

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani atau dibagian jasmani. Ada juga para beberapa orang ahli mengartikan pendidikan itu adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Pendidikan di Indonesia diatur pada UU No.20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan 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, dan Negara. Dunia Pendidikan saat ini memasuki era dunia media, dimana proses pembelajaran menuntut untuk lebih mengarah pada penggunaan media dan dibutuhkan penggunaan peralatan elektronik yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman dalam pembelajaran (Pratiwi, Latifa dan Mustari,2019).

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut peneliti, media adalah segala sesuatu sebagai penghubung antara sumber dan penerima. Sanjaya menyatakan dalam buku Strategi Belajar Mengajar oleh Hamdani (2011) bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan 15 pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru memahami secara utuh hakekat, sifat, dan karakteristik siswa, metode pembelajaran yang berpusat pada

kegiatan siswa, sarana siswa yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media akan mendukung terhadap penciptaan kondisi belajar siswa yang menarik dan menyenangkan. Salah satu sumber belajar tersebut adalah media pembelajaran.

Menurut Azhar (2014: 19) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah “sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sementara itu, Daryanto (2013: 8) mengungkapkan bahwa media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa)”. Pentingnya media dalam proses mengajar dapat membuat media sebagai komponen yang berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dengan penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Seluruh materi pembelajaran juga dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia. Oleh sebab itu pembelajaran berbasis multimedia menjadi semakin umum. Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi komputer yang saat ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Multimedia mencakup berbagai media dalam satu perangkat lunak (software).

Wahyudin, dkk. (2010:61) menyebutkan bahwa multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media 4 masukan atau keluaran dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis atau interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Multimedia menyediakan informasi untuk pelajar secara sederhana dengan jalan bagaimanapun, Multimedia interaktif memberi kendali informasi kepada para pemakai dan memastikan keikutsertaan mereka.

Berdasarkan pra observasi yang pernah dilakukan pada bulan Juli 2022, di SMK Koperasi Pontianak melalui wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran K3LH kelas X , bahwa SMK Koperasi Pontianak memiliki 3 jurusan/kejuruan yaitu: Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Akuntansi

Keuangan Lembaga (AKL), dan Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP). Di SMK Koperasi Pontianak merupakan salah satu sekolah yang memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat dari tersedianya fasilitas komputer di Laboratorium komputer memadai untuk kegiatan belajar mengajar praktik, tersedianya komputer dan LCD proyektor untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dan penyediaan akses wifi untuk siswa. Bahan ajar pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah power point dan buku (modul). Powerpoint berisi materi, video, dan Latihan soal yang berbentuk *essay*. Siswa berkewajiban memperhatikan penjelasan guru, mencatat materi, dan menanyakan yang belum dipahami, dan mengerjakan soal Latihan dari guru akan tetapi kewajiban tersebut tidak sepenuhnya dilaksanakan karena respon siswa yang bermacam-macam seperti siswa cenderung mudah jenuh, mengantuk, sibuk sendiri, serta mengajak teman sebangku untuk berbicara pada saat proses belajar berlangsung. Pemahaman belajar juga berpengaruh terhadap aktivitas siswa, tidak semua siswa mampu melaksanakan aktifitas seperti membaca, mencatat, memahami materi, dan memecahkan soal yang diberikan.

Guru sudah menggunakan media ppt dalam proses pembelajaran, namun penggunaan ppt masih belum dapat membantu siswa fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga belum terciptanya situasi belajar yang kondusif. Selain itu ppt memiliki keterbatasan dalam hal interaktivitas yang membuat presentasi menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk menanggapi permasalahan tersebut, dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K). Media pembelajaran yang peneliti ingin kembangkan yaitu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diharapkan dapat menambahkan wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran pada materi P3K dan memberikan pemahaman bagi guru sebagai sumber alternatif

media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan belajar.

