

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah pendidikan formal yang setara dengan Pendidikan SMA. SMK memberikan pendidikan khusus berupa program-program kejuruan untuk mempersiapkan siswa siap kerja dan mengembangkan tenaga kerja yang professional. Untuk ketercapaian tenaga kerja yang professional, perlu didasari dengan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kurikulum pendidikan SMK meliputi pembelajaran produktif, normatif, dan adaptif.

Pembelajaran produktif merupakan mata pelajaran kejuruan yang menjurus pada suatu program keahlian yang diminati siswa. Kegiatan pembelajaran produktif sering dilakukan di laboratorium. Untuk mendukung pembelajaran produktif diterapkan pendidikan sistem ganda (PSG) atau magang pada perusahaan sesuai bidang keahlian. Dengan pembelajaran sistem ganda ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan yang ada di lingkungan kerja

Sedangkan pembelajaran normatif dan adaptif merupakan pembelajaran non kejuruan. Pembelajaran normatif dan adaptif dilakukan didalam kelas oleh guru-guru sesuai dengan bidangnya. Jam pelajaran yang diampu pada pembelajaran normatif dan adaptif lebih sedikit dibanding dengan pembelajaran produktif. Hal ini dapat dilihat dari beban jam belajar siswa yaitu 48 jam dengan pembagian 27 jam mata pelajaran produktif dan 21 jam mata pelajaran normatif dan adaptif yang dibagi pada setiap cabang mata pelajaran umum.

Keterbatasan jam pelajaran normatif dan adaptif harus bisa dioptimalkan dengan baik agar dapat menunjang kemampuan siswa dalam materi produktif. Terlebih pada tiga mata pelajaran normatif dan adaptif yang diujikan dalam UN yaitu Bahasa Indonesia, matematika, dan Bahasa Inggris. Hal ini juga harus dipersiapkan dengan baik agar siswa berhasil dalam penguasaan teori normatif serta adaptif dan juga berhasil dalam kecakapan kerja.

Dari ketiga mata pelajaran tersebut dalam satu minggu hanya beberapa kali tatap muka. Jika tidak disampaikan dengan menarik akan membuat siswa kurang menguasai materi. Terlebih pada mata pelajaran yang memuat angka dan hitungan seperti matematika. Matematika merupakan mata pelajaran adaptif dengan beban belajar 4 jam dalam satu minggu. Sebagian besar siswa masih memandang matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang paling sulit dipahami. Kondisi ini akan diperparah apabila dalam penyampaian materi pembelajaran belum didukung dengan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi guru dan siswa yang baik dan tepat. Menurut Gerlach dan Ely dalam Hamdani (2011:72) “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”

Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa media mampu menunjang proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi pembelajaran akan berlangsung proses belajar mengajar yang menyenangkan serta siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Namun masih ada sebagian guru yang belum

menggunakan media pembelajaran. Sehingga pada saat proses belajar berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan sehingga kehilangan konsentrasi belajar

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 21 Maret 2018 di SMK AL-Inabah belum adanya penggunaan media pembelajaran dengan baik. Dalam pembelajaran guru menggunakan media papan tulis untuk menerangkan materi serta menggunakan sumber belajar dari buku paket. Suasana belajar siswa di dalam kelas cenderung pasif, siswa hanya mampu menerima materi dari guru belum bisa mengeksplor materi dengan baik. Tidak sedikit siswa yang bercerita dengan siswa lain saat pembelajaran. Ditinjau dari kondisi internal yang dipengaruhi oleh keadaan pribadi siswa misalnya perasaan senang, kemauan, harapan, atau kemandirian menunjukkan motivasi belajar siswa masih rendah.

Secara khusus pada pembelajaran matematika, siswa merasa bosan dan jenuh untuk menghitung matematika yang abstrak sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan. Pada materi dimensi dua yang seharusnya siswa memahami mulai dari menentukan jarak dan besar sudut yang melibatkan titik, garis dan bidang. Materi tersebut merupakan materi yang membutuhkan bantuan visualisasi jika hanya disampaikan melalui diskusi akan mengakibatkan siswa tidak tertarik mempelajarinya.

