

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Persaingan dunia industri kini semakin sulit untuk diprediksi. Dalam era globalisasi ini persaingan bertambah ketat, tidak hanya dari dalam negeri namun juga dari luar negeri. Peluang kerja pun menjadi semakin sempit dan sulit. Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dituntut dapat memenuhi standar yang ditetapkan oleh dunia industri atau dunia kerja. Standar itu meliputi standar dalam hal pekerjaan yang disertai keselamatan terhadap pekerja, alat, dan lingkungan kerjanya. Hanya orang-orang dengan kemampuan lebih, yang dapat bertahan dan bersaing. Berdasarkan data *International Labour Organization* (ILO) tahun 2013, 1 pekerja di dunia meninggal setiap 15 detik karena kecelakaan kerja dan 160 pekerja mengalami sakit akibat kerja. Tahun sebelumnya (2012) ILO mencatat angka kematian dikarenakan kecelakaan dan penyakit akibat kerja (PAK) sebanyak 2 juta kasus setiap tahun (Kemenkes RI, 2014).

Strategi peningkatan kompetensi sumber daya manusia disegala bidang merupakan salah satu upaya yang harus dilakukan bagi terciptanya sumber daya manusia berkualitas, yang memiliki daya inovasi dan adaptasi terhadap perubahan lingkungan dan mampu melakukan proses pembelajaran secara terus menerus. Tidak hanya kecerdasan otak saja yang diperlukan, namun kecerdasan mental dan keterampilan yang mumpuni diikuti dengan kecerdasan emosional, sosial, dan

penguasaan *soft skill* sangat diperlukan. Pendidikan sebagai proses perbaikan dan peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan merupakan kunci dalam meraih peluang tersebut.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang menjadi salah satu alternatif sekolah lanjutan selain Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) bagi peserta didik yang ingin mendapat keahlian dalam suatu bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan dibangun atau didirikan untuk menciptakan lulusan agar siap kerja sesuai dengan minat dan bakatnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah Bab I Ayat 1 Pasal 3, bahwa “Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu”. Berdasarkan pernyataan tersebut jelas bahwa sekolah menengah kejuruan memfokuskan pada suatu program keahlian atau program pendidikan tertentu yang diharapkan output dari SMK tersebut bisa terjun kedalam dunia kerja maupun melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Kegiatan pembelajaran K3 di SMK N 1 Cangkringan dimulai dari kelas X (sepuluh). Kesehatan dan Keselamatan Kerja merupakan materi dasar pada Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan. Pada mulanya kegiatan pembelajaran K3, umumnya dilakukan dengan metode ceramah. Dengan kondisi kelas yang besar dan pengaruh lain dari lingkungan terkadang siswa kurang bisa fokus terhadap materi yang diajarkan. Metode ini berdampak pada sulitnya

mengingat materi yang diajarkan di pertemuan sebelumnya, oleh karena itu alternatif yang diambil yaitu ditambah dengan kegiatan mencatat agar sewaktu-waktu bisa direview oleh siswa. Setelah diberlakukan ada kekurangan yang muncul, yaitu proses mencatat memerlukan waktu lebih sehingga materi kurang tersampaikan maksimal.

Dalam proses pembelajaran, sumber informasi dapat berupa dosen, guru, mahasiswa, siswa atau orang lain. Media berperan sebagai teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru ataupun siswa. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Ega Rima Wati, 2016:3).

Mempertimbangkan atas pentingnya peran media tersebut diatas, usaha yang telah dilakukan untuk menunjang proses kegiatan belajar di SMK N 1 Cangkringan yang berupa media cetak yaitu berupa buku pelajaran, modul, hand out dan jobsheet. Berdasarkan hasil observasi PPL di SMK Negeri 1 Cangkringan diperoleh hasil bahwa sekolah tersebut telah dilengkapi dengan fasilitas laboratorium komputer. Beberapa ruang kelas untuk belajar sudah dilengkapi dengan proyektor dan bisa digunakan untuk pembelajaran. Program dalam komputer yang dapat menunjang untuk media belajar sudah sangat banyak, mulai dari slide show gambar, power point, animasi flash, video. Guru pengampu

K3 di SMK Negeri 1 Cangkringan mencoba memanfaatkan fasilitas tersebut. Materi yang sebelumnya melalui media cetak dimasukkan kedalam power point sederhana, yang didampingi dengan video dari internet bilamana ada.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa menyatakan pembelajaran K3 di sekolah tersebut masih banyak dilakukan dengan menulis dan mendengarkan ceramah. Fasilitas ruang kelas (Proyektor) digunakan guru untuk menayangkan powerpoint yang kemudian digunakan siswa sebagai panduan dan ditulis dibuku mereka. Sebagian besar siswa kelas X (22 dari 30 sampel 1 kelas) menyatakan bosan dengan pengajaran yang dilakukan secara ceramah terus yang disambung dengan menulis, terkesan monoton. Buku yang berisi tulisan dari hasil mereka belajar jarang sekali dibuka karena tulisan mereka yang kurang menarik dan alasan lain.

