

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar dan pembelajaran yang baik merupakan harapan semua elemen pendidikan di lingkungan sekolah mulai dari guru dan murid serta adanya interaksi yang dilakukan karena akan berkontribusi pada peningkatan sumber daya manusia. Dalam pembelajaran tentunya tidak terlepas dari unsur unsur pembelajaran yang salah satunya adalah media pembelajaran. Pembelajaran membutuhkan media sebagai alat untuk menyajikan informasi dalam rangka merangsang peserta didik agar belajar. Pendidikan diharapkan mampu memberikan wawasan yang luas terhadap individu untuk membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dan mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana yang termaksud dalam undang undang dasar Negara no. 20 pasal 1 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu (1) 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 diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Kemajuan suatu bangsa memiliki hubungan yang kuat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik dan masyarakat melalui lembaga pendidikan maupun non lembaga pendidikan.

Salah satu lembaga yang menangani pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (Peraturan Pemerintah nomor 29 tahun 1990). Tujuan pendidikan menengah kejuruan menurut undang undang nomor 20 tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan adalah : 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir yang ulet dan gigih dan berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminatinya; 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan 4) membekali peserta didik dengan kompetensi kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

SMK Negeri 2 Medan merupakan sekolah yang mempersiapkan siswanya agar siap di dunia kerja di bidangnya masing masing. Salah satu program keahlian yang ada di sekolah ini adalah Teknik Pemesinan. Pekerjaan Dasar Teknik Mesin merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan di kelas X Teknik Mesin di SMK Negeri 2 Medan.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 2 Medan mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Media pembelajaran yang menampilkan animasi atau simulasi belum ada sehingga ini menjadi salah satu kekurangan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Seiring berjalannya waktu kemajuan teknologi utamanya media pembelajaran interaktif beranimasi perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar, kalau tidak demikian maka pendidikan akan lambat untuk bisa maju karena media menjadi komponen pembelajaran yang ikut menyumbang keberhasilan pendidikan suatu bangsa. Media pembelajaran memerlukan inovasi baru yang interaktif. Selain itu kesulitan lain yang dialami siswa dalam memahami dan menalar materi pelajaran yang dianggap abstrak pada Teknik Pemesinan sehingga proses transfer informasi dari guru ke siswa tidak semua bisa diterima dengan baik, untuk itu dengan penyajian animasi yang interaktif maka siswa akan lebih mudah dan cepat menangkap isi materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Setiap proses belajar mengajar membutuhkan media untuk menyampaikan maka media menjadi salah satu faktor penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dan keberhasilan belajar yang lebih aplikatif. Dalam artian aplikatif siswa mampu memahami dan menalar materi sehingga dapat menghasilkan proyek proyek yang konkret terkait materi pembelajaran. Kesenjangan yang terjadi antara tujuan pembelajaran dengan masalah atau kesulitan di lapangan menunjukkan perlunya evaluasi baik terkait metode, media pembelajaran, maupun fasilitas lain

yang kurang mendukung pembelajaran. Kesulitan dalam proses pembelajaran yang tidak segera diatasi akan berdampak pada terhambatnya pencapaian tujuan pembelajaran. Dampak itu antara lain kurangnya kelengkapan media pembelajaran, kurangnya semangat belajar siswa, kesulitan siswa dalam memahami konsep pemesinan yang abstrak, kesulitan menalar materi pelajaran, kejelasan pemahaman materi oleh siswa yang kurang maksimal, pembelajaran yang kurang menyenangkan, proses pembelajaran yang kurang aktif, kurangnya interaktif guru dan siswa, dan kesulitan lain yang disebabkan media pembelajaran. Perubahan media pembelajaran bukan berarti mengesampingkan media yang sudah ada karena setiap media memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di ambil kesimpulan masih banyaknya kekurangan dari penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal sehingga perlu media baru yang lebih membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* ini dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan dan penguasaan ilmu teori, dan menambah pemahaman konsep sehingga membantu meningkatkan keterampilan praktik lapangan, hal ini karena tampilan animasinya dengan efek bergerak membantu memecahkan masalah Pemesinan. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Media yang inovatif membuat siswa tidak mudah bosan belajar, menambah semangat dan menarik siswa belajar, mempermudah menalar materi pelajaran, membantu guru menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Pembuatan media pembelajarannya menggunakan *Adobe Flash CS6* yang nanti hasilnya digunakan untuk proses pembelajaran teori pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin, Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat ditemukan berbagai macam berbagai macam masalah pembelajaran yang terjadi antara lain:

1. 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 proses pembelajaran.
2. Masih banyak siswa yang kurang bisa mengerti dan menalar materi pembelajaran pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin.
3. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang digunakan pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin.
4. Media pembelajaran interaktif yang berbasis visual animasi pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin sejauh ini belum ada membuat.
5. Adanya *Pandemic Covid 19* mengharuskan setiap instansi pendidikan tidak terkecuali SMK Negeri 2 Medan melakukan pembelajaran dari rumah atau daring.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan diatas, pembatasan masalah pada penelitian ini adalah dengan mekukukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dan melakukan uji kelayakan multimedia pembelajaran interaktif kepada beberapa ahli, diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran serta siswa sebagai user (pengguna) pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin kelas X Program keahlian teknik pemesinan di SMK Negeri 2 Medan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya di atas, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif Pekerjaan Dasar Teknik Mesin berbasis *Adobe Flash CS6* pada program keahlian Teknik Pemesinan kelas X SMK N 2 Medan pada materi menerapkan prosedur proses pengelasan?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan produk oleh Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Desain dan dan Siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin pada pokok bahasan Menerapkan prosedur proses pengelasan.
2. Mengetahui kelayakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik mesin pada pokok bahasan Menerapkan prosedur proses pengelasan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin pada Kompetensi Dasar Menerapkan prosedur proses pengelasan yang menarik dan bermutu dalam upaya meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat antara lain:

a. Bagi Peneliti

1. Sarana untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di lingkungan kampus.
2. Menambah suatu keilmuan yang baru mengenai bidang studi yang

diteliti.

3. Mengetahui keberhasilan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif.

b. Bagi Siswa

1. Menarik dan memotivasi siswa belajar.
2. Memudahkan siswa memahami konsep dan aplikasi materi pelajaran.
3. Mengaktifkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
4. Menjadi tidak mudah jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Guru

1. Membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan materi prosedur pengoperasian mesin umum dan mesin gerinda pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik mesin sehingga memudahkan pencapaian kompetensi pembelajaran.
2. Mendorong guru untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas dengan media pembelajaran interaktif yang menarik.

d. Bagi Sekolah

Memberi kelengkapan fasilitas belajar mengajar kepada peserta didik yang lebih optimal sehingga membantu peningkatan akreditasi sekolah.

e. Bagi Kampus

Membantu mahasiswa sebagai referensi dari penelitian penelitian yang

tekah dilakukan mengenai pembelajaran interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi media yang akan dikembangkan mengacu pada tujuan pembelajaran dimana hal hal yang masih dalam pengembangan yang mendukung proses belajar mengajar perlu mendapat respon positif. Secara lebih mendalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan terbagi dalam beberapa poin berikut ini :

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* dengan berbantuan PC berupa computer dan juga Smartphone.
2. Materi untuk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan merupakan materi semester genap dengan pokok bahasan Menerapkan prosedur proses pengelasan pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan manipulasi dan animasi data yang telah dikombinasikan baik teks, angka, gambar, symbol, suara, maupun video sehingga lebih menarik dan mengesankan.
3. Media pembelajaran berupa file yang dapat disimpan di DVD, Flashdisk, dan media simpan lainnya.
4. Isi dari media pembelajaran interaktif meliputi petunjuk penggunaan, kompetensi, judul, isi materi pelajaran, video, evaluasi/kuis, instansi dan profil pengembang.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, diharapkan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien sehingga mendorong motivasi belajar siswa. Pengembangan ini juga ditujukan untuk guru dalam menyediakan media pembelajaran berbantuan komputer untuk menyampaikan materi pelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu kompetensi dasar Menerapkan prosedur proses pengelasan pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin.
- b. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur analisis kebutuhan dan uji validasi media.
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan Program Keahlian Teknik Pemesinan.