga diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah (Muhammad Ikhsan et al., 2021). Selain motivasi dan minat dalam meraih keberhasilan belajar, salah satu aspek pentingnya adalah penggunaan media yang sesuai dan menarik. Adanya media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangkitkan semangat, dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memperjelas informasi materi yang disampaikan dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Fajri et al., 2022).

Di era teknologi dan informasi ini, perkembangan media mengalami kemajuan yang sangat pesat. Pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak hanya bergantung pada peran guru (Zahwa & Syafi'i, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik (Wulandari et al., 2023).

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yaitu menggunakan *software* Flip Html5, e-modul dapat dibuka

melalui internet secara *online*. Dengan adanya teknologi, pendidik dapat menerapkan inovasi baru dalam sebuah program yaitu dengan membuat e-modul melalui *software* Flip Html5 yang didalamnya bisa menyertakan gambar, teks, video, dan media informasi lainnya (Saputra et al., 2022). Untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik peserta didik dan berbentuk digital, pendidik dapat menggunakan aplikasi Flip Html5 (Vikiyanto et al., 2023). Modul digital yang mencakup video, audio, slide show, tautan dan animasi, dapat dengan mudah dibuat oleh pendidik dengan sebuah *software flipbook* bernama Flip Html5 (Mardasari et al., 2021). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi Flip Html5 merupakan aplikasi yang dapat membuat sebuah media belajar lebih interaktif. Didalamnya tidak hanya teks saja yang disajikan melainkan dapat di tambahkan berupa video, audio, bahkan animasi yang dapat membuat media pembelajaran lebih hidup dan aktif.

Penelitian yang diteliti oleh Reztanty et al. (2022) dengan judul penelitian “pengembangan e-modul pembuatan kebaya di kelas XII Tata Busana 2 SMK Negeri 2 Jombang “. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan presentasi tingkat ketuntasan peserta didik dalam hasil belajar sebesar 97%, dengan presentasi tingkat kelayakan produk sebesar 95%. Dapat disimpulkan pengembangan *e-modul* dapat menghasilkan minat belajar dan memperoleh peningkatan pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media berbasis *e-modul* digital.

Program keahlian Teknik Sepeda Motor, pelajaran produktif khususnya pada sistem *Electronic Fuel Injection* sepeda motor merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Salah satu perkembangan teknologi yang berkembang cepat saat ini di bidang otomotif ialah pada materi *Electronic Fuel Injection* sepeda motor. Yang didalam nya membahas prinsip kerja, komponen EFI, *troubleshooting*, penanganan *troubleshooting* sistem *electonic fuel injection* sepeda motor yang didasarkan pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Menurut Marpaung et al. (2021) dunia pendidikan selayaknya dapat mengikuti kemajuan teknologi yang amat pesat khususnya didalam bidang otomotif, terutama di bidang teknik mesin. Setelah mempelajari setiap bidang kompetensi, peserta didik diharapkan menguasai keterampilan dan kesigapan yang baik. *Electronic Fuel Injection* berada pada akhir

fase F di mata pelajaran produktif Teknik Sepeda Motor dengan mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), yang didalamnya memuat materi yaitu : 1) Sistem *Electronic Fuel Injection*, 2) Sistem Kontrol Elektronik, 3) Sistem *Engine Management System* Sepeda Motor.

Model pengembangan pembelajaran akan digunakan untuk menciptakan dan mengevaluasi produk yang akan digunakan di dunia pendidikan. Model ini digunakan untuk pengembangan *define, design, develop disseminate (Four -D)*. Dikarenakan penyajian yang mudah dipahami dan mendetail penggunaan model 4D ini banyak dipakai, karena penjabaran yang dijelaskan secara rinci di setiap langkah sehingga memudahkan pengembang untuk mengerti prosedur pengembangannya (Rahmawati et al., 2023).

