BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Berdasarkan tuntutan perundangan-undangan undang-undang No. 20 tentang Sisdiknas, pasal 40, di mana salah satu ayatnya berbunyi: “Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis dan PP No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik”.

Pembelajaran dapat berjalan dengan baik karena beberapa faktor, salah satu faktor adalah tergantung pada kesungguhan motivasi belajar dan konsentrasi peserta didik terhadap pembelajaran. Pendidik harus berusaha agar peserta didik konsentrasi, misalnya dengan menggunakan media dan metode yang berbeda dari biasanya. Pendidik juga seorang presentator berbagai informasi pengetahuan yang penting, benar dan baik, serta bermanfaat bagi kehidupan dan masa depan teristimewa bagi para peserta didik. Jabatan Pendidik dalam kehidupan adalah jembatan pengetahuan tentang kebenaran dan kebaikan bagi seluruh peserta didiknya. Pendidik harus bukan seorang yang apatis, pesimistis, apalagi anti terhadap nilai-nilai kebenaran, kebaikan, dan kemanusiaan. Jabatan pendidik hakikatnya adalah jabatan yang sangat mulia, mewakili dan merepresentasikan kehadiran dan kepribadian. Namun pendidik juga manusia yang mempunyai berbagai keterbatasan dan kelemahan. Benih-benih pengetahuan begitu luas, kompleks dan mendalam sehingga seorang pendidik mau tidak mau terbatasi kemampuannya di dalam mempresentasikan informasi dan pengetahuan tertentu.

Apabila pembelajaran itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri peserta didik secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas peserta didik, pendidik, petugas perpusta­kaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, labora­torium, pusat sumber belajar, dan lain-lain). Pada proses pembelajaran tidak selamanya bisa membawa peserta didik ke benda/objek/peristiwa sebenarnya atau sebaliknya membawa benda/objek/ peristiwa sebenarnya ke peserta didik. Pendidik perlu sumber lain untuk menyampaikan pesan yang hendak di sampaikan ke peserta dalam proses pembelajaran. Model, gambar, bagan, film bingkai, film rangkai, film gelang, dan film bisa menya­jikan pesan tersebut dengan baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi merupakan kebutuhan mutlak dalam dunia pendidikan sehingga sekolah benar-benar menjadi ruang belajar dan tempat peserta didik mengembangkan kemampuannya secara optimal, dan nantinya mampu berinteraksi ke tengah-tengah masyarakatnya. Lulusan sekolah yang mampu menjadi bagian integral peradaban masyarakatnya. Suatu keinginan yang tidak mudah, apabila sekolah-sekolah yang ada tidak tanggap untuk melakukan perubahan. Sejarah persekolahan di Indonesia telah mencatat, bahwa upaya-upaya perubahan yang dilakukan pemerintah untuk melakukan pengembangan terhadap kurikulum sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, juga pengembangan terhadap berbagai metode dan proses pembelajaran yang menarik untuk memancing dan memicu perkembangan kreatif peserta didik.

Upaya membuat peserta didik betah belajar di sekolah dengan memanfaatkan teknologi multimedia sudah merupakan kebutuhan, sehingga sekolah tidak lagi menjadi ruangan yang menakutkan atau menjemukan dengan berbagai tugas dan ancaman yang justru mengkooptasi kemampuan atau potensi dalam diri peserta didik. Untuk itu, peran serta masyarakat, orang tua serta pihak Komite Sekolah merupakan partner yang dapat merencanakan dan memajukan sekolah. Dalam kelas, pendidik bukanlah satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Kalau ditilik dari sejarah perkembangan profesi pendidik, tugas mengajar sebenarnya adalah pelimpahan dari tugas orang tua karena tidak mampu lagi memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap tertentu sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan multimedia merupakan tantangan tersendiri, dulu hanya dengan sarana buku pegangan dan alat tulis ala kadarnya dirasakan sudah memenuhi perlengkapan belajar mengajar bagi seorang pendidik, namun sekarang peserta didik sudah bergaul dengan dunia multimedia apapun bentuknya, berduaan dengan komputer serasa sudah cukup bagi peserta didik zaman sekarang.

Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*) tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran kom­puter sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.

Kehadiran teknologi multimedia bukan lagi menjadi barang mewah karena harganya lama kelamaan bisa dijangkau oleh segenap lapisan masyarakat untuk memiliki dan menikmatinya. Artinya, sekolah sebagai lembaga pendidikan harus mampu memiliki teknologi tersebut sehingga bisa menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu mengembangkan kecakapan personal secara optimal, baik kecakapan, kognitif, afektif, psikomotorik, emosional dan spiritualnya. Hal ini amat memungkinkan, ketika ruang belajar di luar gedung sekolah, telah menghasilkan berbagai produk audiovisual yang bernilai edukatif, mulai dari mata pelajaran yang disajikan dalam bentuk kuis ataupun dalam bentuk penceritaan dan berbagai permainan yang memukau. Media yang paling mudah menarik perhatian peserta didik berupa media visual. Perkembangan teknologi menyebabkan media visual yang digunakan tidak hanya sekedar gambar atau charta, tetapi dapat memanfaatkan komputer dalam proses pembuatannya, sehingga kemasannya lebih menarik. Contoh penggunaan media tersebut adalah dalam presentasi yang memanfaatkan dan memadukan beberapa program multimedia. Menurut Hamalik (2002:159) perbedaan individual anak dapat berupa: kecerdasan, bakat, keadaan jasmani, penyesuaian sosial dan emosional, latar belakang keluarga, prestasi belajar. Perbedaan ini harus diupayakan untuk mendapat pelayanan dengan memberikan pelajaran pilihan, sistem tutorial, belajar mandiri.

Peserta didik di Sekolah Usaha Perikanan Menengah Negeri Bone (SUPM Negeri Bone) juga beragam pada saat mengikuti pembelajaran, peserta didik belajar dengan kecepatan berbeda-beda dalam merespon, ada yang cepat ada yang lambat, dan terkadang peserta didik mengikuti pembelajaran sebatas menggugurkan kewajiban. Perancangan pembelajaran harus dilakukan oleh pendidik agar peserta didik mudah beradaptasi dengan pola mereka sendiri, melaju dengan kecepatan sendiri dan materi yang di sampaikan pendidikan tertanam dalam benak peserta didik itu sendiri. Perbedaan individual seseorang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Yamin (2007: 111) perbedaan itu akan bermakna manakala mendapat pelayanan yang optimal dari tenaga pendidik, dan peserta didik mendapat kesempatan mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

SUPM Negeri Bone, merupakan salah satu sekolah perikanan di bawah naungan kementrian kelautan dan perikanan yang mempersiapkan peserta didiknya untuk memiliki keterampilan khusus sesuai dengan jurusan peserta didik. Salah satu jurusan yang ada di SUPM Negeri Bone adalah jurusan Teknika Perikanan Laut (TPL) yang mana pada tahun ajaran 2016/2017 terdiri dari tingkat I, II dan III. Proses pembelajaran yang ada pada SUPM Negeri Bone, tidak jauh beda dengan pembelajaran yang ada di sekolah menengah kejuruan (SMK) pada umumnya, dimana peserta didik dididik dan di tuntut agar menjadi terampil dalam bidangnya khususnya dalam bidang perikanan. Khusus untuk jurusan teknika perikanan laut salah satu kompetensi yang ada adalah menggambar teknik dimana kompetensi ini hanya terdapat pada jurusan TPL. Fasilitas pada SUPM Negeri Bone sendiri bisa di katakan memadai khususnya untuk fasilitas dalam ruang kelas untuk pelaksanaan pembelajaran, misalnya tersedianya *sound system, LCD* dan suasana ruang kelas yang nyaman yang menjadikan tenaga pendidik atau peserta didik untuk menjadi betah menggunakan ruang kelas untuk pelaksanaan pembelajaran.

