

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap individu. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menjadikan diri lebih baik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Hasbullah, 2009). Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pentingnya tujuan pendidikan bagi pembangunan negara sehingga diperlukan aturan-aturan yang jelas demi tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Aturan dibuat pemerintah sebagai sebuah kebijakan yang harus dipatuhi oleh semua pihak yang menjalankan pendidikan. Kebijakan dikeluarkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memajukan pendidikan agar sesuai dengan perkembangan zaman.

Sebagaimana tercantum pada PP no. 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 13 Ayat 1 dan 2:

- (1) Kurikulum untuk SMP/MTs/SMPLB atau bentuk lain yang sederajat, SMA/MA/SMALB atau bentuk lain yang sederajat, SMK/MAK atau bentuk lain yang sederajat dapat memasukkan pendidikan kecakapan hidup.
- (2) Pendidikan kecakapan hidup sebagaimana dimaksud ayat (1) mencakup kecakapan pribadi, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional.

Peraturan pemerintah tersebut jelas mencatumkan bahwa setiap instansi pendidikan salah satunya ialah SMK/MAK dapat memasukkan pendidikan kecakapan hidup dalam kurikulumnya. Kecakapan tersebut meliputi kecakapan pribadi, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional. Sesuai dengan kebijakan tersebut siswa SMK diharapkan tidak saja memiliki pribadi yang baik, tetapi juga pengetahuan dan keterampilan yang baik, dan semuanya itu juga berpengaruh terhadap mutu pendidikan yang berlaku di sekolah.

Dimiyanti (2009) menyatakan mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan media belajar. Salah satu hal yang dapat mendukung tercapainya pendidikan yang lebih baik yaitu penggunaan media pembelajaran di sekolah. Bagi guru tidak cukup jika hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan pelajaran. Akan tetapi juga membutuhkan sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan dari penjelasan guru yang biasa disebut dengan media. Tanpa adanya media, guru akan kesulitan dan banyak membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampikan pelajaran maka dibutuhkan media atau alat untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman di era-globalisasi manusia dituntut untuk dapat terus berkembang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan dengan pesat dan dampaknya menyentuh keseluruhan aspek kehidupan dan salah satunya dunia pendidikan. Teknologi di bidang pendidikan menjadi wadah proses komunikasi dan informasi dari pendidik ke peserta didik. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan berdampak pada proses belajar mengajar. Salah satu yang mempengaruhi proses belajar mengajar ialah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada siswa. Arsyad (2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Hal yang senada juga diungkapkan dalam pendapat Hamalik (1994) dimana pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemauan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2013) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu pengajaran akan lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar, pengajaran akan lebih mudah dipahami siswa, metode akan lebih bervariasi, siswa melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengar tapi siswa juga melakukan pengamatan dan lain sebagainya.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar secara efektif sehingga peserta didik lebih memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi kriteria kelayakan. Walker & Hess seperti di kutip dalam Arsyad (2013) memberikan kriteria dalam mengkaji media pembelajaran perangkat lunak berdasarkan kualitas. Pertama kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi siswa. Kedua, kualitas instruksional atau pembelajaran yang meliputi : memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak pada siswa dan dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajaran. Ketiga, kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan kualitas tampilan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya.

Berdasarkan wawancara dengan guru Mekanika Teknik dan beberapa siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Binjai pada tanggal 20 Januari 2020, di dapati bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Mekanika Teknik masih rendah terbukti dari hasil belajar Mekanika Teknik pada SMK Negeri 2 Binjai. Penggunaan media pembelajaran hanya sebatas buku dan papan tulis sehingga kurang menariknya pembelajaran yang menyebabkan minimnya minat siswa dalam pembelajaran mekanika teknik.

Adapun rekapan nilai berdasarkan hasil belajar siswa mata pelajaran mekanika teknik terdapat pada **Tabel 1.1** sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa T.A 2018/2019

Kelas	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase	Keterangan
X DPIB 2	90,00 – 100	A	1	2,86%	Sangat Kompeten
	80, - 89,99	B	4	11,43%	Kompeten
	70 - 79,99	C	12	34,28%	Cukup Kompeten
	<70	D	18	51,23%	Tidak Kompeten
	TOTAL		35	100.00%	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Mekanika Teknik kelas X

Berdasarkan **Tabel 1.1** pada Tahun Ajaran 2018/2019 dapat dilihat bahwa 51.23% siswa dengan keterangan tidak kompeten, 34.28% siswa yang dinilai cukup kompeten, 11.43% siswa yang kompeten, dan hanya 2.86% siswa yang dinilai sangat kompeten. Dari tabel di atas dapat dianalisa bahwa 48.57% siswa yang lulus dan masih ada 51.23% siswa yang tidak tuntas berdasarkan nilai KKM.

