

BAB I

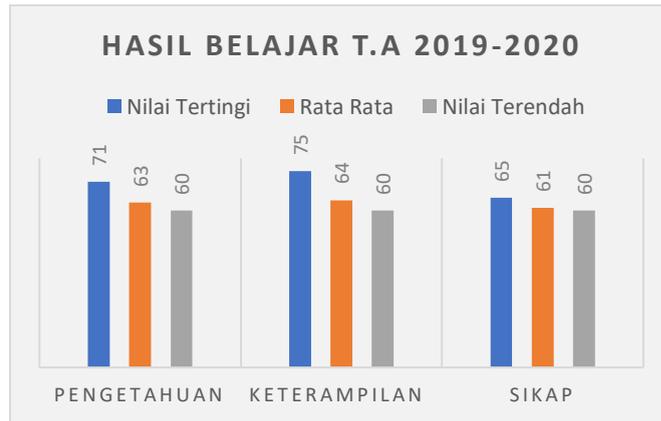
PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Aprida dan Muhammad, 2017:334).

Pembelajaran mata pelajaran gambar teknik dan kerja bengkel merupakan salah satu mata pelajaran untuk siswa kelas X program keahlian teknik audio video di SMK Perguruan Cikini yang membutuhkan interaksi yang baik. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat PKM di SMK Perguruan Cikini ruangan bengkel untuk pelajaran gambar teknik kurang mendapatkan cahaya yang cukup sehingga ruangan menjadi lebih gelap dan membuat konsentrasi siswa menurun. Selain itu meja kerja untuk menggambar juga tidak begitu memadai. Hal ini disebabkan karena terdapat banyak lobang pada meja yang akan membuat kertas gambar robek. Ruang kelas yang tidak begitu kondusif membuat pembelajaran gambar teknik di SMK Perguruan Cikini belum maksimal.

Data yang didapat dari hasil observasi yang dilakukan diketahui bahwa peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran gambar teknik masih mengalami kesulitan untuk memahami materi tersebut. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajar peserta didik, nilai peserta didik lebih banyak dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) Dapat dilihat dari hasil belajar tahun ajaran 2019-2020 yang peneliti dapatkan dari guru terdapat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1: Daftar Nilai Tahun Ajaran 2019-2020

Sumber : Dokumen Pribadi

Dari hasil wawancara yang dilakukan diketahui bahwa peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mengalami kesulitan karena pada pembelajaran gambar teknik guru lebih fokus mengajar pada kerja bengkel sehingga teori gambar teknik menjadi terabaikan. Selain itu siswa tidak memiliki buku panduan siswa hanya diberikan ebook melalui flashdisk untuk dibaca dan pelajari dirumah. Ebook yang diberikan tidak pernah ditampilkan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Guru hanya menjelaskan secara konvensional tanpa ada media pembelajaran sebagai alat bantu ajar.

Proses pembelajaran yang kondusif memerlukan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Menurut Yongki (2017:22) dalam proses belajar mengajar seharusnya disertai dengan media pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan menarik. Pendapat tersebut sesuai dengan pendidikan kurikulum 2013 yang mengharuskan siswa didik menjadi mandiri, aktif dan berfikir kritis.

Seiring dengan perkembangan teknologi, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu perkembangan

teknologi yang dapat digunakan adalah berbagai software aplikasi pendidikan pada media pembelajaran. Software aplikasi pendidikan terdiri dari berbagai macam jenis yang dapat digunakan, salah satunya yaitu Power Point, Adobe flash, dan Autoplay media studio.

Autoplay media studio merupakan salah satu aplikasi yang menghasilkan produk multimedia. Auto play media studio dapat menggabungkan gambar, tulisan, suara, animasi, video dan flash. Autoplay media studio adalah salah satu media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat membantu dalam belajar mengajar. Software ini sangat mudah digunakan karna tidak memerlukan script dalam proses pembuatan sehingga guru-guru akan lebih mudah dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk peserta didik. Media pembelajaran menggunakan autoplay media studio dapat ditampilkan di depan kelas oleh guru lalu peserta didik dapat mendalami materi melalui aplikasi autoplay media studio dirumah. Salah satu materi yang dapat mepergunakan autoplay media studio sebagai media pembelajaran adalah materi menerapkan simbol-simbol dan komponen elektronika pada mata pelajaran Gambar Teknik.