Informasi yang di dapat dari peserta didik saat melakukan survei langsung di lokasi yang akan menjadi tempat penelitian, penyebab peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran karena kelelahan, tidak fokus dan adanya rasa bosan khususnya kompetensi menggambar teknik yang sifatnya teori, suasana yang demikian dirasakan bagi peserta didik tingkat I di SUPM Negeri Bone khususnya jurusan teknika perikanan laut. Hal yang seperti ini bisa saja terjadi karena tidak ada hal yang bisa memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran di dalam kelas. Kendala lain yang di peroleh setelah berdiskusi dengan pendidik adalah masih kurangnya sumber media cetak berupa buku-buku penunjang khususnya buku untuk kompetensi teknika perikanan laut sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar. Disisi lain belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik, kurang inovatif dan diperuntukkan sebagai bahan presentasi mengajar dalam kelas. Fasilitas belajar di asrama juga perlu dipertimbangkan utamanya fasilitas untuk belajar mandiri, dimana dari informasi yang di dapat dari peserta didik fasilitas berupa laptop sudah dimiliki oleh peserta didik, dan mereka peruntukkan dominan untuk hiburan. Untuk meminimalisir hal ini dan waktu luang peserta didik agar lebih bermanfaat alangkah bijaknya jika dipergunakan untuk belajar mandiri yang tentunya dalam hal ini seorang pendidik dituntut untuk menyediakan perangkat pembelajaran yang menarik di antaranya adalah media pembelajaran interaktif. Hal senada yang dikemukakan oleh Hakim (2014: 2):

Apabila peserta didik pada mulanya merasakan bosan, monoton dan kurang menarik dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar peserta didik, yang dipengaruhi oleh cara belajar peserta didik dan sebagian dari mereka lebih cepat belajar dengan cara visual, audio, media cetak, atau audio visual.

Permasalahan seperti di atas tentunya tidak boleh dibiarkan dan harus segera diatasi karena menyebabkan pembelajaran tidak maksimal yang berimplikasi pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Untuk memecahkan masalah tersebut maka harus dilakukan upaya, antara lain dengan penerapan media pembelajaran yang interaktif sehingga memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan tidak menggantungkan diri pada orang lain, dalam hal ini pendidik. Hal ini sesuai dengan pengertian belajar yang disampaikan Hilgard dan Brower dalam Hamalik (2002: 45), bahwa belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktik, dan pengalaman. Sebagai calon pendidik di era *modern* ini, dimana perkembangan teknologi semakin pesat menuntut kita untuk senantiasa *update* dengan pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang. Keberadaan teknologi ini harus bisa dimanfaatkan secara bijak, salah satu contoh dalam bidang pendidikan adalah untuk membuat media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan uraian permasalahan dan kebutuhan perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan memanfaatkan *software* komputer dengan judul penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Gambar Teknik Berbasis *Software* Bantu di SUPM Negeri Bone Jurusan Teknika Perikanan Laut.

 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif gambar teknik berbasis *software* bantu di SUPM Negeri Bone jurusan teknika perikanan laut?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif gambar teknik berbasis *software* bantu di SUPM Negeri Bone jurusan teknika perikanan laut?
3. Kelebihan-kelebihan dan kendala-kendala apa saja yang ditemukan saat multimedia pembelajaran gambar teknik berbasis *software* bantu di SUPM Negeri Bone jurusan teknika perikanan laut digunakan?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif gambar teknik berbasis *software* bantu di SUPM Negeri Bone jurusan teknika perikanan laut.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif gambar teknik berbasis *software* bantu di SUPM Negeri Bone jurusan teknika perikanan laut.
3. Mendeskripsikan kelebihan-kelebihan dan kendala-kendala apa saja yang dihadapi saat media pembelajaran interaktif gambar teknik berbasis *software* bantu di SUPM Negeri Bone jurusan teknika perikanan laut digunakan.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat membantu peserta didik belajar secara aktif, khususnya dalam rangka meningkatkan minat belajar.
2. Bagi pendidik, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan, sesuai fasilitas yang disediakan sekolah sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai bahan pengambilan kebijakan sekolah berkaitan dengan bahan ajar khususnya media pembelajaran yang dikemas dalam media pembelajaran presentasi.