Upaya untuk menambah pemahaman siswa dapat dilakukan dengan memberikan mekanika teknik media yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Pemberian media ini bertujuan untuk menambah minat belajar serta pemahaman siswa mengenai mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Hamalik dikutip dalam Arsyad (2013) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan menyimpulkan informasi. Selain itu media pembelajaran merupakan unsur-unsur penunjang dalam proses pembelajaran agar terlaksana dengan lancar dan efektif.

Berdasarkan taksonomi Leshin yang dikutip di dalam Arsyad (2013) ada 5 jenis media pembelajaran yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, dan media berbasis komputer. Seiring perkembangan zaman penggunaan media pembelajaran berbasis komputer sangat banyak digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi aktif dan bersifat dua arah.. Media pembelajaran interaktif mencakup berbagai media yang terintegrasi menjadi satu. Salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yaitu multimedia.

Rasyid, Azis, dan Saleh (2016) membuktikan bahwa media pembelajaran yang paling banyak diminati siswa saat ini adalah multimedia karena terdiri dari beberapa jenis media sehingga mampu membangkitkan minat belajar siswa karena variatif. Penggunaan multimedia akan memudahkan seseorang untuk mengingat dan mempelajari sesuatu melalui mata untuk melihat, telinga untuk mendengar yang merupakan sistem kerja dasar dari memori, dengan penggunaan multimedia sebagai bahan bantu ajar membuat siswa tidak akan dibebani oleh multiinstruksi yang diterimanya sehingga membantu otak dalam hal manajemen memori. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan berbagai bahasan materi pelajaran, sehingga guru tidak lagi hanya bergantung pada buku pelajaran maupun diktat yang ada.

Ada banyak software yang mendukung dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer khusus multimedia. Salah satu aplikasi yang mendukung dalam pembuatan multimedia yaitu *Adobe Flash CS6*.

Adobe Flash CS6 merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. *Adobe Flash CS6* merupakan versi *Adobe Flash* yang telah diperbarui dari versi sebelumnya itu *Adobe Flash CS3*, *Adobe Flash CS4*, dan *Adobe Flash CS5* (Madcoms, 2013). *Adobe Flash CS6* ini mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain.

Media *Adobe Flash CS6* ini baik digunakan untuk materi pembelajaran Mekanika Teknik karena *Adobe Flash* memiliki unsur gambar, efek suara, animasi serta tampilan yang menarik sehingga menumbuhkan minat serta pemahaman siswa. *Software Adobe Flash CS6* ini menghasilkan produk dengan ekstensi *.exe* yang dapat dibuka menggunakan browser atau pembaca *Adobe Flash Player* yang bisa dibuka melalui web atau android *smartphone*.

Berdasarkan uraian dan permasalahan tersebut maka ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan pada SMK Negeri 2 Binjai berjudul:

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Binjai”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Binjai menganggap pelajaran mekanika sulit dan kurang menarik.

2. Media pembelajaran yang digunakan belum bersifat interaktif dan kurang efektif.
3. Kurangnya minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa menurun.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini berfokus maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini difokuskan kepada kelayakan media pembelajaran sehingga diperlukan validasi oleh ahli materi, ahli media, desain pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil yaitu siswa kelas X jurusan Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Binjai.
2. Mata pelajaran yang digunakan adalah mekanika teknik dengan materi macam-macam gaya dalam struktur bangunan.
3. Media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah software *Adobe Flash CS6*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran mekanika teknik kelas X DPIB SMK Negeri 2 Binjai?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran mekanika teknik kelas X DPIB SMK Negeri 2 Binjai?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan keinginan peneliti berupa jawaban yang hendak dicari melalui proses penelitian. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang layak digunakan pada mata pelajaran mekanika teknik untuk siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Binjai.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang layak digunakan pada mata pelajaran mekanika teknik untuk siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Binjai.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

