

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk mendukung kemajuan bangsa dan Negara seperti yang tertuang dalam Undang-undang Republik No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Beberapa komponen pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu tujuan pendidikan, pendidik/guru, dan peserta didik/peserta didik.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, guru memegang peran penting dalam mencerdaskan peserta didik. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan peserta didik melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Guru sebagai perencana pembelajaran dituntut untuk mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Selanjutnya Peraturan Pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, mengisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dimana salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar.

Dengan demikian dalam mengembangkan RPP guru juga diharapkan untuk mengembangkan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar.

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan menetapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP dikembangkan untuk mengatasi masalah umum yang terjadi di dunia pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses belajar dan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru (*teacher centered*). Melalui KTSP guru diberi keleluasaan untuk mendesain pembelajaran baik dari segi materi, metode, media, sistem evaluasi dan model pembelajaran yang selaras dengan kondisi perkembangan dan kebutuhan dunia industri atau dunia usaha.

KTSP Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dikembangkan bersama-sama dengan *stakeholder* sekolah mengacu pada prinsip-prinsip sebagai berikut :

- (1) Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya;
- (2) Beragam dan terpadu;
- (3) Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni;
- (4) Relevan dengan kebutuhan kehidupan;
- (5) Menyeluruh dan berkesinambungan;
- (6) Belajar sepanjang hayat;
- (7) Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah. (Depdiknas, 2007:59)

Prinsip tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher center*), pembelajaran hendaknya berpusat pada peserta didik (*student center*). Peserta didik diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan kemampuannya, hingga menguasai bahan ajar (kompetensi) secara menyeluruh dan berkesinambungan (*mastery learning*). Guru bertugas menciptakan lingkungan belajar dan membimbing peserta didik dalam belajar.

Pendidikan kejuruan sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional adalah pendidikan khusus yang direncanakan untuk menyiapkan peserta didik guna memasuki dunia kerja, serta mengembangkan sikap profesional di bidang-bidang profesi tertentu. Lulusan pendidikan kejuruan diharapkan menjadi manusia produktif yang mampu bersaing untuk masuk lapangan kerja global. Tujuan pendidikan menengah kejuruan di Indonesia menurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006 adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Selanjutnya Peraturan Pemerintah nomor 29 tahun 1990 mengisyaratkan bahwa lulusan SMK dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja, bukan hanya dunia kerja yang terstruktur di dalam industri besar, melainkan juga pada sektor usaha informal yang membutuhkan kemandirian kerja. Oleh karena itu kurikulum SMK menekankan pada pemberian bekal kemampuan yang sesuai dan berorientasi pada kebutuhan pemakai tamatan (*demand driven*).

Usaha pemerintah untuk merespon tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global serta perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, desentralisasi, dan hak asasi manusia diantaranya adalah dengan mengintegrasikan mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) ke dalam kurikulum SMK. Tujuannya adalah untuk membekali peserta didik agar mampu beradaptasi dengan dunia kerja, perkembangan dunia, dan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi serta mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional. Standar isi mata diklat KKPI untuk SMK menyatakan bahwa tujuan

mata pelajaran KKPI adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk : (a) menggunakan teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari, dan (b) mengaplikasikan komputer sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Namun untuk mencapai tujuan seperti yang di amanatkan dalam standar isi tersebut masih terbentur berbagai kendala. Pelaksanaan KTSP sampai saat ini masih menemui banyak kendala terutama pada kesiapan sumber daya manusia serta sarana dan prasarana yang dimiliki SMK, khususnya di SMK Negeri 3 Medan. Berdasarkan pengamatan di SMK Negeri 3 Medan, pembelajaran mata pelajaran KKPI masih dilakukan secara konvensional, guru masih menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan penugasan. Kegiatan pembelajarannya meliputi: (1) guru menyampaikan materi; (2) guru melakukan demonstrasi pada materi-materi praktek; (3) guru memberikan tugas praktek dengan berpedoman pada lembar kerja peserta didik (LKS); dan (4) guru memeriksa hasil pekerjaan peserta didik. Prinsip pembelajaran tersebut masih menganut pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*), peserta didik kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi dan kreativitasnya. Hal ini bertentangan dengan salah satu prinsip KTSP yaitu pembelajaran yang berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru dituntut untuk menjadikan pembelajaran lebih inovatif, yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal, baik belajar secara mandiri maupun belajar di dalam kelas. Pengembangan bahan ajar adalah salah satu solusi yang harus dilakukan oleh guru dan diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan dalam pembelajaran.

Disamping pengembangan bahan ajar, guru juga diharapkan mampu memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat bantu guru untuk menyampaikan pesan ataupun informasi agar dapat diterima dengan baik dan menarik oleh peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik. Beberapa bentuk penggunaan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain ; (1) CD Multimedia Interaktif; (2) Multimedia Presentasi; (3) Video Pembelajaran; dan (4) Internet.

