

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian utama bagi setiap individu dalam upaya mengembangkan diri, pendidikan juga merupakan sebuah investasi dalam mengembangkan sumber daya manusia. Perkembangan zaman di dunia pendidikan yang berubah secara signifikan sehingga banyak mengubah pola pikir pendidik dari mentalitas yang umumnya kaku menjadi mentalitas yang lebih modern. Hal ini memberikan dampak besar pada kemajuan pendidikan di Indonesia salah satunya adalah akses informasi yang dibutuhkan semakin cepat dan mudah. Perkembangan teknologi yang begitu pesat seiring dengan perkembangan zaman menuntut setiap instansi pendidikan agar berfikir kreatif dan inovatif guna memberikan pembelajaran yang terbaik. Teknologi saat ini sudah bukan lagi hal awam bagi setiap individu, hampir setiap masyarakat mengerti tentang teknologi. Dalam dunia pendidikan teknologi sering digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang inovatif dan terbarukan (*futuristis*).

Teknologi yang berkembang pesat saat ini diantaranya adalah perangkat komputer, smartphone, dan koneksi internet, inovasi dalam pembelajaran saat ini juga berkembang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya inovasi pembelajaran berbasis multimedia flash, e-learning, dan media pembelajaran yang lain yang

menjadi bukti bahwa teknologi sudah berkembang begitu pesat. Salah satu teknologi yang dimanfaatkan dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yakni macromedia flash 8. Macromedia flash juga dapat menarik minat belajar siswa karena fitur animasi yang disajikan terkesan menarik bagi siswa sehingga siswa dapat lebih termotivasi dan proses pembelajaran akan terselenggara dengan baik. Peralatan yang dimaksud adalah papan tulis, media cetak, audio, audio visual, gambar, maupun berbasis website. Peralatan tersebut dikembangkan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar menarik minat dan mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang aktif akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri konsep dan makna melalui kegiatan pembelajaran.

Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari usaha guru dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran telah lama digunakan untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka tetap fokus pada pelajaran yang diajarkan. Media merupakan alat yang dapat membantu guru menambah materi yang diajarkan dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 2 Februari 2023 peneliti menemukan bahwa di SMK Dwi Warna Medan pada program keahlian teknik pemesinan diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa

bergantung pada guru, begitu juga dengan media yang digunakan masih sederhana. Media yang umum digunakan oleh guru disekolah adalah buku pelajaran, power point dan papan tulis. Media yang digunakan guru tersebut disekolah merupakan media yang sangat umum digunakan dan memiliki fungsi yang sangat pening dalam penyampaian materi, tetapi media tersebut masih memiliki kekurangan, seperti tidak dapat memberikan penjelasan langsung hanya dengan membaca, dan bagi siswa yang kurang disiplin aktivitasnya akan kesulitan memahami materi dalam buku pelajaran atau modul, bahkan tidak dapat memvisualisasikan langsung suatu gambar seperti langkah-langkah mengukur parameter-parameter pemotongan pada mesin bubut dan membutuhkan waktu lama untuk membuat gambar pada papan tulis, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan karena harus menunggu guru selesai menulis dipapan tulis.

Salah satu alternatif yang dapat menjadi pemecahan masalah berdasarkan hasil observasi sebelumnya adalah media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran berbasis kontekstual berbantuan macromedia flash. macromedia flash 8 adalah sebuah software yang berfungsi untuk membuat animasi 2D yang sangat ideal dibandingkan dengan program yang lain (Wahyugi dkk, 2021). Dengan menggunakan macromedia flash proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. media pembelajaran berbasis macromedia flash diharapkan menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam mata pelajaran teknik pemesinan bubut, dengan demikian berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya peneliti beranggapan perlu dilaksanakan penelitian media pembelajaran yang

diterapkan dalam proses belajar mengajar. Sebab itu, peneliti bermaksud untuk membuat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis kontekstual berbantuan Macromedia Flash 8 Pada Teknik Pemesinan Bubut Siswa Kelas XI SMK Dwi Warna Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya peneliti mengidentifikasi masalah kedalam poin-poin berikut ini:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena masih menggunakan metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut
2. Kurangnya fokus dan antusiasme siswa dalam proses belajar khususnya pada mata pelajaran Teknik Pemesinan Bubut.
3. Siswa kesulitan memahami pelajaran teknik pemesinan bubut yang diajarkan pada saat proses belajar mengajar karena tidak ada media pendukung dalam pembelajaran.
4. Belum ada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual berbantuan *macromedia flash 8*.

1.3. Pembatasan Masalah.

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka perlu dilakukan pembatasan terhadap masalah tersebut sehingga tidak terjadi perluasan kajian dalam penelitian. Oleh karena itu penulis hanya mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut meliputi materi parameter pemotogan dan melihat apakah media yang

dikembangkan layak dan memenuhi persyaratan pada siswa kelas XI Smk Dwi Warna Medan.

1.4. Rumusan Masalah.

Setelah dilakukan pembatasan terhadap masalah yang dikasai dalam penelitian ini, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis kontekstual berbantuan macromedia flash 8 pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut siswa kelas XI SMK Dwi Warna Medan?
2. Bagaimana media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut siswa kelas XI SMK Dwi Warna Medan layak digunakan dalam pelajaran?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa efektif pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI SMK Dwi Warna Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk.

Sejalan dengan rumusan maslaah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan pengembangan produk yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis kontekstual berbantuan macromedia flash 8 pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut Siswa kelas XI SMK Dwi Warna Medan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut siswa kelas XI SMK Dwi Warna Medan.

3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa efektif pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI SMK Dwi Warna Medan?

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat pengembangan produk yang dilakukan setelah penelitian ini berhasil terlaksana adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu menyumbang kontribusi penuh terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut, terkhusus untuk pengembangan produk yang berbasis macromedia flash 8.
2. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran khususnya pada materi parameter-parameter pemotongan pada mesin bubut, sekaligus membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.
3. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan bisa membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah sehingga, bisa menumbuhkan keinginan, minat, serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *macromedia flash 8*.
2. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* ini berisikan materi teks, animasi, gambar, dan video.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya menerapkan materi teknik pemesinan bubut.
4. Dapat digunakan pada komputer dengan spesifikasi rendah sehingga memudahkan dalam penggunaannya.

1.8. Pentingnya Pengembangan.

Pemanfaatan media pembelajaran dengan berbantuan *macromedia flash 8* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi saat ini yang sangat pesat menuntut pendidik agar kreatif dan inovatif sehingga pendidikan di Indonesia dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemajuan teknologi media pendidikan di Indonesia. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* sangat penting untuk dikembangkan baik itu oleh guru maupun calon guru.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.

Dalam penelitian ini peneliti memiliki asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan yang dilakukan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi dalam pengembangan

- 1.1. Proses belajar mengajar akan lebih mudah menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 yang menyajikan media dalam bentuk animasi, gambar, dan video.
- 1.2. Peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar.
2. Keterbatasan pengembangan
 - 2.1. Ujicoba produk hanya dilakukan pada media pembelajaran berbasis macromedia flash materi teknik pemesian bubut kelas XI (Sebelas).



THE
Character Building
UNIVERSITY