

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembangunan negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut maju.

Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran yang terdapat di SMK Negari 2 Binjai tingkat keberhasilan peserta didik terhadap pembelajaran masih belum maksimal terkhusus pada mata pelajaran PDTM Nilai hasil belajar dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai UAS Siswa Kelas X TP Pada Mata Pelajaran PDTM

Sampel	Jumlah Peserta Didik	Tuntas	Belum tuntas	Nilai rata-rata hasil belajar
Kelas X TP	36	3	33	24,33333

Pada proses pembelajaran di SMK Negari 2 Binjai penyampaian materi pembelajaran yang diberikan oleh guru masih terbatas dengan media yang biasa tersedia seperti, buku pelajaran, papan tulis dan sesekali menggunakan media powerpoint. Demi menunjang kelancaran proses pembelajaran agar dapat

berjalan dengan efektif dan efisien, maka setiap guru dituntut untuk dapat mempersiapkan dan memfungsikan berbagai macam media yang dapat digunakan dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dampak dari kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran di kelas adalah rendahnya efektif dan efisien belajar sehingga peserta didik kurang aktifnya di dalam pembelajaran, dan berdampak pada hasil belajar menjadi rendah. Sangat diperlukannya daya tarik untuk meningkatkan kemauan siswa untuk belajar secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran yakni dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang akan menciptakan daya tarik bagi siswa untuk belajar.

Perkembangan teknologi dan media pendidikan seperti dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Perkembangan yang dialami oleh teknologi selalu membawa dampak yang positif bagi dunia pendidikan khususnya bagi perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran mengambil peranan penting dalam memfasilitasi guru untuk menyampaikan pengetahuan, serta memberikan jembatan pengetahuan bagi peserta didik untuk menerima pengetahuan dengan berbagai bentuk sebagaimana mungkin pengetahuan tersebut dapat disajikan. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam usaha mentransfer pengetahuan kepada peserta didiknya.

Media merupakan salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Heinich, Molenda, Russel, and Smaldino (1993: 2) mengungkapkan bahwa *"media is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning "between", the term refers "to anything that carries information between a source*

and a receiver." Berdasar pandangan tersebut, media adalah salah satu bentuk saluran komunikasi, dimana merupakan sebuah perantara atau dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi diantara sumber dan penerima informasi.

Media interaktif juga memiliki keunggulan dalam penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan media daring, daring merupakan istilah dari E-learning kemudian berkembang lagi menjadi pembelajaran daring (online learning) dengan adanya media interaktif maka guru mendapat kemudahan membagi materi pembelajaran kepada peserta didik.

Gerlach dan Ely (1980: 241) menyatakan bahwa "*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*" Media menurut Gerlach dan Ely tersebut di atas dapat berupa orang, bahan, atau kegiatan yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media tidak hanya berkuat pada wujud sebuah alat, tetapi dapat berupa manusia yang dapat dijadikan sumber belajar atau dapat juga berupa kegiatan yang dapat dijadikan sumber atau pengalaman belajar, bentuk kegiatan tersebut seperti seminar, diskusi, karya wisata, dan lainnya.

Menurut Lathuheru (dalam Hamdani 2005: 6) media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Pengembangan media pembelajaran dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran di

SMK N 2 Binjai khususnya pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin (PDTM).

Mata diklat yang ada di SMK dapat digolongkan dalam tiga golongan, yaitu : mata diklat normatif, mata diklat adaptif, dan mata diklat produktif (Permendiknas No 19 Tahun 2005). Mata diklat produktif adalah mata diklat yang berhubungan langsung dengan kompetensi keahlian siswa, salah satunya adalah PDTM. Sistem pembelajaran, media pembelajaran merupakan bagian yang saling terkait dengan metode dan strategi pembelajaran. Sumiati (2008:159-160) media pembelajaran merupakan bagian yang terstruktur dalam sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga menimbulkan proses belajar yang baik.