Permasalahan lainnya saat ini adalah banyak guru yang belum mampu memanfaatkan dan mengembangkan media untuk pembelajaran. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran disatu sisi dan lemahnya kemampuan guru mengembangkan media pembelajaran sisi lainnya menjadi salah satu penyebab semakin menjamurnya penerapan metode konvensional dikalangan guru. Kebanyakan guru masih memilih untuk kemudahan dan kenyamanan dirinya saja dalam mengajar, sekedar lepas tanggung jawab, guru masih cenderung dengan kondisi yang biasa saja, melaksanakan pembelajaran secara konvensional dan masih mengandalkan buku paket atau bahan ajar (buku teks) yang disusun oleh penerbit tertentu. Hal ini disebabkan kurangnya kesadaran akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) / Kompetensi Dasar (KD) dan kebutuhan peserta didik. Kebiasaan menggunakan buku teks

terbitan tertentu mengakibatkan guru mengalami kesulitan atau tidak terbiasa menyusun bahan ajar sendiri. Padahal tuntutan KTSP menghendaki kemampuan guru menjabarkan SK dan KD menjadi materi pokok dan bahan ajar. Guru diharapkan untuk secara kreatif memilih dan menyusun materi berdasarkan SK dan KD yang relevan. Dengan demikian materi pokok dan bahan ajar mengacu kepada SK dan KD, tidak berdasarkan kepada struktur materi yang ada dalam buku teks terbitan tertentu.

Efek dari penerapan kegiatan pembelajaran konvensional adalah terhambatnya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang seterusnya berakibat pada rendahnya kesiapan peserta didik/lulusan dalam memasuki pasar kerja. Oleh karena itu perlu dicarikan alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, agar peserta didik mampu memperoleh hasil belajar yang relevan dengan tuntutan dunia kerja.

Menurut Dimiyati (2009:164) “program pembelajaran individual merupakan usaha memperbaiki kelemahan pengajaran klasikal. Dari segi kebutuhan pebelajar, program pembelajaran individual lebih efektif, sebab peserta didik belajar sesuai dengan programnya sendiri”. Pendekatan pembelajaran individual (*individual learning*) merupakan salah satu alternatif dalam kurikulum berbasis kompetensi.

Senada dengan pendapat tersebut, Nasution (2010: 58) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran individual memiliki ciri yakni perhatian akan perbedaan individual di kalangan peserta didik dan usaha untuk menyesuaikan pelajaran dengan perbedaan itu melalui: (1) Lebih mengutamakan proses belajar dari pada

mengajar, (2) Merumuskan tujuan yang jelas, (3) Mengusahakan partisipasi aktif peserta didik, (4) Menggunakan banyak *feedback* atau balikan dan evaluasi, dan (5) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk maju dengan kecepatan masing-masing.

Salah satu faktor yang ada di luar individu adalah tersedianya media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi individu untuk mempelajari materi pembelajaran, sehingga akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Munadi (2013: 2) bahwa penggunaan media sangat membantu aktivitas proses pembelajaran, terutama membantu peningkatan hasil belajar peserta didik.

Banyak faktor yang berperan dalam memberikan alternatif bagi proses pembelajaran tersebut, antara lain adalah penerapan teknologi pembelajaran dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta perubahan masyarakat yang sangat cepat mengharuskan guru untuk selalu mengikuti perkembangan serta tuntutan baru dalam mendesain pembelajaran. Komputer adalah salah satu produk teknologi yang tepat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan memiliki potensi yang cukup besar untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Komputer mampu menampilkan berbagai komponen media yang disebut dengan multimedia, seperti video, gambar, teks, animasi, dan suara sehingga dapat merangsang lebih banyak indra. Melalui video dan gambar, dapat ditampilkan hal atau kejadian nyata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan peserta didik lebih mudah memahami materi. Materi yang disajikan dengan animasi akan membantu pemahaman materi

serta belajar menjadi lebih menarik. Keuntungan lain dengan menggunakan multimedia dibandingkan dengan media lain adalah memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri, interaktivitas yang tinggi, meningkatkan tingkat ingatan, serta lebih efisien dan efektif. Penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada peserta didik dan memandu untuk belajar lebih baik.