Menurut Yongky Pratama (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo pada tahun 2017 di Universitas Negeri Surabaya. Menyatakan bahwa penggunaan software Autoplay pada media pembelajaran menghasilkan kriteria sangat valid, dan respon siswa untuk media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kriteria sangat baik

Kemudian penelitian Moh. Latif Risyda Shubhi (2015) dengan judul

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Permesinan Kelas X di SMK Nasional Malang pada tahun 2015 di Universitas Negeri Malang. Menyatakan bahwa hasil validasi media pembelajaran aplikasi autoplay oleh ahli serta peserta didik dinyatakan sangat valid.

Selanjutnya penelitian Heri Setiawan (2017) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Gigi dan Mulut Pada siswa Kelas V SDN Percobaan 02 Kota Malang pada tahun 2017 di Universitas Negeri Malang. Menyatakan bahwa multimedia sangat layak atau valid digunakan bagi siswa kelas 5 SDN Percobaan 02 Kota Malang.

Perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah lokasi penelitian, materi pembelajaran dan sasaran produk yaitu peserta didik teknik audio video kelas X di SMK Perguruan Cikini pada pelajaran gambar teknik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka dibuatlah penelitian dengan topik Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Mata Pelajaran Gambar Teknik kelas X Teknik Audio Video di SMK Perguruan Cikini yang menarik dan mudah dimengerti siswa kelas X program keahlian teknik audio video di SMK Perguruan Cikini agar nantinya digunakan secara berkelanjutan untuk mempersiapkan peserta didik memahami mata pelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum ada media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran Gambar Teknik di SMK Perguruan Cikini
2. Siswa hanya diberikan ebook sebagai buku panduan sehingga siswa kurang mempelajari materi.
3. Ruang kelas yang tidak kondusif membuat peserta didik sulit memahami pembelajaran

1.3 Pembatasan masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan produk berupa media pembelajaran lalu menguji efektifitas media pembelajaran dengan berbagai validasi baik dari validasi materi, media dan siswa sebagai pengguna, yang dimaksudkan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi autoplay pada mata pelajaran gambar teknik. Materi yang akan dibahas meliputi :

1. KD 3.13 Menerapkan ukuran kertas dan peralatan gambar teknik
2. KD 3.14 Menerapkan standard garis dan huruf gambar teknik
3. KD 3.15 Menerapkan gambar konstruksi geometris.
4. KD 3.16 Menerapkan gambar proyeksi, dan gambar potongan
5. KD 3.17 Menerapkan simbol simbol komponen listrik dan elektronika

1.4 Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, didapatkan perumusan masalah untuk penelitian ini yaitu

1. Bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran gambar teknik bagi siswa SMK Perguruan Cikini?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis autoplay?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk membuat media pembelajaran berbasis autoplay pada pelajaran gambar Teknik di SMK Perguruan Cikini.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis autoplay.

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa, penelitian ini dibuat untuk mempermudah siswa memahami pelajaran gambar teknik
- b. Bagi guru, penelitian ini mengharapkan guru dapat mempertimbangkan menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay pada pelajaran gambar teknik untuk kegiatan belajar mengajar agar membantu siswa memahami pelajaran lebih baik.
- c. Bagi sekolah, sebagai solusi untuk mengetahui hambatan pada proses belajar mengajar serta upaya untuk memperbaiki masalah yang dihadapi pada proses belajar mengajar sehingga dapat memajukan sekolah.
- e. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti dalam penggunaan perangkat lunak terutama untuk menambah wawasan peneliti dalam membuat media pembelajaran terutama pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay pada pelajaran gambar teknik.