

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Persoalan yang dihadapi oleh banyak negara termasuk Indonesia adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan. Seiring teknologi informasi yang semakin canggih, sumber daya manusia yang dapat merespon perkembangan teknologi sangat diperlukan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya.

Kondisi bangsa di masa datang, sangat dipengaruhi oleh pola berfikir masyarakatnya yang terbentuk melalui suatu proses pendidikan. Proses pendidikan yang terarah akan membawa bangsa ini menuju peradaban yang lebih baik. Sebaliknya proses pendidikan yang tidak terarah, hanya akan menyita waktu, tenaga, serta dana tanpa ada hasil. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan.

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Menurut (Harefa, 2021), “Pendidikan merupakan faktor yang sangat berperan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa”. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah.

Kesuksesan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor penting adalah kurikulum. Kurikulum saat ini yang dianut di Indonesia adalah kurikulum 2013 kurikulum ini adalah pengembangan dari kurikulum yang sudah ada sebelumnya, baik kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis

pada tahun 2004, maupun kurikulum satuan pendidikan pada tahun 2006, hanya saja yang menjadi titik tekan kurikulum 2013 ini adanya peningkatan dan keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan. Selain itu, pembelajaran lebih bersifat tematik integrative dalam semua mata pelajaran, dengan demikian dapat dipahami bahwa kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang berupa sikap, ketrampilan, dan pengetahuan.

Hal tersebut juga tercantum dalam PERMENDIKBUD No.69 tahun 2013 tentang kurikulum SMA-MA yaitu :

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir sebagai berikut: (1) pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama; (2) pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru, peserta didik, masyarakat, lingkungan alam, sumber / media lainnya); (3) pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet); (4) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains); (5) pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim); (6) pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia; (7) pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (users) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik; (8) pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal(monodiscipline) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (multidisciplines); dan (9) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis.

Menciptakan siswa yang memiliki pribadi dan keterampilan yang baik menjadi tugas yang sulit bagi setiap instansi pendidikan. Selain faktor penting seperti kurikulum, menyiapkan siswa yang memiliki keterampilan baik diperlukan tenaga pendidik atau guru yang baik pula. Guru dituntut memiliki kualitas yang baik, karena kualitas guru dalam hal ini kemampuan guru akan mempengaruhi prestasi siswa. Kompetennya seorang guru dalam proses pendidikan sangat vital yaitu mengajar, disamping itu juga membimbing, mengarahkan dan menjadi

fasilitator. Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, dimana prosesnya tersebut dapat terlaksana secara maksimal. Hal tersebut terdapat dalam PERMENDIKBUD No. 22 tahun 2016 menyatakan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa mentransformasikan potensi yang dimiliki siswa menjadi kemampuan serta keterampilan yang ketika dikembangkan akan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Dalam proses pembelajaran komponen utama adalah guru dan peserta didik. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing peserta didik sedemikian rupa sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan struktur pengetahuan bidang yang dipelajarinya. Untuk mencapai keberhasilan tersebut guru disamping harus memahami sepenuhnya materi yang diajarkan, guru dituntut mengetahui secara tepat posisi pengetahuan peserta didik pada awal (sebelumnya) mengikuti pelajaran tersebut. Selanjutnya berdasarkan media yang dipilihnya guru diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan secara efektif.

Menurut Hamalik dalam Sumantri :

Guru sebagai pembelajar dalam proses pembelajaran harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup dalam media pembelajaran, yang meliputi: (a) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (c) seluk beluk proses belajar, (d) hubungan antar metode mengajar dan media pembelajaran, (e) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pembelajaran, (f) pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, (g) berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran, (h) media pembelajaran dalam setiap mata pelajaran, dan (i) usaha inovasi dalam media pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan, salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi. Media

juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Menurut (Arsyad, 2014), mengemukakan bahwa : Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis.