Hasil wawancara dengan guru K3 di SMK Negeri 1 Cangkringan ketika diberikan pertanyaan tentang kesulitan mengajar Kelas X menyatakan bahwa pada salah satu kompetensi dasar dari Standar kompetensi Menerapkan prosedur keselamatan, kesehatan kerja dan lingkungan kerja yang di ajarkan di SMK N 1 Cangkringan guru mengalami kesulitan untuk menyampaikan materi yang membutuhkan gambar dan ilustrasi kepada siswanya. Materi yang dimaksudkan adalah materi yang berhubungan dengan Kompetensi Dasar Mengklasifikasikan Alat Pemadam Api Ringan (APAR). Jika dilakukan dengan metode ceramah saja lebih memakan waktu karena dalam menjelaskannya hanya menghasillkan sesuatu yang abstrak. Ketika dilakukan dilapangan dengan barang asli dan baru terus

menerus dikhawatirkan biaya operasional akan meningkat hanya untuk pembelian berbagai macam jenis alat pemadam kebakaran (APAR).

Dari permasalahan tersebut ada beberapa alternatif yang telah ditemukan, yaitu mengembangkan materi yang ada agar lebih sesuai, mengajak siswa pergi ke suatu tempat yang memiliki peralatan sesuai dengan materi, menambah peralatan yang baru sesuai materi. Menurut Erwan Sutarno dan Mukhidin (2013:204-205) kadang kala siswa susah dalam melakukan abstraksi terhadap suatu materi, dan hal ini membuka peluang bagi software-software animasi semacam Adobe Flash yang sekarang tersebar luas untuk membantu dalam memvisualisasikan materi pelajaran tersebut dalam bentuk animasi pelajaran secara interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat diisi banyak sekali materi teori, praktik, maupun benda asli dalam bentuk text maupun visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dan pembelajaran mandiri (Suyitno, 2016:102 ).

Dari beberapa alternatif tersebut maka untuk saat ini pengembangan dalam hal media pembelajaran dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat lebih tepat digunakan untuk memecahkan masalah kesulitan penyampaian materi oleh guru terhadap siswa berkaitan dengan keterbatasan sarana-prasarana praktikum. Untuk itulah perlu adanya multimedia pembelajaran yang dapat menerjemahkan maksud dari materi yang disampaikan sehingga dapat membantu meningkatkan

pemahaman siswa dalam proses belajar serta meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang diajarkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Terbatasnya sarana-prasarana praktikum membuat materi K3 khususnya pada kompetensi dasar mengklasifikasi Alat Pemadam Kebakaran kurang bisa tersampaikan.
2. Media pembelajaran K3 yang saat ini digunakan adalah media cetak berupa buku/jobsheet dan power point/video dari internet (bilamana ada) dan dianggap masih belum mampu mengakomodasi materi yang hendak disampaikan.
3. Kombinasi power point dan video dengan kombinasi yang tidak tepat yang digunakan dalam mengajar K3 kurang menarik perhatian siswa dalam belajar karena siswa mudah bosan.
4. Beberapa alternatif yang sempat dimusyawarahkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan materi yang ada agar lebih sesuai, mengajak siswa pergi ke suatu tempat yang memiliki peralatan sesuai dengan materi, menambah peralatan yang baru sesuai materi.
5. SMK Negeri 1 Cangkringan telah dilengkapi dengan fasilitas komputer dan proyektor namun belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses belajar mengajar karena kebanyakan hanya untuk pembelajaran pada mata pelajaran

komputer saja, sehingga perlu dicoba untuk dimanfaatkan sebagai salah satu sarana pembelajaran pada materi yang lain.

### **C. Batasan Masalah**

Dengan memperhatikan berbagai masalah yang ada, luasnya masalah yang dihadapi dan untuk lebih memfokuskan penelitian, maka penulis akan membatasi masalah yang akan diteliti yaitu tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Mengklasifikasi Alat Pemadam Api Ringan Di SMK Negeri 1 Cangkringan .

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Mengklasifikasi Alat Pemadam Api Ringan Di SMK N 1 Cangkringan ?
2. Bagaimana kelayakan dari Multimedia Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Mengklasifikasi Alat Pemadam Api Ringan (APAR) tersebut?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini tidak luput dari rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, yaitu:

1. Membuat Multimedia Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Pada Kompetensi Dasar Mengklasifikasi Alat Pemadam Api Ringan sehingga bisa digunakan sebagai salah satu sumber belajar.
2. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan beberapa hal yang diungkapkan dalam penelitian ini diharapkan kedepannya penelitian ini mampu membawa manfaat, antara lain:

1. Bagi Lembaga Pendidikan (Universitas Negeri Yogyakarta)
  - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi.
  - b. Dapat menghasilkan lulusan yang selalu ingin berinovasi dan memiliki pemikiran yang baik terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia.
2. Bagi Pihak SMK Negeri 1 Cangkringan
  - a. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi, membimbing siswa agar dapat meningkatkan mutu belajar khususnya pada kompetensi dasar Mengklasifikasi Alat Pemadam Api Ringan.
  - b. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, karena dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar mengajar yang dilakukan harus mampu mengoptimalkan kondisi psikis yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.
3. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan, serta menjadi pengalaman dan tantangan yang menarik karena memperoleh ilmu yang banyak mengenai perkembangan media pembelajaran guna memenuhi tuntutan jaman. Selain itu mahasiswa mampu membuat media pembelajaran yang dibutuhkan setiap mata pelajaran baik, terutama media pembelajaran interaktif yang mengikuti perkembangan jaman.