

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi, kecakapan dan karakteristik pribadi peserta didik melalui usaha sadar dan terencana. Melalui proses pembelajaran tersebut, diharapkan dapat menciptakan individu yang berwawasan luas serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat. Selanjutnya, dalam Undang-Undang Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan secara rinci bahwa pendidikan bertujuan menjadikan manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Presiden Republik Indonesia, 2003).

Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila proses pembelajaran juga berjalan dengan baik. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan, disebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh pendidik, peserta didik maupun sumber belajar. Pendidik dapat menentukan keberhasilan pembelajaran melalui metode mengajar yang digunakan, peserta didik melalui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diterima dan sumber belajar melalui ketersediaan fasilitas dan media pembelajaran.

Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 (2013: 5-6) tentang struktur kurikulum pada Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan, dijelaskan bahwa pembelajaran pada Kurikulum 2013 terjadi perubahan pola pikir pembelajaran menjadi berpusat pada peserta didik, pola pembelajaran interaktif, menuntut siswa untuk aktif-mencari, berbasis tim, menuntut kekritisannya peserta didik dan berbasis alat multimedia. Berdasarkan ketentuan tersebut, maka metode pembelajaran yang diterapkan hendaknya diarahkan dengan lebih menekankan pada keaktifan peserta didik untuk secara mandiri mencari dan membangun pemahaman terhadap sesuatu yang akan mereka pelajari. Diterapkannya metode pembelajaran tersebut tentunya peserta didik (siswa) lebih banyak terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga ilmu yang diterima lebih mudah dipahami. Hal itu juga dapat mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran dan lebih mengarahkan guru sebagai fasilitator.

Dampak lain dari penerapan pola pembelajaran kurikulum 2013 adalah lebih ditekankannya pola pembelajaran interaktif berbasis alat multimedia. Pembelajaran interaktif bermakna bahwa dalam pembelajaran baik pendidik, peserta didik dan media belajar harus dapat aktif saling berinteraksi. Sedangkan berbasis alat multimedia berarti dalam pembelajaran dituntut untuk tidak monoton menggunakan media jenis tertentu, tetapi harus dapat mengombinasikan berbagai jenis media.

Disisi lain, kenyataan berbeda dari kondisi pembelajaran ideal yang disampaikan di atas terjadi pada program keahlian Teknik Pemesinan di SMK

Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis awal yang dilakukan menggunakan angket tingkat kesukaran mata pelajaran, didapati siswa masih kesulitan dalam memahami materi-materi pada salah satu mata pelajaran atau kompetensi kejuruan, yaitu Teknik Pemesinan Frais. Dari 30 responden kelas XI, 43,33% diantaranya menganggap materi tersebut sulit dan 13,33% menganggap sangat sulit.

Keterangan selanjutnya kemudian didapatkan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran terkait yang menyatakan bahwa mata pelajaran Pemesinan Frais merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami karena cukup kompleks. Peserta didik (siswa) dituntut harus dapat mengetahui bagian dan cara kerja komponen penyusun mesin yang beragam, pemakaian beberapa jenis pahat, penentuan kecepatan putaran, ketelitian ukuran dan cara penggunaan alat pada beberapa jenis pekerjaan.

Menurut Raharjo (2016: 122) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemahaman teori pemesinan frais dengan prestasi praktik kerja pemesinan frais. Di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, kondisi pembelajaran teori pada mata pelajaran Pemesinan Frais yang berbeda dari pola pembelajaran kurikulum 2013 ditemukan melalui pengamatan saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Kondisi tersebut terkait penggunaan metode pembelajaran pada pemesinan frais yang masih didominasi ceramah dengan sesekali diselingi tanya jawab. Hal tersebut membuat kurangnya keterlibatan siswa sehingga siswa cenderung bersikap pasif saat pembelajaran berlangsung.

Pada pembelajaran teori mata pelajaran Pemesinan Frais di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta juga terdapat masalah terkait terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media papan tulis sehingga kurang menarik bagi siswa karena monoton atau kurang variasi dan juga memerlukan waktu dalam proses penyampaian materinya. Disamping itu, penggunaan media tersebut pada dasarnya hanya bersifat sebagai media pembantu guru untuk menjelaskan materi, sedangkan peserta didik tidak dapat berinteraksi dengan media tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka peneliti mendapatkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pola pembelajaran saat ini belum optimal sesuai tuntutan kurikulum 2013.
2. Sebagian siswa kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta menganggap Pemesinan Frais adalah mata pelajaran yang sulit.
3. Metode pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran pemesinan frais masih didominasi ceramah.
4. Belum adanya multimedia pembelajaran interaktif yang dapat menunjang pembelajaran pada mata pelajaran Pemesinan Frais.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang dikemukakan pada identifikasi masalah tidak dapat dibahas secara keseluruhan dalam penelitian ini. Untuk itu dilakukan pembatasan yang difokuskan pada permasalahan ke-empat, yaitu dengan melakukan pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif Pemesinan Frais untuk siswa kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pemesinan Frais perlu dilakukan karena dengan adanya multimedia tersebut dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi dengan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum 2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang diungkapkan di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan penelitian dan pengembangan pada multimedia pembelajaran interaktif Pemesinan Frais untuk siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta?
2. Bagaimanakah kelayakan multimedia pembelajaran Interaktif pada kompetensi Pemesinan Frais untuk siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Mengetahui tahapan penelitian dan pengembangan pada multimedia pembelajaran interaktif Pemesinan Frais untuk siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif Pemesinan Frais untuk siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Pemesinan Frais untuk Sekolah Menengah Kejuruan bidang keahlian Teknik Pemesinan. Isi materi disesuaikan dengan target kompetensi dasar kurikulum 2013 dan silabus mata pelajaran Pemesinan Frais kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
2. Multimedia pembelajaran interaktif Pemesinan Frais yang dikembangkan menyesuaikan pola pembelajaran pada kurikulum 2013. Materi disajikan dengan pendekatan saintifik, sehingga siswa lebih terlibat aktif melakukan eksplorasi materi secara mandiri.

3. Multimedia pembelajaran interaktif Pemesinan Frais diciptakan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Creative Suite 6*. Multimedia pembelajaran memiliki kapasitas 12 MB dan format .exe, sehingga dapat diakses melalui perangkat komputer dengan berbagai sistem operasi.
4. Multimedia pembelajaran interaktif Pemesinan Frais menggunakan teks, gambar, audio, video dan animasi sebagai bahan penyampaian materi belajar siswa. Penggunaan berbagai jenis media tersebut membuat penyajian materi lebih menarik dan mudah dipahami.
5. Multimedia pembelajaran interaktif Pemesinan Frais dilengkapi dengan kuis dan soal evaluasi bagi siswa, sehingga melalui multimedia ini dapat diketahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat yang secara umum diklasifikasikan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberi bermanfaat sebagai berikut.

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan.
- b. Menambah kajian multimedia pembelajaran interaktif, khususnya dalam pembelajaran materi pelajaran Pemesinan Frais.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah

Dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran materi pelajaran Pemesinan Frais. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Peneliti

Sebagai sarana menerapkan ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah serta memberikan inovasi dalam bidang media pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya multimedia pembelajaran ini, diharapkan dapat menjadi sarana belajar mandiri dan mempermudah pemahaman materi pelajaran Pemesinan Frais bagi peserta didik.