

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, segala sesuatu turut berkembang menjadi lebih maju, terkhusus di dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi akan selalu membuat dan menghasilkan hal-hal baru yang dapat mengembangkan dan menambah bahkan menciptakan hal baru yang lebih canggih. Terkhusus dalam bidang teknologi, perkembangannya sangat diharapkan dapat membantu segala kegiatan manusia untuk mempermudah di dalam pekerjaan dan aktivitasnya sehari-hari.

Manfaat dari perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan, antara lain dalam dunia bisnis, usaha, sosial dan budaya. Salah satu manfaat dari perkembangan teknologi yang tidak kalah penting ialah untuk membantu proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki banyak cara dan karya. Salah satu di antaranya adalah pemanfaatan teknologi berupa pembelajaran menggunakan multimedia.

Dewasa ini pemanfaatan teknologi berupa multimedia cukup banyak dipergunakan untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Hal ini tentunya akan menciptakan dan membuat pembelajaran tidak hanya berorientasi pada guru sebagai sumber belajar bagi para siswa. Pembelajaran yang dilakukan dengan pemberian materi secara ceramah serta satu arah, terkadang sangat sulit untuk dipahami para siswa. Karena dengan cara yang seperti itu siswa hanya berimajinasi dengan pikirannya tentang apa yang dikatakan dan dijelaskan guru

tanpa mengetahui seperti apa tampilan benda sebelum mereka melakukan praktik, khususnya untuk para siswa SMK. Apabila sekolah tersebut memiliki peralatan maupun media di dalam praktikum untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan siswa, maka hal tersebut akan membantu para siswa untuk memiliki keterampilan. Namun apabila pada kenyataannya sekolah tersebut tidak memiliki peralatan dan bahan untuk menunjang praktikum disekolah tersebut maka para siswa hanya memiliki pengetahuan tanpa memiliki keahlian dari apa yang dipelajari.

Menurut Hutajulu (2012: 2) Kondisi keterbatasan alat dan bahan di SMK sangat mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar siswa, pengadaannya memerlukan biaya yang sangat besar sehingga membuat program tersebut mungkin terlaksana namun tidak dengan kualitas yang diharapkan. Karena jika siswa SMK hanya dibekali dengan teori saja maka tidak ada bedanya dengan siswa SMA dalam kompetensi bidang teknologi.

Didalam Garis Besar Program Pembelajaran (GBPP) kurikulum SMK 2006 menjelaskan bahwa tujuan khusus SMK sebagai bagian dari suatu sistem pendidikan menengah dalam pendidikan nasional mempunyai tujuan sebagai berikut: (1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, (2) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi dilingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang

diminatinya, (3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari, baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, (4) Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih. Maka dari itu diharapkan SMK mampu menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang siap untuk dipakai sesuai dengan bidang keahliannya.

Proses dalam suatu pembelajaran sangat berpengaruh bagaimana hasil dari seorang siswa ataupun peserta didik. Proses pembelajaran sendiri adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi sendiri merupakan bagaimana suatu pesan dapat disampaikan dan diterima oleh pendengar, penglihat dan kegiatan ini secara bergantian terus menerus. Kegiatan komunikasi didalam kelas terjadi antara pendidik dengan siswa dan sebaliknya. Dengan adanya komunikasi, informasi maupun pesan dapat diterima oleh orang yang menerima informasi dan pesan. Penyampaian materi merupakan proses penyampaian informasi oleh pendidik terhadap siswa. Yang diharapkan para siswa dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru sewaktu guru menjelaskan. Namun, terkadang siswa akan sulit untuk mengerti dan memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru, dan tidak mungkin guru mengulang terus-menerus materi yang disampaikan kepada semua siswa.

