

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan dasar tumbuh berkembangnya pengetahuan atas seseorang agar dapat dengan mudah memahami berbagai persoalan yang muncul ditengah-tengah masyarakat juga berperan sangat penting dalam peningkatan sumber daya manusia agar dapat mengikuti serta tidak tertinggal oleh perkembangan dan perubahan zaman. Undang-Undang No. 20 pasal 1 ayat (1) Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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”.

Pendidikan Secara Umum merupakan kegiatan yang sistematis, terstruktur, bertingkat, berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dan yang setaraf dengannya termasuk ke dalamnya yaitu kegiatan studi yang berorientasi akademis dan umum, program spesialisasi, dan latihan profesional, yang dilaksanakan dalam waktu yang terus menerus. Seperti halnya SMK merupakan jalur pendidikan formal yang menjadi wadah untuk membekali kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kecakapan kejuruan para profesi sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan mencetak lulusan yang

kompeten untuk memasuki dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan tinggi.

Pendidikan kejuruan menurut UU No. 20 pasal 15 Tahun 2003, adalah pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk pelaksanaan jenis pekerjaan tertentu. SMK mempunyai peran penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia, sebab dapat mempersiapkan tenaga kerja yang terampil dan terdidik yang diperlukan dalam dunia kerja. Oleh karena itu proses pembelajaran khususnya di SMK Perlu mendapat perhatian lebih agar mendapatkan kesesuaian proses pembelajaran baik itu dari segi materi, fasilitas, serta metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat diyakini dapat menarik minat serta motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Itulah mengapa proses pembelajaran harus diperbaharui Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Keberadaan pengembangan media pembelajaran memiliki fungsi sebagai penunjang proses pembelajaran, agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Hal ini berfungsi untuk merangsang kreatifitas dan kecerdasan peserta didik dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

Sejalan dengan UU No.20 C Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, “bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan”.

SMK Swasta Dwiwarna yang berlokasi Jl. Gedung Arca No.52, Teladan Barat Kec. Medan Kota, sebagai salah satu sekolah menengah kejuruan di kota Medan yang membuka Program Keahlian Teknik Pemesinan dan memiliki andil dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas dibidangnya, yang menjadi tempat observasi sekaligus tempat program magang 3 yang diberikan pihak Universitas kepada peneliti pada tahun 2019.

Pada pelaksanaannya SMK Swasta Dwiwarna Medan khususnya pada Teknik Pemesinan Bubut adalah mata pelajaran yang berhubungan erat dengan mesin-mesin bubut itu sendiri, mengharuskan pesertadidik mengenal betul bagian-bagian dan kegunaan dari mesin bubut, sehingga dapat memahami dengan benar cara pengoperasiannya. Tetapi melihat situasi dan kondisi saat ini (*pandemic covid 19*) yang mengharuskan setiap instansi pendidikan belajar dirumah (*Home Learning*) yang tentu berdampak pada proses transfer ilmu dari guru kepada pesertadidik. Walau demikian banyak cara untuk menjembatani dari permasalahan tersebut seperti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif salah satunya, tetapi sangat disayangkan Guru SMK Swasta Dwiwarna Medan dalam mata pelajaran Teknik Pemesinan Bubut ini belum memanfaatkan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Tidak hanya itu Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Justice Rastra Sewakottama. selaku guru pada mata pelajaran Teknik Pemesinan Bubut dalam penyampaian materi dihadapkan dengan permasalahan seperti kurangnya ketertarikan, motivasi, dan konsentrasi pesertadidik, hal itu dibuktikan dengan minimnya respon siswa setelah di berlakukannya pembelajaran daring melalui (*WhatsApp Group*).

Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Teknik Pemesinan Bubut ini tentunya akan memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran baik secara langsung ataupun dirumah, seperti disampaikan oleh Munir., (2012: 132-133) mengemukakan manfaat multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar siswa sebagai berikut:

“(1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. (2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dala mencari terobosan pembelajaran. (3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. (4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. (5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. (6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.”

Begitu juga dengan Penelitian (Wibisono., 2012) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teori Dasar Mesin Bubut Konvensional Berbasis Software *Macromedia Flash Profesional 8* di SMK Negeri 2 Pengasih, metode pengembangan media ini terdiri dari enam tahap, yaitu: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisisioner/ angket. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran yaitu: aspek pembelajaran memperoleh skor 2787 rerata 3,51; aspek substansi materi memperoleh skor 3261 rerata 3,43; aspek tampilan memperoleh skor 2331 rerata 3,38; aspek pemrograman dan komunikasi visual memperoleh skor 761 rerata 3,59; aspek motivasi belajar memperoleh skor 384 rerata 3,62. Secara keseluruhan prosentase penilaian kelayakan media tersebut dibandingkan dengan skor ideal adalah 86,46% dalam kategori sangat baik”.