Berdasarkan hasil yang telah peneliti observasi pada tenaga pendidik program keahlian produktif Teknik Sepeda Motor di SMK Sumber Daya Bekasi, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan proses pembelajaran, tenaga pendidik lebih banyak menggunakan metode ceramah dan dibantu dengan penggunaan *power point* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Metode ini menyebabkan peserta didik menjadi lebih gampang bosan dalam mengikuti pembelajaran. ditambah dengan modul ajar yang sudah ada masih monoton karena masih menggunakan media cetak sebagai sumber ajar dan masih terbatasnya media pembelajaran yang menjelaskan secara detail tentang materi *troubleshooting*, membaca kode kerusakan, penanganan kode kerusakan dan penanganan *troubleshooting*. Sehingga pembelajaran yang disampaikan tenaga pendidik masih terbatas dan membuat pendidik tidak menguasai materi yang sudah berkembang saat ini. Dengan demikian, maka diperlukan media pembelajaran pengembangan bahan ajar yang lebih lengkap, interaktif, dan menarik. Dengan melakukan pengembangan berupa media digital berbasis Flip Html5 yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Agar mampu meningkatkan pengetahuan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini di bidang otomotif yaitu sistem *Electronic Fuel Injection* (EFI) yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan apa yang akan dicapai oleh indikator pencapaian yang sudah memenuhi syarat dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran guna membantu proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti bertujuan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sistem *Electronic Fuel Injection* Sepeda Motor Berbasis Flip Html5 Pada Jurusan Teknik Sepeda Motor di SMK Sumber Daya Bekasi” dengan mengacu pada Alat Tujuan Pembelajaran (ATP).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka diperoleh permasalahan. Identifikasi masalah yang dimaksud yaitu :

1. Penerapan kurikulum merdeka yang berpusat kepada peserta didik dalam proses pembelajarannya, mengusahakan agar siswa lebih mandiri dan lebih dapat mengembangkan potensi diri.
2. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat sehingga dapat mempengaruhi proses pembelajaran.
3. Kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran produktif.
4. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif, agar peserta didik tidak hanya bergantung pada materi yang di sampaikan oleh guru.
5. Perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis Flip Html5 pada mata pelajaran produktif materi *Electronic Fuel Injection* sepeda motor.
6. Masih terbatasnya media pembelajaran yang membahas secara detail mengenai materi *troubleshooting*, membaca kode kerusakan, penanganan kode kerusakan dan penangan *troubleshooting* pada sistem *Electronic Fuel Injection* sepeda motor.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang dan identifikasi masalah, dengan ini peneliti membatasi permasalahan pada :

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran digital berbasis *software* Flip Html5.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis Flip Html5 dilakukan pada mata pelajaran produktif di kelas XI kompetensi keahlian Teknik Sepeda Motor SMK Sumber Daya Bekasi.
3. Materi pembelajaran yang dibahas yaitu materi sistem *Electronic Fuel Injection* sepeda motor dengan mengacu pada ATP pembelajaran.
4. Dalam penelitian ini, peneliti mempergunakan model pengembangan *Four-D* (4D)

1.4. Perumusan masalah

Berdasarkan rincian dari batasan masalah di atas. Maka peneliti dengan ini merumuskan masalah pada pengembangan media pembelajaran sistem *Electronic Fuel Injection* sepeda motor berbasis Flip Html5 pada kompetensi keahlian Teknik Sepeda Motor di SMK Sumber Daya Bekasi.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, peneliti mempunyai tujuan yaitu :

1. Mengembangkan media pembelajaran sistem *Electronic Fuel Injection* Sepeda Motor berbasis Flip Html5 pada mata pelajaran produktif kelas XI kompetensi keahlian Teknik Sepeda Motor di SMK Sumber Daya Bekasi.
2. Menganalisis kelayakan produk media pembelajaran sistem *Electronic Fuel Injection* Sepeda Motor berbasis Flip Html5 untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran produktif kelas XI kompetensi keahlian Teknik Sepeda Motor di SMK Sumber Daya Bekasi.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran sistem *Electronic Fuel Injection* sepeda motor berbasis Flip Html5 pada kompetensi keahlian Teknik Sepeda Motor Di SMK Sumber Daya Bekasi yaitu sebagai berikut :

1. Bagi kompetensi keahlian Teknik Sepeda Motor SMK Sumber Daya.
 - a) Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik mengenai pengembangan media pembelajaran sistem *Electronic Fuel Injection* sepeda motor berbasis Flip Html5 sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik.
 - b) Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan di sampaikan dalam proses pembelajaran sistem *Electronic Fuel Injection* sepeda motor sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar peserta didik.
 - c) Meningkatkan kualitas pembelajaran di kompetensi keahlian Teknik Sepeda Motor di SMK Sumber Daya Bekasi.

2. Manfaat bagi peneliti.

Sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman dan pengetahuan, serta sebagai bukti bahwa peneliti dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama menjalani perkuliahan.

