

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Hadirnya berbagai perangkat seperti komputer, laptop, sampai *smartphone*, memudahkan kita dalam mengakses informasi yang ingin dicari, termasuk aspek yang berkaitan dengan pembelajaran. Teknologi dan informasi sudah semakin berkembang, sehingga membuat media pembelajaran juga kini lebih mudah. Berbagai *platform* telah tersedia untuk mendukung pembuatan suatu media pembelajaran. Dukungan *platform* itulah yang dapat membuat media pembelajaran semakin menarik, inovatif, interaktif, menyenangkan, serta dapat memberikan kesempatan yang lebih bagi para peserta didik untuk mengembangkan kreativitas sesuai bakat dan minatnya masing-masing (Ana Maritsa dkk., 2021). Salah satu contoh pemanfaatan perkembangan teknologi yang dapat dilakukan adalah pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan media *Android Package Kit* atau biasa disebut dengan APK.

Hasil observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada proses pembelajaran mata pelajaran Teknik Pemesinan elemen Teknik Pemesinan Nonkonvensional di SMK Al Khairiyah 2, khususnya pada saat pembahasan *Mastercam 2022* adalah sebagai berikut:

1. Guru mendemonstrasikan cara penggunaan *software Mastercam 2022* lewat *powerpoint* yang ditampilkan menggunakan proyektor hanya sekali saat awal proses KBM berlangsung sehingga peserta didik yang berada di depan pun masih merasa kurang jelas.
2. Waktu KBM tidak cukup untuk guru mengajarkan penggunaan *software Mastercam 2022* para peserta didik satu persatu.
3. Belum tersedianya WIFI di bengkel sehingga peserta didik kesulitan untuk mencari sumber materi lain di internet. Tidak semua peserta didik memiliki sambungan internet yang stabil. Sehingga pada saat praktek, peserta didik hanya bisa bertanya kepada sesama teman. Sehingga mengganggu pekerjaan sesama peserta didik.

Pendidik harus memperhatikan kesenjangan sosial yang terbentuk di lingkungan peserta didik berdasarkan tingkat kemampuan ekonomi. Hal ini mengakibatkan kebiasaan atau budaya yang berbeda terhadap cara mengakses informasi digital, ditambah dengan kesenjangan literasi digital, dimana ini akan mempengaruhi cara peserta didik dalam mendapatkan materi pembelajaran (Wibowo Mukti, 2021).

Peneliti memandang bahwa mata pelajaran ini membutuhkan media pembelajaran yang lebih mendukung peserta didik dalam memahami dan mempelajarinya secara mandiri, dapat diakses tanpa menggunakan internet dan dapat digunakan pada perangkat gawai yang banyak dimiliki oleh para peserta didik, yakni *smartphone*. Hal ini selaras dengan data kepemilikan *smartphone* dari Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta yakni sebanyak 81,33% warga Provinsi DKI Jakarta memiliki *smartphone* pada tahun 2021. Oleh karena itu, maka peneliti akan mencoba mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif *Offline* Berbasis APK Berupa Panduan Penggunaan *Software Mastercam 2022* untuk Kelas XI Konsentrasi Keahlian Teknik Pemesinan”. Dengan begitu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap *software Mastercam 2022*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagaimana tersebut di bawah ini:

1. Demonstrasi yang dilakukan guru hanya sekali sehingga peserta didik masih belum mengerti materi yang disampaikan.
2. Waktu KBM yang kurang jika guru mengajarkan materi kepada peserta didik satu persatu.
3. Belum adanya WIFI di bengkel sekolah sehingga peserta didik kesulitan untuk mencari sumber materi lain di internet.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka perlu adanya pembatasan masalah yang bertujuan agar penelitian lebih terfokus, Adapun pembatasan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu hanya untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif *offline* yang dibuat berupa panduan penggunaan *software Mastercam 2022* berbasis APK berdasarkan pendapat dari ahli materi dan ahli media sampai dengan uji coba oleh peserta didik pada mata pelajaran Teknik Pemesinan. Sedangkan lokasi penelitian ini dibatasi pada SMK Al Khairiyah 2 yang berlokasi di Jalan Mindi No. 2 RT 13/RW 9, Kelurahan Lagoa, Kecamatan Koja, Jakarta Utara dan difokuskan kepada peserta didik kelas XI Konsentrasi Keahlian Teknik Pemesinan kelas 11 MA yang berjumlah 22 orang.

1.4 Perumusan Masalah

Bersumber pada beberapa uraian yang telah dijabarkan sebelumnya, fokus permasalahan yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan suatu media pembelajaran multimedia interaktif *offline* berbasis APK berupa panduan penggunaan *software Mastercam 2022* yang efektif untuk peserta didik?
2. Seberapa layak media pembelajaran multimedia interaktif *offline* berbasis APK berupa panduan penggunaan *software Mastercam 2022* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas XI SMK Konsentrasi Keahlian Teknik Pemesinan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif *offline* berbasis APK berupa panduan penggunaan *software Mastercam 2022* yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini berdasarkan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif *offline* berbasis APK berupa panduan penggunaan *software Mastercam 2022*.
2. Mengetahui seberapa layak media pembelajaran multimedia interaktif *offline* berbasis APK berupa panduan penggunaan *software Mastercam 2022* yang dikembangkan ini sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas XI SMK Konsentrasi Keahlian Teknik Pemesinan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.
3. Mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif *offline* berbasis APK berupa panduan penggunaan *software Mastercam 2022* yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran serta menjadi referensi ilmiah untuk penelitian media pembelajaran lainnya dalam rangka meningkatkan kemajuan di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran tambahan yang baik untuk peningkatan proses pembelajaran di SMK Al Khairiyah 2, khususnya untuk kelas XI Konsentrasi Keahlian Teknik Pemesinan.

b. Bagi Guru

Penulis berharap produk dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat bermanfaat bagi guru sebagai bahan ajar tambahan

untuk proses pembelajaran mata pelajaran Teknik Pemesinan pada elemen Teknik Pemesinan Nonkonvensional.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian yang berupa multimedia interaktif *offline* berbasis APK ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi peserta didik pada mata pelajaran Teknik Pemesinan pada elemen Teknik Pemesinan Nonkonvensional.