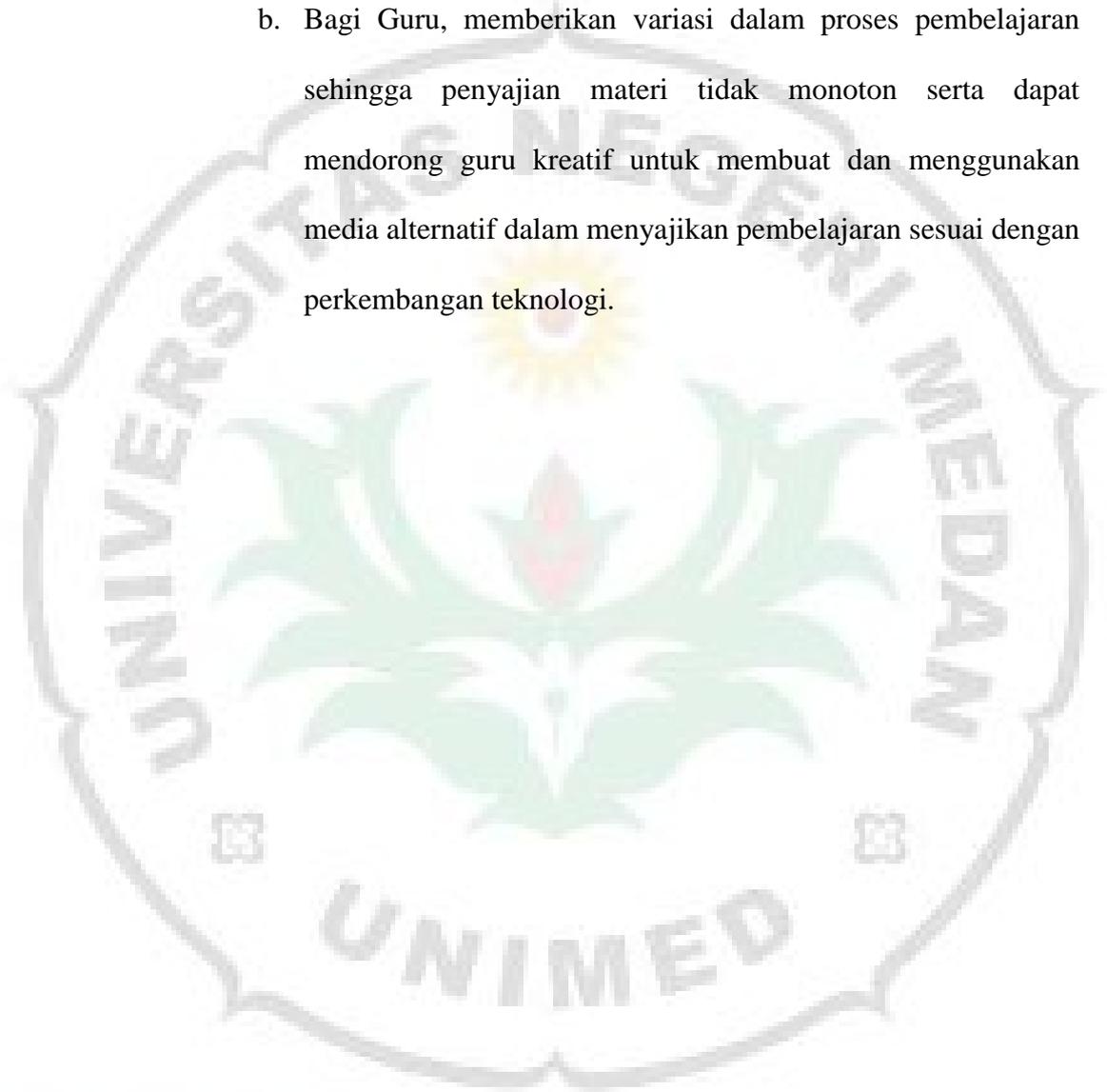
1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif guna mempermudah penyampaian materi serta meminimalisir kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, terciptanya pembelajaran yang aktif dengan meningkatkan pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai alat bantu pembelajaran dan menciptakan rasa tertarik dalam mempelajari mata pelajaran Mekanika Teknik.

- b. Bagi Guru, memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga penyajian materi tidak monoton serta dapat mendorong guru kreatif untuk membuat dan menggunakan media alternatif dalam menyajikan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi.



THE
Character Building
UNIVERSITY