Pengembangan multimedia interaktif ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai *software* (perangkat lunak) yang banyak tersedia. Salah satunya adalah *software* Aplikasi Construct 3. Dimana aplikasi ini bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, yang menimbulkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Kemudian *software* ini juga memudahkan dalam penambahan multimedia seperti musik, gambar, video dan animasi. Kelebihan aplikasi Construct 3 ini juga bisa membuat media pembelajaran yang didalamnya juga ada game edukasi yang menarik, sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran dan aplikasi Construct 3 bisa dijalankan langsung di browser tanpa menginstal aplikasi. Penggunaan Aplikasi Construct 3 dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam menyajikan media pembelajaran sehingga dengan mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan Construct 3 pada media pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Dengan demikian, guru harus pandai dalam mengemas materi yang akan dipelajari dalam kemasan yang lebih menarik. Secara khusus sebagai seorang pendidik hendaknya berperan sebagai pengajar, pembimbing, perantara sekolah dengan masyarakat, administrator, fasilitator dan lain-lain. Media pembelajaran menggunakan aplikasi Construct 3 ini bisa dalam *format.exe* , untuk memudahkan siswa belajar.

Keunggulan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini, terdapat pada video pembelajaran yang dimana peneliti membuat videonya sendiri dan dibantu beberapa teman lainnya, dan didalam media pembelajaran terdapat dua evaluasi yaitu, soal Latihan pilihan ganda dan game sederhana (drag n drop) yang dimana siswa bisa berinteraksi langsung dengan media pembelajaran tersebut untuk mengerjakan latihan soal pilihan ganda dan mencocokkan gambar di dalam game drag n drop.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Construct 3 diharapkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat

menarik minat, memotivasi siswa untuk belajar. Sejalan dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Melora Karlinda (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Perangkat Lunak Komputer di Kelas XII SMA Negeri 1 Tayan Hilir. Bahwa disimpulkan media pembelajaran interaktif pada materi perangkat lunak valid dan layak digunakan.

Berdasarkan uraian yang dijabarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pembuatan media pembelajaran ini di khususkan untuk kelas X pada Mata Pelajaran K3LH. Tujuan utama penulis adalah untuk membuat inovasi baru pada media pembelajaran dan untuk memotivasi siswa untuk belajar. Maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak”. Sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Mata Pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Mata Pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak?
3. Bagaimana respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Mata Pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak”. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Mata Pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Mata Pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak.
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Mata Pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi sekolah dan peneliti sendiri:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan konsep baru dalam perkembangan ilmu Pendidikan pengetahuan dan teknologi dan hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis Multimedia interaktif sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas, dan respon belajar menjadi lebih baik lagi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam memberilam alternarif media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif sebagai

sarana belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Tersedianya media pembelajaran yang inovatif dan mendukung pengembangan media pembelajaran di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi Construct 3 dalam pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi peneliti berikutnya.

E. Spesifikasi Produk Yang DiKembangkan

Menurut Sugiyono (2015) mengatakan bahwa “Spesifikasi produk yaitu deskripsi yang detail tentang bagaimana sesuatu dibuat”. Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk software multimedia interaktif dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan untuk kelas X di SMK Koperasi Pontianak.
2. Media pembelajaran berisi materi pokok P3K (Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan) kelas X RPL .
3. Software yang digunakan untuk membuat produk ini adalah aplikasi Construct 3.
4. Jenis media pembelajaran yang dihasilkan adalah berupa aplikasi Construct 3 dalam format file.exe yang di dalamnya memuat komponen sebagai berikut :
 - a. Teks
 - b. Image
 - c. Animasi
 - d. Video
 - e. Audio

f. Spesifikasi komputer yang diperlukan agar media ini dapat bekerja dengan baik adalah:

- 1) Sistem Operasi Windows 7 atau yang lebih terbaru.
- 2) Prosesor Intel Dual Core (Rekomendasi Core i3 ke atas).
- 3) Rekomendasi 4 GB.

Adapun keunggulan dari produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini

- 1) Tampilan *Interface* yang sederhana dan mudah digunakan.
- 2) Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini menarik karena berbeda dari media pembelajaran yang biasa digunakan.
- 3) Media pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

F. Definisi Oprasional

Definisi Operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud peneliti dan untuk menghindari kesalah persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian dilakukan bukan untuk mengamati hal yang baru tapi untuk mendesain penelitian yang ada dan menyempurnakan penelitian yang telah dilakukan baik secara konsep dan teori.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Peneliti pun merancang media pembelajaran ini agar dapat menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran.

3. Multimedia Interaktif

Mutimedia interaktif merupakan kombinasi dari teks, gambar, animasi, audio dan video yang disampaikan dengan komputer atau alat elektronik lainnya.

4. Construct 3

Construct 3 adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Aplikasi Construct 3 ini dapat membuat media pembelajaran yang menarik.