

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat pada seluruh bidang kehidupan salah satunya pada sistem pendidikan. Peran teknologi pada sistem pendidikan sangat penting, karena dapat membantu kegiatan pembelajaran yang berada di era revolusi industri 4.0. Ditandai dengan eksistensi diri dalam mempersiapkan mental, keterampilan, dan perilaku yang baik dalam meningkatkan pembelajaran. Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan pengajaran, latihan, dan bimbingan secara aktif untuk mengembangkan potensi diri, (Aspi & Syahrani, 2022). Dalam dunia pendidikan, guru memegang peran penting sebagai fasilitator dalam proses pengajaran bimbingan, dan pelatihan siswa. Guru pada proses pembelajaran tidak dapat dikesampingkan, karena guru menentukan bahan ajar serta materi yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran. Tujuannya agar tercapainya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan semangat siswa saat kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi elemen penting dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu bahan ajar yang bertujuan untuk menyalurkan informasi sehingga memicu perhatian siswa, (Yudhistira et al., 2021).

Penggunaan media memegang peran penting untuk guru karena memudahkan penyampaian materi pembelajaran serta membangkitkan semangat siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran, (Muthoharoh & Sakti, 2021). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai proses komunikasi dan interaksi antar siswa dan guru agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan tepat dan efisien, (Kurniawati & Sekreningsih, 2018). Interaksi penyampaian informasi selalu dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran. Guru harus mampu dalam menyiapkan materi dengan menggunakan berbagai macam media yang bervariasi yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima suatu informasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, (Sumarsono & Sianturi, 2019). Oleh karena itu, media memiliki peranan penting dalam menyampaikan suatu informasi kepada penerima informasi dan memperlancar penyampaian materi pembelajaran.

Mata pelajaran Laundry merupakan mata pelajaran yang ada pada jurusan Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 5 Negara. Mata pelajaran Laundry merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang tugas dari pencucian linen, pencucian kain hotel, dan pencucian pakaian dari tamu untuk diproses agar pakaian atau linen-linen menjadi bersih. Proses pencucian menggunakan bahan pembersih dan alat atau perlengkapan laundry seperti washing machine, extractor machine, dan dry tumbler. Proses pencucian dilakukan secara hati-hati agar kualitas dari linen, kain, dan pakaian masih terjaga. Adapun materi yang terdapat pada mata pelajaran Laundry yaitu jenis-jenis peralatan Laundry, penggunaan peralatan Laundry, dan Karakteristik bahan pembersih Laundry. Oleh karena itu materi pada mata pelajaran Laundry harus dikemas dengan cara yang baik atau menarik dengan tujuan meningkatnya motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada pelaksanaan observasi di SMK Negeri 5 Negara dengan mewawancarai guru pengampu mata pelajaran Laundry pada kelas XI yaitu Bapak Dodik Ade Siswoyo, S.Pd. Terdapat permasalahan yang ditemukan pada kegiatan pembelajaran yaitu kesulitan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga cakupan siswa mendapatkan materi menjadi kurang maksimal. Selanjutnya yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang kurang bervariasi diberikan kepada siswa serta pengemasan materi pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu motivasi belajar siswa menjadi menurun dan perhatian siswa pada materi menjadi tidak optimal. Permasalahan selanjutnya yaitu pemberian materi pembelajaran oleh guru yang dikemas melalui blogspot tanpa adanya variasi berupa gambar, animasi, dan video menyebabkan pembelajaran menjadi kurang maksimal dan menyebabkan siswa menjadi bosan pada saat belajar, untuk itu akan berpengaruh pada kegiatan praktek. Sedangkan untuk mata pelajaran Laundry membutuhkan variasi materi yang beragam karena terkait dengan materi teori maupun materi praktek.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, maka solusi yang dapat dilaksanakan dalam mengatasi hal tersebut yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini, (Sanjaya et al., 2021). Salah satu jenis media yang bisa dimanfaatkan dengan menggunakan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu media interaktif. Media interaktif adalah pembelajaran yang berisikan kombinasi gambar, teks, suara, animasi, dan video menggunakan komputer sebagai media perantara yang bertujuan untuk dapat melakukan interaksi antara pengguna dengan program, (Surjono, 2017). Maka dari itu siswa lebih

termotivasi dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang akan meningkatkan minat serta motivasi belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran akan membantu untuk memperkuat minat siswa, memotivasi mereka dan memacu partisipasi aktif dalam proses belajar, (Fatikhah & Anggaryani, 2021). Maka dari itu guru akan lebih mudah dalam penyampaian materi dengan dapat memvisualisasikan materi pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil kuesioner berupa angket yang sudah disebarakan menggunakan google form (terlampir pada lampiran 3), dari 25 responden mendapatkan hasil bahwa responden tertarik dengan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Laundry.

Terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Laundry, penelitian menemukan beberapa peneliti terkait, yaitu oleh (Syafiti & Advinda, 2021), hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran multimedia interaktif memiliki kepraktisan dengan kategori sangat praktis dan juga memiliki efektivitas sangat efektif. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh, (Mandasari et al., 2021), hasil penelitian menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatnya motivasi serta minat dari siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Laundry dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Laundry di SMK Negeri 5 Negara”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berikut identifikasi masalah dari pemaparan latar belakang yang telah diuraikan, yaitu:

1. Kesulitan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru menyebabkan cakupan siswa dalam mendapatkan materi menjadi kurang maksimal.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang diberikan oleh guru menyebabkan motivasi dan perhatian belajar siswa menjadi menurun.
3. Pengemasan materi pembelajaran yang kurang beragam yang dikemas melalui blogspot tanpa adanya variasi berupa gambar, animasi dan video.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Laundry di SMK Negeri 5 Negara?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Laundry di SMK Negeri 5 Negara?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk merancang dan implementasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Laundry di SMK Negeri 5 Negara
2. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Laundry di SMK Negeri 5 Negara.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan pada uraian identifikasi masalah sebelumnya, peneliti perlu membatasi penelitian agar penelitian dapat lebih fokus dan terarah. Adapun batasan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Materi Pembelajaran hanya berfokus pada materi penggunaan alat dan perlengkapan makinal laundry pada mata pelajaran Laundry semester 1 (Ganjil) kelas XI di SMK Negeri 5 Negara.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Laundry Di SMK Negeri 5 Negara”, dapat memberi manfaat praktis sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan dapat memberikan manfaat dalam perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

1. Penelitian ini diharapkan agar dapat mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa pada mata pelajaran Laundry.
2. Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran secara lebih baik.

b. Bagi Siswa

1. Penelitian ini diharapkan agar dapat sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari mata pelajaran Laundry.
2. Penelitian ini diharapkan agar dapat sebagai sarana dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Laundry.

