

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pendidikan menurut Nurkholis (2013) adalah material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk masyarakat. Pada era kemajuan teknologi ini sangat mempengaruhi terhadap bidang kehidupan masyarakat salah satunya pada bidang Pendidikan. Dalam pendidikan juga mengalami perkembangan dari metode belajar yang salah satunya menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. Pembelajaran menggunakan media interaktif ini diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif serta memiliki semangat yang tinggi. Dengan tujuan untuk mencari wawasan secara sistematis, logis, dan kritis. Sehingga mereka mendapatkan sendiri pengetahuan di Era Kemajuan Teknologi sekarang ini.

Peneliti menemukan beberapa permasalahan pada saat melakukan wawancara di SMK 1 Sukasada. Dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada Materi Tenun teknik Makrame di Kelas XI Jurusan Tekstil SMK Negeri 1 Sukasada. Karena kurangnya sarana prasarana, tempat dan waktu saat pembelajaran tatap muka pada kelas XI Jurusan Tekstil hanya memiliki 1 ruang kelas. Hal tersebut menyebabkan mereka kesulitan untuk melakukan praktek karena penggunaan ruang praktek yang digunakan semua angkatan. Selain itu, penggunaan LCD juga kurang memadai karena ada beberapa LCD yang tidak bisa

digunakan data dapat dilihat pada *Lampiran 3*.

Dalam pembelajaran peneliti menemukan permasalahan lainnya dimana pada saat Observasi langsung dan wawancara terhadap pendidik dan peserta didik. Hasil yang di dapatkan sebanyak 60% siswa menyatakan bahwa pembelajaran Tenun dengan teknik Mekrame masih sulit di pahami dan peserta didik cenderung bosan ketika pendidik membawakan materi. 79% siswa menyatakan bahwa mata pelajaran mekrame perlu di beri sentuhan agar lebih bervariasi. Dengan wawancara langsung terhadap pendidik bahwasannya itu benar karena kurangnya media yang memanfaatkan teknologi dan metode yang dilakukan oleh pendidik cenderung satu arah atau tidak interaktif. Pada saat pembelajaran berlangsung pendidik hanya menggunakan beberapa sumber ajar seperti Video dan Buku dan menggunakan beberapa metode seperti Ceramah dan Diskusi. Hal itu menyebabkan kurangnya semangat atau motivasi peserta didik. Sehingga siswa kelas XI tekstil masih ada nilai yang masuk kriteria belum tuntas atau di bawah kriteria. Data dapat dilihat pada *lampiran 4*

Penggunaan dari model pembelajaran *Discovery Learning* agar peserta didik mampu memahami isi materi perubahan wujud benda dengan sebaik mungkin serta pembelajaran lebih bermakna. Sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat menurut (Gina Rosarina , Ali Sudin, Atep Sujana 2016). Model pembelajaran ini menitik beratkan pada proses pembelajaran daripada hasil. Peneliti dalam pengembangan ini pada implementasi model pembelajaran dengan media pembelajaran yang bersifat interaktif , siswa cenderung bersifat aktif dan dapat meningkatkan semangat dan motivasi pada saat mengikuti proses belajar mengajar sehingga menciptakan suasana yang kondusif. Selain itu dalam tahapan

model pembelajaran *discovery learning* pendidik memberikan stimulus kepada peserta didik agar bisa menghadapi beberapa masalah-masalah di kemudian hari.

Menurut Laknasa et al., (2021) menyatakan bahwa Penggunaan seperti multimedia dalam melakukan proses pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan membuat variasi dalam mengajar agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan serta efisien, yang berarti dengan adanya media ini baik siswa maupun pendidik pada saat pembelajaran sangatlah efektif dengan adanya media ini memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dan pendidik, walaupun sedang melakukan pembelajaran daring maupun tatap muka.

Dari permasalahan yang sudah dijabarkan, maka dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif setidaknya dapat membantu jalannya proses belajar mengajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Herdyansyah (2017) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Teknik Audio Video Di Smk Negeri 1 Sidoarjo menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam pembelajaran. Pada penelitian ini juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan Adobe Captivate memperoleh skor dari validator sebanyak 82% dan memperoleh skor dari siswa sebanyak 87,28 % yang dapat dikategorikan sangat baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis Adobe Captivate sangat baik digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Dian masitha ulfa (2020) pada penelitiannya tentang Video Tutorial

pembelajaran Makrame setelah diuji sangat efektif, dan beliau menyarankan untuk mengembangkan media-media lain untuk memajukan teknologi dalam Aspek Pendidikan, yang tentunya aspek pendidikan memiliki kontribusi besar dalam Era Kemajuan Teknologi dan Siswa diharapkan bisa mengikuti Kemajuan Teknologi. Sesuai dengan hasil penelitian ini, adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini yang dapat di akses melalui Handphone dan CD siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi dengan baik

Dengan adanya permasalahan yang sudah dijelaskan oleh peneliti, maka perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi Tenun teknik Mekrame di kelas XI SMK Negeri 1 Sukasada untuk memperlancar proses pembelajaran. Terkaitnya hal ini, peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Materi Tenun dengan teknik Mekrama di kelas XI SMK Negeri 1 Sukasada”**

1.2. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang ditentukan berdasarkan dari identifikasi masalah diatas adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dan implementasi media pembelajaran Interaktif berbasis Discovery Learning pada materi Tenun Mekrame kelas XI Tekstil di SMK Negeri 1 Sukasada?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Discovery Learning pada materi Tenun Mekrame kelas XI Tekstil di SMK Negeri 1 Sukasada?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari adanya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Discovery Learning pada Materi Tenun dengan teknik Mekrame di kelas XI Tekstil SMK Negeri 1 Sukasada, sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancangan dari sebuah media pembelajaran interaktif dan implementasi pada materi Tenun Mekrame kelas XI Tekstil di SMK Negeri 1 Sukasada.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif pada materi Tenun Mekrame kelas XI Tekstil di SMK Negeri 1 Sukasada.

1.4. BATASAN MASALAH

Batasan yang ada dalam permasalahan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Tenun dengan Teknik Mekrame dibatasi oleh beberapa hal berikut.

3. Media pembelajaran interaktif ini digunakan hanya empat kali pertemuan pada materi pengertian mekrame, contoh-contoh produk mekrame, simpul dasar mekrame, identifikasi alat & bahan dan contoh pembuatan produk Tenun dengan teknik mekrame.

1.5. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Dari pengembangan Media Interaktif dengan metode Discovery Learning yang akan Teliti oleh peneliti adapun manfaat yang di harapkan :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dalam penelitian ini peneliti dapat mengimplementasikan teori yang sudah di dapat dalam perkuliahan sehingga diterapkan khususnya di bidang Pendidikan.
- b. Dalam penelitian ini peneliti mengharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan bagi peserta didik dan pendidik dalam meningkatkan efektifitas dan kualitas dalam Pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Pengembangan Media Interaktif ini pada materi Tenun Mekrame nantinya dapat meningkatkan kreatifitas serta semangat pembelajaran karena di kemas dengan 3D dan di harapkan juga dapat meningkatkan hasil belajar bagi Peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Pengembangan Media Interaktif ini pada materi Tenun Mekrame nantinya dapat meningkatkan Efektifitas akan berlangsungnya kegiatan belajar.

c. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini tentu saja dengan memperoleh hasil penelitian ini peneliti menggunakannya sebeagai dasar atau acuan dari Kegiatan belajar mengajar.