

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman modern ini teknologi berkembang dengan pesat dalam memenuhi kebutuhan dan keperluan manusia. Teknologi yang ada mampu memudahkan kegiatan manusia menjadi lebih efisien dan lebih efektif. Hal ini dikarenakan sebagian besar sumber daya manusia di berbagai dunia telah meningkat dan berkembang baik dari segi ilmu pengetahuan dan pola pikir untuk menciptakan suatu sarana dalam kehidupan sehari-hari menjadi lebih baik. Perkembangan teknologi bukan hanya pada dunia industri namun sejalan dengan perkembangan zaman, kini teknologi telah merambah ke dunia pendidikan.

Berbagai macam pembaharuan dalam pendidikan telah banyak dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas dalam pendidikan, pembaharuan yang dilakukan diantaranya kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Berbagai teknologi yang mendukung diharapkan mampu mendongkrak kualitas pendidikan yang ada di Indonesia.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang menjadi salah satu alternatif sekolah lanjutan setingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) untuk memperoleh keahlian dalam suatu bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan juga diharapkan mampu melahirkan terobosan-terobosan baru dalam merekayasa teknologi yang ada. Untuk mencapai hal itu maka harus didukung dengan sarana dan prasarana yang lengkap dan berkualitas yang mampu memberikan

kemudahan dalam proses belajar mengajar. Guru dalam hal ini dituntut untuk mampu menyampaikan bahan/materi yang baik dan efektif kepada peserta didik agar terciptanya proses pembelajaran yang baik. Kemudahan dalam memahami materi/bahan pelajaran merupakan hal yang penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pelajaran Menggambar Teknik merupakan pelajaran dasar bagi Sekolah Menengah Kejuruan khususnya pada bidang teknik kejuruan. Menggambar Teknik merupakan pelajaran yang memuat model desain dari suatu rangkaian/ benda yang ditampilkan dalam bentuk sketsa pada kertas. Hal ini dikarenakan Menggambar Teknik merupakan suatu bahasa bagi seseorang yang mendalami ilmu keteknikan dalam memahami ilustrasi dan konstruksi dari suatu benda atau objek.

Hasil pengamatan berupa wawancara tanya jawab secara lisan dengan guru di beberapa SMK di Rayon SMKN 4 Medan ditemukan bahwa beberapa pengajar/guru dalam hal ini Guru Menggambar Teknik mengalami kendala dalam proses pembelajaran Menggambar Teknik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang ada masih tergolong konvensional. Pada proses pembelajaran Menggambar Teknik khususnya pada gambar proyeksi dan gambar potongan sebagian Guru mengatakan kesulitan dalam penyampaian materi gambar proyeksi dan gambar potongan. Para Guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran berbentuk buku, dan *jobsheet* juga sebagian besar masih menerangkan lewat papan tulis yang ada. Beberapa Guru mengatakan pada saat proses pembelajaran khususnya gambar proyeksi

dan gambar potongan diterangkan dengan menggambar langsung objek yang akan dibahas di papan tulis. Hal ini tentu saja tidak efisien dan efektif mengingat penggunaan waktu yang lama dalam menggambar objek tersebut di papan tulis dan terkadang gambar yang diharapkan kurang sesuai dengan yang ada di buku dan ini dilakukan disetiap pertemuan dan kelas yang membahas materi tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan berupa wawancara tanya jawab secara lisan di sekolah SMKN 4 Medan, Guru Menggambar Teknik menjelaskan sangat membutuhkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran tersebut. Ketersediaan media, masih sangat kurang sehingga para pengajar menggunakan media secara minimal. Media yang sering digunakan adalah media cetak (diktat, modul, *hand out*, buku teks, dan sebagainya), dan didukung dengan alat bantu yang masih tetap digunakan seperti *white board* dan *spidol* serta *proyektor* walau penggunaannya masih sangat terbatas. Sedangkan media *audio* dan *visual* (kaset *audio*, siaran TV/Radio, *overhead transparency*, video/film), dan media elektronik (komputer, internet) masih belum secara intensif dimanfaatkan.

Berangkat dari kenyataan tersebut peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dan lebih inovatif yang diharapkan mampu memberikan kontribusi yang baik untuk proses pembelajaran khususnya sarana bagi Guru dalam menyampaikan materi Menggambar Teknik juga diharapkan kemudahan dalam mempelajari gambar proyeksi dan gambar potongan bagi peserta didik. Peneliti mengangkat sebuah

penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik”. Penelitian akan dilakukan di beberapa sekolah untuk mendapatkan data dan keefektifan produk yang lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru dalam proses pembelajaran dalam hal ini pelajaran Menggambar Teknik khususnya gambar proyeksi dan gambar potongan masih mengalami kendala dalam penyampaian materi ke peserta didik.
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada modul dan penerangan materi dilakukan pada papan tulis untuk menerangkan gambar yang ada masih terbilang kurang efektif dan efisien.

C. Batasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan Multimedia Interaktif pelajaran Menggambar Teknik pada sub kompetensi gambar potongan dan gambar proyeksi sesuai dengan kurikulum dan kompetensi gambar yang berlaku di Rayon SMKN 4 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada pelajaran Menggambar Teknik di Rayon SMKN 4 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada pelajaran Menggambar Teknik di Rayon SMKN 4 Medan?
3. Bagaimana tanggapan Guru tentang penggunaan Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran Menggambar Teknik di Rayon SMKN 4 Medan?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran Menggambar Teknik berbasis Multimedia Interaktif.
2. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada pelajaran Menggambar Teknik yang dikembangkan.
3. Mengetahui tanggapan Guru tentang penggunaan dari media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada pelajaran Menggambar Teknik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan menambah khasanah ilmu pengetahuan, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, terkhusus berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Menggambar Teknik. Juga sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin meneliti penelitian sejenis.