

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara etimologis berasal dari kata didik, yang kemudian mendapat imbuhan awalan pe- dan imbuhan akhiran -an. Lalu menjadi kata kerja mendidik yang artinya segala upaya untuk membantu peserta didik dalam memahami sikap, ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan nilai yang diwarisi. Pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Ki Hajar Dewantara). Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Jadi pendidikan adalah suatu kebutuhan sekaligus kewajiban yang harus dimiliki seseorang dengan terencana dalam melaksanakan pembelajaran guna mencapai pengetahuan serta mengembangkan potensi di dalam dirinya.

Indonesia merupakan negara dengan wilayah yang luas serta penduduk yang banyak. Hal ini menjadi peluang sekaligus ancaman bagi dunia pendidikannya. Menjadi peluang apabila pendidikan mampu mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, dan akan menjadi ancaman jika pendidikan tidak dapat mewujudkan cita-cita tersebut dan memunculkan banyak pengangguran. Pemerintah Indonesia telah berupaya dalam memperbanyak jumlah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) guna mengantisipasi ancaman tersebut, karena pada dasarnya lulusan SMK ditujukan untuk siap terjun ke dunia kerja dibandingkan lulusan SMA.

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang diselenggarakan bagi siswa yang berencana untuk mengembangkan karirnya pada bidang keahlian atau kompetensi tertentu. Pendidikan kejuruan dirancang untuk mengembangkan keterampilan, kemampuan/kecakapan, pemahaman, sikap, kebiasaan-kebiasaan kerja, dan apresiasi yang diperlukan oleh pekerja dalam memasuki pekerjaan dan membuat kemajuan-kemajuan dalam pekerjaan penuh makna dan produktif. Salah satu sekolah yang menjalankan pendidikan kejuruan adalah SMK Negeri 1 Purworejo.

SMK N 1 Purworejo yang beralamat di Jl.Tentara Pelajar Kotak Pos 127 Banyuurip, Purworejo ini merupakan SMK pertama yang berdiri di Kabupaten Purworejo. Sekolah ini memiliki bidang keahlian: Teknik Gambar Bangunan, Teknik Konstruksi Batu dan Beton, Teknik Furnitur, Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik, Teknik Pengelasan, Teknik Pemesinan, dan Teknik

Kendaraan Ringan. Sekolah ini memiliki Bursa Kerja Khusus (BKK) sehingga sudah menjalin hubungan kerjasama dengan beberapa dunia usaha dan dunia industri.

Industri tidak sembarangan dalam memilih karyawannya. Mereka memilih sesuai dengan kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan di perusahaan tersebut. Banyak Industri telah menyampaikan kompetensi yang dibutuhkannya kepada pihak SMK N 1 Purworejo sehingga nantinya banyak lulusan sekolah ini dapat diterima di perusahaan-perusahaan nasional maupun internasional. Sekolah harus memiliki pembelajaran yang berkualitas guna mencapai kompetensi para siswanya.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi yang biasa dilaksanakan di sekolah yang meliputi seorang guru dengan peserta didik. Adapun tujuannya sebagai tujuan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sesuai kompetensi. Seorang pendidik memiliki tujuan di dalam pembelajaran yaitu untuk menyampaikan ilmu yang sesuai dengan mata pelajaran atau kompetensi kepada siswanya. Di dalam pelaksanaannya tersebut peserta didik dituntut untuk dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik atau guru.

Materi pelajaran merupakan hal penting di dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dapat memahami materi pelajaran melalui seorang guru, literasi buku, bahkan dari internet. Pemahaman materi pelajaran ini juga berpengaruh terhadap peningkatan kualitas kompetensi siswa untuk praktek di lapangan karena

kompetensi merupakan salah satu faktor yang dituntut untuk dimiliki pekerja di dunia usaha dan dunia industri.

Kompetensi yang dituntut untuk dimiliki seorang pekerja atau karyawan bermacam-macam, sesuai dengan bidang produksi perusahaan tempat dia bekerja. Pihak sekolah harus lebih mempersiapkan kualitas kompetensi siswanya sesuai dengan program studi masing-masing. Banyak faktor yang perlu diperbaiki atau dikembangkan untuk mengatasi hal itu, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada murid-muridnya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran sangat beraneka ragam tergantung dengan kebutuhan serta kesesuaian materi pelajaran yang akan diberikan, sehingga guru yang satu dengan guru yang lainnya sering kali berbeda dalam penggunaan media pembelajaran.

Seorang guru atau tenaga didik di sisi lain menggunakan media pembelajaran juga untuk mempermudahnya dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran yang sering digunakan di dalam pembelajaran adalah papan tulis. Media tersebut saat ini merupakan salah satu media pembelajaran “kuno”, apabila seorang guru tidak bisa menggunakan dengan baik, materi yang disampaikan kepada peserta didik kurang efisien dan

peserta didik akan cepat bosan pada akhirnya tidak mendengarkan penjelasan yang guru sampaikan. Seorang guru saat ini perlu memikirkan dengan baik untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan jaman.