Salah satu alternatif yang dapat dipilih dalam mengembangkan materi yang menarik adalah dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran mencakup komponen gambar, teks, animasi dan suara. Keempat komponen multimedia dalam pembelajaran tersebut dituangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk media yang perlu dikembangkan karena memuat komunikasi dua arah sehingga siswa dapat mengakses sendiri bagian-bagian materi yang perlu serta siswa dapat mengoperasikan sendiri melalui komputer maupun laptop masing-masing dengan perangkat mouse dan keyboard. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Menurut Tusfiyatut Aimmah (2015) penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa

Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan aplikasi *macromedia flash* yang merupakan salah satu program bantuan animasi. Dalam *macromedia flash* memuat unsur teks gambar, audio, video, animasi sederhana dan efek khusus lainnya. Sehingga *macromedia flash* mempunyai kemampuan untuk membuat animasi gambar, animasi suara, animasi interaktif dan lain-lain. Unsur-unsur yang dimuat dalam *macromedia flash* inilah dapat mendukung untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian diatas akan dikembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *macromedia flash*. Pengembangan media interaktif ini didukung dengan ketersediannya fasilitas laboratorium komputer di SMK Al-Inabah. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran. Selama ini laboratorium ini belum digunakan dengan baik karena keterbatasan guru dalam membuat media serta membutuhkan waktu yang lama. Pemilihan *macromedia flash* dikarenakan kemampuannya memberikan gambaran konsep serta pemberian materi yang jelas dan dapat divisualisasikan terlebih pada pokok

bahasan materi dimensi dua yang didalamnya memuat garis, sudut dan bidang. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika sehingga dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Oleh karena peneliti membuat penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pokok Bahasan Dimensi Dua untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Al-Inabah Ponorogo.**

1.2. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran matematika pokok bahasan dimensi dua.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

1.3 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran interaktif yang disusun dengan spesifikasi produk sebagai berikut

1. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*.
2. Wujud media berupa *softfile* yang diburning dalam CD dengan eksistensi *.exe* sehingga lebih mudah digunakan disemua komputer.
3. Penyajian isi materi mencakup materi **Dimensi Dua** kelas XI SMK.
4. Kesesuaian media dengan tujuan dan kompetensi dasar pembelajaran
5. Media memiliki kuis evaluasi.
6. Terdapat animasi yang membuat matematika tidak abstrak.
7. Materi dalam media pembelajaran merupakan rangkuman dan contoh soal.
8. Media ini memiliki menu simulasi yang memberikan penguatan positif pada setiap simulasi soal yang dikerjakan.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dari uraian latar belakang diketahui bahwa pembelajaran di SMK mempunyai mata pelajaran yang berbeda dengan sekolah umum, mata pelajaran produktif mempunyai jam pelajaran lebih banyak dibanding dengan materi pelajaran teori. Hal ini dapat terlihat bahwa untuk aspek kreatifitas dan karya mereka sudah sangat berkompeten tetapi untuk aspek teori diluar mata pelajaran produktif terkhusus matematika siswa masih perlu digali lagi, butuh ketekunan dan kedisiplinan dalam belajar. Mengingat bahwa matematika juga sangat penting untuk kehidupan dan bekal di dunia kerja.

Pentingnya materi pembelajaran matematika, rendahnya motivasi belajar siswa, serta belum adanya media pembelajaran yang dapat menunjang potensi belajar siswa, peneliti menganggap perlu adanya sarana penyampaian materi pelajaran. Karena hal itu sangat diperlukan, peneliti mempunyai solusi bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sarana

yang bisa menunjang keterlaksanaan pembelajaran dengan baik dan siswa lebih termotivasi untuk belajar

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini memerlukan komputer dalam setiap proses pembelajarannya, untuk itu peneliti mempunyai asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1.5.1 Asumsi penelitian dan pengembangan

Untuk menjalankan produk yang diperlukan komputer yang layak pakai

Diharapkan guru dapat mengoperasikan komputer agar dapat menyampaikan materi dengan optimal.

1.5.2 Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Media pembelajaran ini hanya mencakup pokok bahasan dimensi dua.

Pengembangan ini membutuhkan banyak waktu.

1.6 Definisi Istilah

Pengembangan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dimana pengguna tidak hanya memperhatikan media melainkan harus mampu berinteraksi dengan suatu program.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang menggerakkan siswa untuk belajar.

Macromedia flash adalah suatu *software* perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Dimensi dua merupakan salah satu materi matematika kelas XI SMK yang mencakup pokok bahasan sudut, bangun datar (keliling dan luas segitiga dan segiempat) dan transformasi