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran merupakan solusi alternatif untuk pemanfaatan sumber belajar mandiri. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbeda dengan pembelajaran klasikal yang bersifat verbalistik. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif akan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga belajar menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik, yang mengatakan bahwa kegiatan belajar harus terpusat pada peserta didik karena kendali belajar sepenuhnya ada pada peserta didik itu sendiri. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah salah satu pembelajaran yang mengutamakan keaktifan dan kemandirian peserta didik dan juga menjadikan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan peranan pengajar hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan observasi dan data laporan guru dan peserta didik bahwa dalam penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 3 Medan masih kurang. Hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum menyimpulkan bahwa dari jumlah guru sebanyak 72 orang, yang menggunakan bahan ajar berbasis media power point ketika melaksanakan pembelajaran < 10 orang atau kurang dari 14% dan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia oleh guru

sama sekali belum ada. Hal ini menunjukkan bahwa umumnya guru belum terbiasa menggunakan bahan ajar berbasis multimedia, sehingga diperlukan usaha-usaha untuk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 34 orang guru normatif/adaptif menunjukkan bahwa hampir semua guru atau 100% belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia dan 97,06% dari guru adaptif/normatif menyatakan membutuhkan bahan ajar berbasis multimedia. Demikian juga hasil angket yang disebarakan kepada 70 orang peserta didik, 100% peserta didik menginginkan penggunaan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran dan hanya 4,28 % yang menyatakan pernah mengetahui bahan ajar berbasis multimedia.

Selanjutnya berdasarkan pengamatan terhadap kondisi sarana dan parasarana praktek, SMK Negeri 3 Medan merupakan sekolah yang memiliki sarana praktek sendiri yaitu 1 ruang laboratorium komputer dengan fasilitas praktek di laboratorium komputer terdiri dari 36 unit labtop dan fasilitas Wifi. Menurut Wakasek bidang kurikulum SMK Negeri 3 Medan, untuk jumlah peserta didik 36 orang per kelas fasilitas tersebut sudah cukup memadai, tetapi karena jumlah rombongan belajar (rombel) kelas X, kelas XI dan kelas XII yang berjumlah 34 rombel, maka ketersediaan sarana praktek tersebut menjadi sangat kurang, seharusnya SMK Negeri 3 Medan memiliki minimal dua ruang laboratorium komputer. Akibat kekurangan ruang laboratorium tersebut jadwal penggunaannya juga bertabrakan, sehingga harus bergantian untuk setiap minggunya. Demikian juga dengan ketersediaan waktu, jumlah jam pelajaran

KKPI yang hanya 2x45 menit sangat kurang jika digunakan untuk kegiatan praktik dan juga untuk memberikan teori-teori yang mendasari pelaksanaan kegiatan praktek.

Hasil survey terhadap data nilai dua kelas (kelas XI KI1 dan XI KA2 TP 2012-2013) menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran KKPI SMK Negeri 3 Medan masih belum optimal, umumnya masih berada pada batas nilai rata-rata KKM seperti pada Tabel berikut :

Tabel 1.1. Hasil belajar (Kemampuan) Peserta Didik Mengoperasikan *Software Spreadsheet (Microsoft excel) Kelas XI*.

Prodi	Kriteria Nilai	Jumlah	Persentase (%)
Kimia Industri	$N < 75$	12	8,57
	$75 \leq N \leq 79$	35	25,00
	$N \geq 80$	23	16,43
Kimia Analisa	$N < 75$	15	10,71
	$75 \leq N \leq 79$	30	21,43
	$N \geq 80$	25	17,86
Jumlah		140	100,00

Ket : N = Nilai

(Sumber : DKN guru mata diklat KKPI tahun pelajaran 2012-2013.)

Minimnya penggunaan media dan bahan ajar berbasis multimedia di SMK Negeri 3 Medan diduga berdampak pada hasil belajar peserta didik, khususnya hasil belajar pada mata pelajaran KKPI. Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mengoperasikan *software Microsoft excel* pada umumnya (46,43%) nilai peserta didik masih berada pada batas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan dalam Standar Kompetensi mengoperasikan *software Microsoft excel*, yaitu nilai 75, dan peserta didik yang mampu mencapai nilai ≥ 80 hanya 22,14 %, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai ≤ 75 mencapai 19,28%. Tingginya persentase peserta didik yang

hanya mampu mencapai nilai rata-rata KKM menunjukkan bahwa masih diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang lebih baik dalam mata pelajaran KKPI harus diupayakan karena kompetensi ini sangat dibutuhkan, khususnya peserta didik-siswi SMK Negeri 3 Medan yang lulusannya dipersiapkan untuk mampu berkompetisi dalam ketatnya persaingan dunia kerja saat ini dan masa mendatang.

Penggunaan multimedia akan sangat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Daryanto (2012: 53) “ Multimedia Pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.”