Dunia saat ini telah memasuki era teknologi informasi yang kemudian berhubungan dengan revolusi industri 4.0. Dunia pendidikan juga harus bisa mengikuti perkembangan jaman terutama permasalahan media pembelajaran. Media pembelajaran saat ini sudah semakin berkembang, untuk itu seorang pendidik dituntut untuk lebih pandai dalam berinovasi dan kreatif dalam membuat media pembelajaran yang interaktif agar murid mudah memahami materi dan tidak cepat bosan dengan media pembelajaran yang “kuno” yang sudah sering digunakan.

Kreatifitas seorang guru dalam memilih atau membuat media pembelajaran yang interaktif dengan menyesuaikan keadaan era teknologi informasi ini merupakan tuntutan yang harus dipenuhi karena siswa akan mudah memahami materi pelajaran jika mereka tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan. Disisi lain media pembelajaran yang interaktif akan lebih memudahkan seorang guru dalam memaparkan materi pelajaran kepada siswanya. Salah satu media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan era teknologi informasi ini adalah media pembelajaran yang berbasis aplikasi yang dapat digunakan baik di komputer/laptop maupun *smartphone*.

Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang seperti yang telah disebutkan serta bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif

di SMK N 1 Purworejo khususnya kompetensi Pemesinan Dasar. Sekolah ini sebenarnya memiliki fasilitas pendukung pembelajaran yang baik seperti adanya proyektor hampir di setiap ruang kelas, akan tetapi masih ada guru di sekolah ini yang belum bisa memaksimalkan fasilitas pembelajaran tersebut. Mereka lebih memilih menggunakan buku serta papan tulis sebagai media pembelajarannya. Penelitian akan mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis aplikasi digital. Aplikasi tersebut di dalamnya berisi materi pemesinan dasar, gambar ilustrasi, serta soal evaluasi guna menunjang pemahaman siswa terhadap materi tersebut. *Software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah *Adobe Flash CS6*. Harapan dari penelitian ini yaitu meningkatnya semangat belajar siswa yang kemudian berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman materi pemesinan dasar siswa, khususnya siswa kelas/tingkat sepuluh program studi Teknik Pemesinan SMK N 1 Purworejo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas menunjukkan bahwa saat ini pendidikan di Indonesia belum menunjukkan hasil yang baik. Banyak permasalahan yang harus dibenahi, salah satunya adalah siswa yang kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan hal ini juga terjadi di SMK N 1 Purworejo. Materi pembelajaran di sekolah kejuruan sangatlah berpengaruh terhadap ketercapaian kompetensi siswa. Pemahaman siswa terhadap materi juga diakibatkan oleh media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih bersifat “kuno”. Media

tersebut dalam penyampaian materi kurang efisien dan siswa yang mendengarkan cepat bosan yang kemudian siswa tersebut tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru. Dunia telah memasuki era teknologi informasi yang di mana guru SMK N 1 Purworejo dituntut untuk lebih inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif kepada siswanya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan instrumen yang penting dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Penelitian ini di dalamnya akan dibatasi dan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin (PDTM) khususnya untuk materi Pemesinan Dasar yang ditunjukkan kepada siswa kelas/tingkat sepuluh program studi Teknik Pemesinan di SMK N 1 Purworejo. Diharapkan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi di SMK N 1 Purworejo akan meningkatkan kualitas pemahaman siswa kelas sepuluh Teknik Pemesinan terhadap materi pelajaran Pemesinan Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta batasan masalah di atas, penelitian ini berjalan sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* di Teknik Pemesinan SMK N 1 Purworejo?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* di Teknik Pemesinan SMK N 1 Purworejo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tersebut di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui tahapan-tahapan yang perlu dilakukan untuk penciptakan atau mengembangkan media pembelajaran di SMK N 1 Purworejo.
2. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian serta hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yang sebagai berikut :

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi atau bahan kajian untuk pengembangan penelitian lainnya.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dorongan untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.

2. Secara praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat mendorong minat siswa dalam belajar mandiri.
- 2) Media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

b. Bagi Guru

- 1) Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
- 2) Dengan penelitian ini diharapkan guru lebih terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya.

c. Bagi Mahasiswa

- 1) Dengan penelitian ini mahasiswa dapat mengetahui kondisi lapangan pendidikan kejuruan di Indonesia saat ini.
- 2) Mahasiswa sebagai calon guru dapat lebih berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.

d. Bagi Sekolah

- 1) Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam meningkatkan prestasi akademik siswanya.

2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi sekolah dalam memilih media pembelajaran interaktif sesuai dengan perkembangan jaman.