

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan penyampaian pengetahuan, nilai dan kecakapan oleh pendidik kepada peserta didik. Pendidikan sebagai tempat untuk mengembangkan manusia berdasarkan pada landasan pemikiran tertentu. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan potensi ketrampilan yang ada pada dirinya. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Pendidikan tidak akan terlepas dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Kemajuan IPTEK menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran serta peralatan-peralatan yang semakin canggih dalam proses pembelajarannya. Dewasa ini kegiatan pembelajaran lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan multimedia untuk belajar, memperoleh informasi, dan menyesuaikan informasi. Multimedia pembelajaran merupakan aplikasi multimedia yang dilengkapi pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (Daryanto, 2013:51). Namun pada kenyataannya belum banyak penyelenggara pendidikan yang memanfaatkan perkembangan teknologi khususnya pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dirancang secara baik dengan memanfaatkan teknologi multimedia memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak, memahami apa yang dipelajari dengan lebih baik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa (Azhar, 2011:2). Penggunaan media pembelajaran dipandang penting dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran. Penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab guru. Dalam era teknologi saat ini guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi pelajaran. Akan tetapi guru juga harus pandai dalam menentukan media pembelajaran, menyusun media pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Teknik pemesinan konvensional adalah salah satu mata pelajaran produktif yang menggabungkan antara teori dan praktik. Teori memberikan bekal siswa untuk mengenal parameter pemotongan mesin, pemilihan peralatan, pemilihan alat potong/pahat, dan pemilihan alat bantu cekam sebelum melaksanakan praktik sesuai pekerjaan. Teknik pemesinan konvensional termasuk dalam Standar Kompetensi Lulusan dalam Ujian Nasional, artinya mata pelajaran ini sangat penting yang harus dikuasai siswa.

Salah satu kompetensi dasar yang terdapat pada mata pelajaran teknik pemesinan konvensional yaitu menerapkan prosedur teknik pengefraisan roda gigi miring. Untuk dapat menguasai teknik pengefraisan roda gigi miring dibutuhkan kompetensi yang baik dalam pemahaman teori maupun kemampuan praktik. Berdasarkan pengamatan peneliti pada waktu observasi, kenyataan di lapangan

khususnya pada pembelajaran teknik pemesinan konvensional di SMK Negeri 2 Depok Sleman prestasi belajar siswa rendah dibuktikan dengan sedikitnya nilai yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Peserta didik di SMK Negeri 2 Depok Sleman khususnya siswa Teknik Fabrikasi Logam dan Manufaktur lebih tertarik dengan pelajaran yang dapat diamati secara langsung daripada pelajaran yang hanya memberikan teori saja. Hal ini dibuktikan dengan banyak siswa yang kurang memperhatikan atau ramai sendiri ketika proses belajar mengajar berlangsung. Metode pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah. Penyebab rendahnya daya tarik siswa ini dimungkinkan terjadi karena kualitas media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Perbedaan kemampuan masing-masing guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta kemampuan masing-masing siswa dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru dapat mempengaruhi efektifitas dari jalannya proses pembelajaran (Dimas, 2017:168). Oleh karena itu guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat benar-benar dipahami oleh siswa.

Mengingat banyak sekolah yang sudah memiliki laboratorium komputer dan banyak siswa yang telah memiliki laptop sendiri, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer menjadi relevan untuk saat ini. Namun pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran kurang optimal. Terbatasnya media pembelajaran berbasis komputer untuk digunakan dalam proses pembelajaran menjadi penyebab kurang optimalnya pemanfaatan komputer. Sehingga media pembelajaran yang

interaktif berbasis komputer dirasa sangat perlu untuk proses pembelajaran khususnya di sekolah SMK Negeri 2 Depok Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data di dalam latar belakang masalah terdapat permasalahan yang hendak diuraikan sebagai berikut :

1. Siswa dituntut untuk lebih berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Tuntutan seorang guru untuk pandai dalam menentukan media pembelajaran, menyusun media pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang menarik
3. Tingkat pemahaman siswa masih rendah terhadap pelajaran teknik pemrosesan konvensional pada materi roda gigi miring, sehingga perlu pengulangan materi saat akan melakukan praktik.
4. Kecenderungan penyampaian materi roda gigi miring di kelas hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini kurang menarik perhatian siswa, dibuktikan dengan banyak siswa tidak memperhatikan guru dan berbicara dengan teman saat guru menyampaikan materi pembelajaran
5. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran teknik pemrosesan konvensional pada materi roda gigi miring.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang ada, penelitian ini dibatasi pada permasalahan keempat, yaitu belum tersedianya media pembelajaran interaktif

untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran teknik teknik pemesinan konvensional materi roda gigi miring. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif pembuatan roda gigi miring dengan mesin frais untuk siswa kelas XI Teknik Fabrikasi Logam dan Manufaktur di SMK Negeri 2 Depok Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif pembuatan roda gigi miring dengan mesin frais untuk siswa SMK N 2 Depok Sleman?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif pembuatan roda gigi miring dengan mesin frais untuk siswa SMK N 2 Depok Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian, tujuan merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk agar penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Berdasarkan perumusan masalah maka tujuan diadakan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pembuatan roda gigi miring dengan mesin frais untuk siswa SMK N 2 Depok Sleman.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif pembuatan roda gigi miring dengan mesin frais untuk siswa SMK N 2 Depok Sleman

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal apabila nanti menjadi tenaga pendidik. Juga menguji kemampuan terhadap bekal teori yang didapat dibangku kuliah.

2. Bagi guru

Media pembelajaran diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang dibuat juga dapat memberikan inspirasi untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik.

3. Bagi siswa

Manfaat penelitian untuk siswa dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah memahami materi yang disampaikan dan juga memanfaatkan kemajuan teknologi bagi pembelajaran untuk siswa.