

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah berperan penting dalam ketahanan suatu negara. Hal ini karena pengajaran merupakan cara untuk berkreasi dan bekerja sesuai dengan hakikat SDM. Pendidikan juga merupakan pekerjaan yang sadar untuk menumbuhkan kemampuan SDM (SDM), karena nantinya pengendalian global tidak hanya mengandalkan sumber daya alam, tetapi sangat dipengaruhi oleh ketersediaan yang solid, terpelajar, inovatif, berbakat dan ramah. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1), yang berbunyi sebagai berikut : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pelatihan lebih dikenal oleh daerah setempat dengan pertunjukan di sekolah-sekolah. Pertunjukan di sekolah telah banyak berkembang, mulai dari pertunjukan biasa yang memiliki pendidikan sedang, dimana pendidik adalah pusat pembelajaran, hingga kesadaran modern di mana siswa perlu menemukan dan melacak wawasan mereka sendiri melalui pengalaman dan hubungan antara orang-orang (siswa individu atau dengan pendidik). Dalam mendidik, penggunaan media pembelajaran, peragaan strategi, dan wali kelas yang baik para pelaksana akan membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang ideal.

Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional (2000) mengungkapkan bahwa salah satu kekurangan sistem sekolah umum yang diciptakan di Indonesia adalah tidak memperhatikan hasil belajar. Salah satu hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yaitu pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat guna. Hasil belajar siswa itu sebenarnya merupakan gambaran dari berhasil atau tidaknya suatu pendidikan, jika lebih banyak hasil belajar siswa rendah mungkin diakibatkan oleh cara pengajar menyampaikan materi ajar kurang maksimal. Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor, yaitu: (1) faktor internal/ faktor dalam diri peserta didik, yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik, (2) faktor eksternal/faktor dari luar diri peserta didik, yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik, (3) faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Selain pemilihan dan pemanfaatan media pendidikan yang kurang kuat, penguatan pemanfaatan media pembelajaran dalam membantu penyampaian materi tayangan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tugas media pembelajaran sangat vital dalam pengalaman pendidikan. Karena media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari pembelajaran. Penyampaian materi tayangan akan lebih nyata jika pembelajaran menggunakan media yang tepat. Selain itu, media pembelajaran dapat menjadi salah satu daya tarik siswa dalam menangkap materi tayangan yang disampaikan oleh pendidik, sehingga siswa dapat memaknai, menjadikan materi tayangan menjadi lebih lugas dan lebih mengembangkan hasil belajar

Hakikat pelatihan dapat dipahami jika pengalaman tumbuh dilakukan dengan sungguh-sungguh, artinya pengalaman tumbuh dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, terkoordinasi dan sesuai target pembelajaran. Banyak faktor yang memengaruhi pengalaman yang berkembang, baik dari siswa yang sebenarnya maupun dari berbagai faktor seperti guru, kantor, iklim, dan media yang digunakan.

Salah satu variasi dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Hamalik (Azhar Arsyad, 2011: 15) penggunaan media pembelajaran dalam pengalaman mendidik dan mendidik dapat menimbulkan hasrat dan minat baru, menimbulkan inspirasi dan menghidupkan kegiatan belajar, dan bahkan menimbulkan dampak mental bagi siswa. Media berperan penting dalam pengalaman yang berkembang. Hasil belajar tidak sepenuhnya ditentukan oleh dua bagian utama, yaitu strategi penyajian khusus dan media pembelajaran. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat ditingkatkan dengan bantuan media.

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (UUSPN No. 20 tahun 2003). Tenaga kerja lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang siap kerja dan terampil sesuai bidangnya masing-masing harus dipersiapkan sejak awal proses pembelajaran.

Salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang ada di Kabupaten Asahan adalah SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat yang terletak di Jl. Besar Simpang Kawat No.24 B Kecamatan Air Batu Kabupaten Asahan, yang membuka Jurusan Pemesinan memiliki andil dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas dalam

bidang tersebut. Teknik Pemesinan Bubut adalah salah satu mata pelajaran pokok jurusan Teknik Pemesinan yang diajarkan di SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat.