Menggunakan media pembelajaran tidak terkesan membosankan bagi siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru tetapi dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran yang disampaikan dan siswa akan terdorong motivasi belajarnya serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Pengalaman pembelajaran seperti itu menumbuhkan pemikiran baru bagaimana merancang sebuah pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, dalam proses kegiatan belajar mengajar guru masih cenderung menggunakan buku paket ataupun modul yang telah disediakan oleh sekolah. Serta guru menggunakan metode ceramah menjelaskan isi materi dari pada menggunakan media pembelajaran sehingga dalam hal ini siswa hanya menyimak dan mendengarkan saja serta cenderung pasif dalam proses kegiatan belajar. Hal itu pun diperkuat pada hasil wawancara peserta didik, banyak peserta didik menganggap pembelajaran di kelas sulit dipahami. Pada saat proses pembelajaran didalam kelas masih ditemui permasalahan yang terdapat dalam diri siswa yakni rendahnya pemahaman peserta didik didalam penguasaan materi, keterbatasan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku, modul, internet dan tidak ada referensi lain, siswa kurang aktif dan kurang termotivasi karena sumber belajar yang digunakan hanya berupa bahan bacaan tanpa ada media pembelajaran yang ditampilkan secara langsung sehingga siswa kurang memahami atau kurang mengerti materi yang disajikan oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut, guru perlu mengembangkan atau merancang media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta potensi yang ada pada diri siswa. Maka solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada sebuah aplikasi *software computer*, yang diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, motivasi, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Penggunaan media sangat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami dan mengerti materi yang sedang dipelajari. (Nurdyansyah, 2019) mengatakan bahwa: Media dalam pengalaman mendidik dan mendidik secara umum akan dicirikan sebagai perangkat realistik, visual, atau elektronik untuk menangkap, menangani, dan menyesuaikan data visual atau verbal. Secara sederhana, media adalah alat yang meneruskan atau menyampaikan pesan pembelajaran.

Istilah multimedia membawa dampak yang luas dalam kehidupan manusia, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, istilah multimedia semakin populer. Istilah itu tidak saja merujuk pada topik, materi, mata pelajaran disekolah dan mata kuliah diperguruan tinggi, tetapi lebih dari itu juga merujuk pada bidang keahlian serta profesi. Menurut (Herman Dwi Surjono, 2017), Secara etimologis multimedia berasal dari multi dan media, multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, serta video. Secara terminologis multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Media pembelajaran berbasis multimedia akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai materi Dasar-dasar Konstruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah. Multimedia membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya multimedia pendidik

berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik. Multimedia bagi peserta didik diharapkan mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bisa diterapkan.

Peneliti ingin memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia di sekolah yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan audio visual pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah, sehingga dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sebagai bentuk penerapan perkembangan IPTEK di bidang pendidikan. Oleh karena itu, diharapkan dengan Pengembangan Multimedia pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di sekolah tersebut. Menurut Muhammad Ramli “media audio visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran”. Media pembelajaran ini mempunyai lebih dari satu komponen sehingga merupakan integrasi dari beberapa unsur sehingga dapat menampilkan suara dan gambar bergerak secara serentak yang telah dirancang secara matang, sistematis dan logis sesuai dengan tujuan yang akan di capai.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik dalam melakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Prosedur Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Serta Lingkungan Hidup (K3LH)”** Media ini diharapkan dapat menjadi media belajar yang berdampak baik pada minat belajar pada peserta didik.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran masih menggunakan metode caramah.
2. Peserta didik cenderung pasif dalam proses kegiatan belajar.
3. Peserta didik sulit memahami pembelajaran yang disampaikan di kelas.
4. Rendahnya pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi.
5. Keterbatasan media pembelajaran yang masih belum memadai.

6. Sumber belajar siswa yang sangat terbatas.

2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH)?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH)?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH).
2. Untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH).

1.4. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia Pada Materi Prosedur Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Serta Lingkungan Hidup (K3LH), pada siswa SMK kelas X, dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berupa video tentang prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia.
2. *File* video berekstensi Mp4.
3. Video dapat diputar menggunakan *hanphone* android, laptop maupun personal komputer (PC).

4. Spesifikasi minimal komputer yang diperlukan agar media pembelajaran ini dapat bekerja dengan baik adalah:
 - a. Prosesor yang setara dengan Pentium IV-1,8 atau yang lebih tinggi.
 - b. RAM 512 MB.
 - c. Ruang kosong pada hard disk 500-750 MB.
 - d. System operasi Windows minimal 7,8, Mac OS X (10.5+).