Multimedia interaktif merupakan bentuk kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas, sehingga informasi yang disampaikan akan mudah diserap dan dipahami. Hal ini juga mendukung proses pembelajaran pada masa new normal yang masih belum memperbolehkan tatap muka yang membuat siswa kurang paham pada mata pelajaran PDTM terkhusus pada Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka perlu adanya beberapa perbaikan dan pengembangan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Binjai, sehingga siswa lebih efektif dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut diharapkan dapat menghasilkan dampak positif terhadap siswa yaitu, siswa lebih mudah menyerap dan memahami materi

yang disampaikan, aktif dan kooperatif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, efisien, menarik, kreatif, mudah dimengerti dan jelas.

Pembuatan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PDTM ini memanfaatkan *software* Adobe Flash CS6, yang merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran, yang didukung dengan program video editing, sound recorder, dan pemrograman *action script* yang diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami dan diikuti. Hamalik (1986) dalam (Azhar, 2008) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, sehingga media pembelajaran pada mata pelajaran PDTM ini dapat mengatasi kekurangan media pembelajaran yang diterapkan sebelumnya, dan mampu mendukung kompetensi kompetensi bagi siswa. Media pembelajaran ini akan menjadi jembatan yang baik bagi siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru dengan baik.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti kemukakan diatas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian dengan judul :

“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PEKERJAAN DASAR TEKNIK MESIN (PDTM) KELAS X TP DI SMK NEGERI 2 BINJAI”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran PDTM
2. Multimedia pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran PDTM masih menggunakan papan tulis dengan metode komunikasi verbal melalui penuturan lisan pengajar sehingga dirasa masih kurang menarik.
3. Belum ada pengembangan media belajar yang optimal berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran PDTM Kompetensi Dasar Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan kelas.
4. Pembelajaran pada pelajaran PDTM Kompetensi Dasar Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan kelas dibutuhkan visualisasi untuk membantu peserta didik yang pemahaman abstraksinya rendah.

1.3. Pembatasan Masalah

Masalah dibatasi pada:

1. Subjek Penelitian Siswa kelas X TP di SMK Negeri 2 Binjai
2. Mata Pelajaran PDTM Kompetensi Dasar Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan.
3. *Software* yang digunakan untuk mengembangkan adalah *Adobe Flash CS6*

4. Beberapa langkah model pengembangan Borg & Gall yang dikombinasikan dengan model pengembangan Dick & Carry.

1.4. Rumusan Masalah

Masalah Penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif mata pelajaran PDTM Kompetensi Dasar Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan kelas X TP di SMK Negeri 2 Binjai?
2. Apakah multimedia interaktif mata pelajaran PDTM Kompetensi Dasar Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan kelas X TP di SMK Negeri 2 Binjai layak ?
3. Apakah multimedia interaktif mata pelajaran PDTM Kompetensi Dasar Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan kelas X TP di SMK Negeri 2 Binjai efektif ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan multimedia interaktif mata pelajaran PDTM Kompetensi Dasar Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan kelas X TP di SMK Negeri 2 Binjai
2. Mengetahui kelayakan multimedia interaktif mata pelajaran PDTM Kompetensi Dasar Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan kelas X TP di SMK Negeri 2 Binjai

3. Mengetahui efektivitas multimedia interaktif mata pelajaran PDTM Kompetensi Dasar Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan kelas X TP di SMK Negeri 2 Binjai

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran PDTM pada Kompetensi Dasar Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik

c. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

2. Multimedia pembelajaran berupa file yang dapat disimpan di DVD, Flashdisk, dan media simpan lainnya.
3. Multimedia pembelajaran bersifat interaktif, sehingga siswa bisa menentukan materi yang dibutuhkan.
4. Multimedia pembelajaran ini menyajikan materi dengan menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video.
5. Multimedia pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien sehingga mendorong motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa yang meningkat menjadikan hasil belajar siswa ikut meningkat sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan efektif.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Multimedia ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Multimedia ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu kompetensi dasar Mengevaluasi hasil penggunaan perkakas tangan pada mata pelajaran PDTM.
- b. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur analisis kebutuhan dan implementasi.
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas X TP SMK Negeri 2 Binjai.