Dimana pada mata pelajaran ini siswa diajarkan untuk mengenal dan mahir menggunakan salah satu mesin-mesin perkakas yaitu mesin bubut. Secara umum tujuan dari membubut adalah membuat alat-alat atau komponen-komponen mesin atau memperbaiki yang rusak akibat kecelakaan kerja dan faktor usia pemakaian dan sebagainya. Untuk itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan dan mengkonstruksi pemikiran siswa tentang teknik pemesinan bubut. Selain itu, untuk membantu siswa memahami teknik pemesinan bubut dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari diberikan pendekatan kontekstual sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Pendekatan kontekstual ini terdiri dari tujuh pilar yaitu konstruktivisme (constructivism), menemukan (inquiry), bertanya (questioning), masyarakat belajar (learning community), pemodelan (modeling), penilaian sebenarnya (authentic assessment), dan refleksi (reflection).

Selama observasi yang dilaksanakan di SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat jurusan Teknik Pemesinan, guru menyampaikan materi dengan metode pengajaran yang didominasi dengan ceramah dan sesekali tanya jawab. Hal ini mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi dan cenderung dominan peranan guru yang membuat siswa pasif dalam proses pembelajaran, selain itu masih terdapatnya beberapa guru yang mengajar masih menggunakan media yang kurang sesuai dengan karakteristik pembelajaran, sebab penyampaian materi bersifat satu arah dan mengutamakan buku cetak, sehingga materi yang disampaikan hanya yang berjenis grafis (cetak dan

gambar). Karakteristik siswa usia 16-18 tahun lebih interaktif jika menggunakan media berbasis komputer, hal tersebut sesuai dengan Permendikbud No.22 tahun 2016 tentang, pembelajaran interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memberikan motivasi kepada peserta didik, dalam hal ini penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

Melihat permasalahan dan kondisi tersebut, maka penting untuk menumbuhkan pembelajaran berbasis media/penglihatan dan suara secara umum, karena memberikan potensi yang luar biasa yang secara fundamental berdampak pada cara belajar seseorang, baik dalam memperoleh data maupun menyesuaikan data. Media juga memberikan pintu terbuka yang luar biasa bagi pengajar untuk mengembangkan prosedur, teknik, dan metodologi pembelajaran. Dengan penglihatan dan suara diharapkan siswa akan lebih mudah menentukan dengan apadan bagaimana memahami data secara cepat dan produktif.

Penelitian yang diarahkan oleh Mochamad Miswar Hadibin, Bambang Eka Purnama dan Gesang Kritianto (2012) menyatakan bahwa dengan membiasakan diri menggunakan media pembelajaran berbasis insting dan suara meningkatkan minat dan reaksi siswa dalam mempelajari topik. Peneliti ingin memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia di sekolah yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Teknik Pemesinan Bubut, sehingga dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran mesin bubut sebagai bentuk penerapan perkembangan IPTEK di bidang pendidikan. Oleh karena itu, diharapkan dengan Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif dapat

membantu proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswadi sekolah tersebut, khususnya dalam hal ini adalah mata pelajaran teknik pemesinan bubut.

Menurut Munir dalam Endrayanti, dyah, Dkk (2014: 3) Menyatakan bahwa “Multimedia dapat memberikan nuansa baru dalam pemerolehan informasi. Multimedia bukan hanya menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video”.

Berlandaskan penjelasan yang telah diuraikan, maka perlu adanya beberapa perbaikan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa termotivasi dan lebih efektif dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut diharapkan dapat menghasilkan dampak positif terhadap siswa yaitu, siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, aktif dan kooperatif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pemesinan bubut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6, dengan adanya mediapembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 diharapkan akan membantu guru dalam menyampaikan materi secara maksimal, kreatif, dan menarik.