Sejauh ini penggunaan media pembelajaran masih sangat minim digunakan. Hal ini didapati ketika peneliti mengadakan wawancara dengan pendidik di SMK Negeri 13 Belawan. Dalam proses pembelajaran hanya

menggunakan metode ceramah dan penggunaan media hanya sebatas buku pelajaran, papan tulis serta sesekali menggunakan proyektor yang tentunya hal ini akan membuat pembelajaran menjadi satu arah dan kurangnya interaktif terhadap media pembelajaran. Sementara pembelajaran cukup sulit untuk dipahami para peserta didik dikarenakan minimnya peralatan praktik disekolah untuk memahamkan pembelajaran itu. Hasil wawancara kepada guru diperoleh bahwa hasil belajar siswa rendah dikarenakan minat dan ketertarikan terhadap pembelajaran juga rendah dan materi yang dipelajari tidak mudah untuk dipahami sepenuhnya. Dari wawancara yang dilakukan guru menyatakan bahwa hasil belajar rata-rata siswa pada pembelajaran adalah 68, sementara nilai KKM yang ditentukan adalah 70 untuk mata pelajaran proses-proses mesin konversi energi.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan dengan tujuan yang akan dicapai, tentunya hal ini adalah suatu keberhasilan didalam proses belajar mengajar. Hal ini membutuhkan sebuah media yang dapat dipergunakan pendidik dalam mengajar maupun digunakan oleh para peserta didik untuk mempelajari kembali materi dirumah atau di manapun selama ada alat lain yang mendukung media tersebut yaitu komputer/laptop. Media ini dinamakan media pembelajaran interaktif, yang dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi para peserta didik.

Media pembelajaran interaktif sangat berperan penting di dalam pendidikan karena dengan media pembelajaran interaktif yang tepat materi dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan akan menjadi sumber belajar bagi para peserta didik. Maka dari itu seiring dengan perkembangan teknologi dalam bidang

pendidikan terutama media informasi, guru maupun tenaga pendidik diharapkan mampu menggunakan dan menguasai serta mendesain teknologi informasi -media pembelajaran interaktif- agar pembelajaran tidak terasa membosankan. Para siswa tentunya akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang inovatif menggunakan media namun media ini juga harus sesuai dengan materi dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan pandangan yang ada maka permasalahan yang muncul yaitu bagaimana seorang pendidik mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dan berkembang untuk mendesain media pembelajaran yang mampu memberikan pengaruh yang baik, serta peserta didik tertarik dan tidak merasa bosan dengan yang namanya belajar dengan media pembelajaran yang ada. Dengan demikian penulis tertarik untuk mendesain media interaktif sebagai media dan sumber media belajar mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa rendah.
2. Materi yang dipelajari tidak mudah untuk dipahami dan diterima peserta didik.
3. Media pembelajaran interaktif masih relatif sedikit di sekolah.
4. Guru minim menggunakan media pembelajaran.

5. Penggunaan laptop/komputer masih pada tujuan yang belum bermanfaat, dikarenakan kurangnya media pembelajaran mandiri.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah penelitian ini pada bidang:

1. Penelitian ini menitik beratkan pada kelayakan multimedia interaktif media pembelajaran pada siswa SMK.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dikemas dalam CD Interaktif dengan menggunakan Perangkat Lunak *Adobe Flash Professional CS6*.
3. Materi ajar pada mata pelajaran Proses-Proses Mesin Konversi Energi dibatasi pada bahasan menjelaskan Konsep Motor Listrik di kelas X jurusan Teknik Mesin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah desain multimedia interaktif pada pembelajaran menjelaskan Konsep Motor Listrik?

2. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada bahasan menjelaskan Konsep Motor Listrik?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain multimedia interaktif pada pembelajaran menjelaskan Konsep Motor Listrik.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang digunakan pada bahasan menjelaskan Konsep Motor Listrik.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran.
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa
 - c. Meningkatkan pengetahuan serta keterampilan dari siswa SMK.
 - d. Media pembelajaran dapat digunakan diluar lingkungan sekolah selama tersedianya laptop maupun komputer.
2. Bagi guru

Sebagai masukan bagi tenaga pendidik untuk menggunakan serta mengembangkan teknologi yang sudah ada agar proses

pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan lebih menarik untuk diterima siswa tanpa mengurangi tujuan dari kurikulum yang akan dicapai.

3. Bagi sekolah

- a. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk pengembangan pembelajaran dikelas dan peningkatan mutu terkhusus bagi SMK Negeri 13 Sei Seruwai Belawan.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu membantu sekolah untuk meningkatkan mutu peserta didik terkhusus dalam pembeajaran menjelaskan Konsep Motor Listrik.