Bagitu juga dengan jurnal penelitian (Romadhon, dan Sutopo., 2017) Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Teknik Pemesinan Frais berbasis *Adobe Flash CS6* yang layak digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: analysis, design, development, implementation dan evaluation. Kelayakan diukur menggunakan angket dengan skala likert 4 pilihan jawaban dengan sampel 32 siswa. Data penelitian berupa data kuantitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ini mendapatkan kelayakan dari ahli media sebesar 88.23% dengan klasifikasi sangat baik, berdasarkan ahli materi diperoleh kelayakan sebesar 81.67% dengan klasifikasi sangat baik, hasil penilaian guru pengampu sebesar 89.09% dengan klasifikasi sangat baik, berdasarkan respon penilaian siswa diperoleh sebesar 80.27% dengan klasifikasi sangat setuju menggunakan media pembelajaran ini.

Berdasarkan teori dan penelitian relevan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media/multimedia pembelajaran interaktif dapat dikatakan layak digunakan sebagai referensi/sumber belajar karena memiliki keunggulan tersendiri dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* dengan judul penelitian **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Pemesinan Bubut Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas XI SMK Swasta Dwiwarna Medan”**. Tentunya dengan karakteristik dan desain yang

berbeda dari yang sudah ada sebelumnya, seperti menggunakan *adobe flash actionscript 2.0*, desain yang estetik, memiliki interaktivitas yang cukup baik, dan dapat dikontrol oleh pengguna. Dengan harapan sebagai pelengkap/pendukung dalam proses pembelajaran, dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran, sebagai referensi/sumber belajar baik secara langsung atau *daring*, serta dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam mengembangkan potensi diri pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang timbul pada mata pelajaran Teknik Pemesinan bubut di SMK Swasta Dwiwarna antara lain sebagai berikut:

1. SMK Swasta Dwiwarna Medan melakukan pembelajaran dari rumah dikarenakan *Pandemic Covid 19*
2. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional yaitu metode ceramah (Proses pembelajaran terpusat pada guru) dan teknik pembelajaran yang disampaikan oleh guru terlalu monoton, sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dan bersikap pasif pada saat proses pembelajaran.
3. Kurangnya ketertarikan siswa dalam memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru, serta belum adanya Multimedia pembelajaran interaktif sebagai sarana pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Pemesinan Bubut.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, pembatasan masalah pada penelitian ini adalah dengan melakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dan melakukan uji kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada beberapa ahli, diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, dan ujicoba produk kepada siswa sebagai pengguna media pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI Program Keahlian Teknik Pemesinan di SMK Swasta Dwiwarna Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah pada Penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut untuk siswa kelas XI program keahlian Teknik Pemesinan di SMK Swasta Dwiwarna Medan?
2. Apakah multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut untuk siswa kelas XI program keahlian Teknik Pemesinan di SMK Swasta Dwiwarna Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI program keahlian Teknik Pemesinan di SMK Swasta Dwiwarna Medan.
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI program keahlian Teknik Pemesinan di SMK Swasta Dwiwarna Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

1. **Bagi Sekolah**, penelitian ini memberi masukan berharga bagi sekolah (institusi) tempat berlangsungnya penelitian yang dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran serta peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.
2. **Bagi Guru**, menjadi tambahan referensi dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif untuk menanggulangi permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan motivasi untuk menggali kreativitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.
3. **Bagi Siswa**, penelitian pengembangan produk ini akan lebih menarik minat dan memotivasi siswa, dapat mengembangkan daya imajinasi, dapat merangsang partisipasi aktif tentunya juga dapat menjadi referensi ataupun sumber pembelajaran serta dapat dengan mudah memahami materi dalam

meningkatkan pengetahuan melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

- 4. Bagi Pembaca/Peneliti Lain,** penelitian pengembangan produk ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif juga sebagai rujukan dalam melakukan penelitian yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut ini adalah:

1. Materi yang ada pada media pembelajaran teknik pemesinan bubut sesuai dengan kompetensi dasar mengidentifikasi bagian-bagian mesin bubut.
2. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan kuis.
3. *File* media pembelajaran Teknik Pemesinan Bubut ini diharapkan dengan ukuran kecil (lebih kurang dari 250 MB) memungkinkan dapat disimpan di *flashdisk*, *compact disk* (CD) dan tempat penyimpanan lainnya.
4. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan software *Adobe Flash CS6* dengan *actionscript 2.0*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Photoshop CS6*, *Flimora* dan *icon-icon* pendukung.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut Kelas XI Program Keahlian Teknik Pemesinan di SMK Swasta Dwiwarna” perlu dilakukan sebagai upaya membantu dalam mempermudah guru menyajikan media pembelajaran dalam menyampaikan berbagai materi pelajaran, mengembangkan daya imajinasi siswa, merangsang partisipasi aktif juga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Teknik Pemesinan Bubut ini adalah:

1. Semua siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pelajaran teknik pemesinan bubut dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini.
2. Menggunakan multimedia pembelajaran interaktif guru tidak perlu menjelaskan dengan membuat siswanya berkhayal.
3. Mempermudah guru dalam proses pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam menyajikan bahan ajar.
4. Membantu meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran dengan lebih serius, sehingga menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Peneliti menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini ataupun multimedia interaktif ini merupakan pertama kali dilakukan oleh peneliti dan belum mempunyai kecakapan ilmu yang mapan dalam membuatnya.
2. Validasi multimedia interaktif dilakukan hanya kepada ahli materi dan ahli media, ahli desain pembelajaran dan ujicoba produk kepada siswa.