Pembuatan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Pemesinan Bubut menggunakan software Adobe Flash CS6 yang merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran yang didukung dengan program editing, audio recording dan action script programming yang disediakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. rata-rata. Media pembelajaran yang mudah dipahami dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan hasrat dan merangsang

kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis bagi siswa, sehingga media pembelajaran yang berkaitan dengan bubut dapat mengatasi kekurangan media pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. , bisa mendukung. kemampuan siswa Anda. Media pembelajar ini akan menjadi jembatan yang baik untuk memahami topik pemesinan bubut.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut di SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat”**. Sebagai pelengkap dan pendukung dalam proses pembelajaran penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru menyediakan media pembelajaran dalam menyajikan materi teknik pemesinan bubut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan diatas, makamasalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang diterapkan pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, khususnya teknik pemesinan bubut.
3. Kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran teknik pemesinan bubut.
4. Siswa masih kesulitan dalam memahami proses pembelajaran teknik pemesinan bubut.
5. Hasil belajar teknik pemesinan di SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini difokuskan pada :

1. Pembelajaran mesin bubut pada materi Teknik Pemesinan Bubut pada siswa kelas XI di SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat dengan pendekatan kontekstual.
2. Produk yang di kembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash dengan pendekatan kontekstual.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka ditetapkan permasalahan penelitian, yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash dengan pendekatan kontekstual pada mata pelajaran Teknik Pemesinan Bubut di SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat.
2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dengan pendekatan kontekstual layak digunakan pada mata pelajaran Teknik Pemesinan Bubut di SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dengan pendekatan kontekstual pada Program Keahlian Teknik Pemesinan Bubut di SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat.
2. Untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dengan pendekatan kontekstual pada Program Keahlian Teknik Pemesinan Bubut di SMK Swasta YAPIM Simpang Kawat.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat bagi Mahasiswa :

1. Mengembangkan ilmu yang telah dipelajari dengan mengemas dalam suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan.

2. Menumbuhkan suatu sikap kepada mahasiswa untuk berfikir ilmiah, dinamis, kreatif dan aktif dalam pengembangan dan implementasi ilmu pengetahuan terutama pada bidang kependidikan.
3. Menambah pengetahuan dan ketrampilan mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran khususnya *Adobe Flash* dengan memperhatikan dan menggunakan prosedur pembuatan yang baik dan sesuai dengan kriteria.

1.6.2 Manfaat bagi Lembaga Pendidikan :

1. Memberikan kontribusi ilmu kependidikan yang aplikatif dan dapat dikembangkan lebih lanjut.
2. Memacu masyarakat pada umumnya dan mahasiswa pada khususnya untuk mendayagunakan peralatan dan bahan yang ada menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat bagi perkembangan ilmu kependidikan.

1.6.3 Manfaat bagi Siswa, Guru, Sekolah dan Masyarakat Umum

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Menambah alternatif media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran di kelas.
3. Terdapat media pembelajaran yang mempermudah proses penyampaian atau transfer ilmu pengetahuan kepada siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual dengan bantuan *software Adobe flash* pada bidang teknik bubut adalah :

1. Materi dalam media pembelajaran pemesinan bubut sesuai dengan keterampilan.
2. Dengan adanya media ini siswa diharapkan lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual

pada Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut di SMK Swasta YAPIMSimpang Kawat” ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu guru dalam menyajikan bahan ajar dengan lebih mudah ,untuk meningkatkan daya imajinasi siswa,mengembangkan,mendorong agar siswa lebih berpartisipasi dalam belajar dan membantu siswa dalam memahami isi materi yang di sampaikan guru dalam proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada topik teknik pemesinan bubut ini adalah:

1. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual diharapkan siswa dapat termotivasi untuk mengikuti mata pelajaran teknik pemesinan bubut.
2. Memudahkan guru dalam menyajikan proses pembelajaran. Membantu meningkatkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih serius,sehingga menghasilkan hasil belajar yang maksimal.
3. Membantu meningkatkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih serius,sehingga menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Penulis mengakui bahwa dalam penulisan proposal skripsi atau media ini adalah pertama kalinya penulis melakukannya dan belum memiliki kemampuan ilmiah untuk melakukannya.
2. Validasi media hanya dilakukan oleh para ahli materi dan ahli media,ahli desain pembelajaran & ujicoba produk pada siswa.