Demikian juga dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran, antara lain: Penelitian Ali (1997: 8) dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik”, menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat membantu mahasiswa didik memahami materi pembelajaran, meningkatkan semangat belajar dan memberikan manfaat bagi mahasiswa didik untuk melakukan belajar mandiri. Berikutnya penelitian Prabawa, Santyasa, Warpala (2013: 7) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Produksi Audio dan Video Di SMK Negeri 1 Sukasada”, menyimpulkan bahwa Bahan ajar multimedia berbasis proyek pada mata pelajaran produksi audio dan video di SMK Negeri 1 Sukasada memiliki tingkat keefektifan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, perlu adanya upaya pengembangan

bahan ajar berbasis multimedia interaktif di SMK Negeri 3 Medan khususnya untuk mata pelajaran KKPI. Produk dari pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 3 Medan sebagai berikut :

1. Belum tersedianya bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk mata pelajaran KKPI
2. Guru masih menggunakan buku teks terbitan tertentu, guru belum terbiasa menyusun bahan ajar sendiri untuk kegiatan pembelajaran.
3. Kurangnya perhatian atau konsentrasi peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak menarik.
4. Terbatasnya waktu pembelajaran yang hanya 2 x 45 menit. Oleh karena itu proses pembelajaran perlu dilengkapi sumber belajar yang berbasis multimedia interaktif sehingga dapat memperhatikan kebutuhan fleksibilitas belajar dari masing-masing peserta didik.
5. Fasilitas praktek dari segi jumlah, jenis, kemitakhiran dan kesesuaian kurang memadai dalam mendukung proses pembelajaran.
6. Penyampaian materi oleh guru kurang jelas sehingga peserta didik kurang menangkap materi pelajaran sesuai dengan tuntutan mata pelajaran KKPI.
7. Peran guru sebagai fasilitator dan moderator bagi terciptanya situasi belajar yang berorientasi pada peserta didik belum dilaksanakan secara optimal.

8. Sebagian besar guru masih mengajar secara konvensional, yang cenderung tidak melibatkan peserta didik secara aktif.
9. Belum pernah dikembangkan produk bahan ajar berbasis multimedia melalui uji validitas materi maupun media dan efektifitas penggunaannya, khususnya untuk mata pelajaran KKPI.
10. Belum banyak diketahui dikalangan guru bagaimana cara pengembangan bahan ajar berbasis multimedia.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan untuk menghindari timbulnya peninjauan yang terlalu luas serta berbagai keterbatasan peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada: (1) Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif hanya pada mata pelajaran KKPI kelas XI SMK Negeri 3 Medan, (2) Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif hanya dilakukan pada materi ajar *spreadsheet (microsoft excel)*, (3) Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif hanya dalam bentuk CD pembelajaran (bersifat *offline*), (4) Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai dengan uji efektivitas produk hasil pengembangan; (5) Pengukuran hasil belajar pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada ranah kognitif dan psikomotor.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini yaitu adanya berbagai keterbatasan, antara lain ; sarana praktik, guru dan media dalam pembelajaran mengoperasikan software *microsoft excel* pada mata pelajaran KKPI serta

pendekatan pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (*teacher center*), mengakibatkan hasil belajar peserta didik belum optimal, sehingga perlu dikembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut diatas . Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah produk pengembangan bahan ajar KKPI berbasis multimedia interaktif layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 3 Medan?
2. Apakah penggunaan produk pengembangan bahan ajar KKPI berbasis multimedia interaktif lebih efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan penggunaan buku teks plus presentasi *power point* ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk bahan ajar KKPI berbasis multimedia interaktif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 3 Medan.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan produk bahan ajar KKPI berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar buku teks plus presentasi *power point*.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambahkan dukungan empiris terhadap kajian tentang manfaat bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

- b. Memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif, terutama mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran KKPI.
- c. Dapat dijadikan referensi bagi kegiatan penelitian pengembangan produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mata pelajaran KKPI melalui penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.
- 2) Memudahkan peserta didik dalam belajar baik secara mandiri maupun kelompok dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran KKPI
- 3) Meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi mata pelajaran KKPI.
- 4) Meningkatkan pemanfaatan multimedia interaktif bagi pembelajaran untuk peserta didik SMK Negeri 3 Medan, khususnya pada pembelajaran KKPI.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai media pembelajaran KKPI di SMK Negeri 3 Medan.
- 2) Merangsang kreativitas untuk mengembangkan multimedia pembelajaran
- 3) Mewujudkan suatu pembelajaran yang efisien, efektif dan mempunyai daya tarik serta menjadi stimulus untuk pengembangan profesinya.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran berbasis TIK yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran di kelas maupun individu.
- 2) Memotivasi *stakeholder* sekolah untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menjadi pengalaman berharga untuk menjadi guru yang profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan dalam mengembangkan bahan ajar.
- 2) Menjadi motivasi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang pengembangan sumber belajar khususnya bahan ajar berbasis multimedia interaktif.