

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SMK Piri Sleman merupakan yayasan perguruan islam republik Indonesia yang didirikan pada tahun 1959 dan memiliki beberapa cabang, diantaranya SMK Piri 1 Yogyakarta yang bertempat di Jl. Kemuning No 14 Baciro, Yogyakarta dan SMK Piri Sleman Yogyakarta yang bertempat di Jalan Kaliurang, saat ini penulis melakukan penelitian di SMK Piri Sleman, SMK Piri Sleman mempunyai tiga program studi, diantaranya teknik pemesinan, kendaraan ringan, dan otomotif. Selain itu SMK Piri Sleman juga memiliki visi dan misi, dengan visi untuk membentuk tenaga kerja tingkat menengah yang berkualitas dan berakhlak mulia. Dan misi yaitu untuk menyiapkan siswa agar mampu memiliki karir, mampu berkompetisi, mampu mengembangkan diri dan siap memasuki lapangan kerja, dan menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan DU/DI pada saat ini maupun masa yang akan datang.

Selama ini, di SMK Piri Sleman khususnya teknik pemesinan belum memanfaatkan multimedia dalam menyampaikan dan memperkenalkan keselamatan dan kesehatan kerja. Hal ini dikarenakan metode yang dipakai oleh pihak sekolah yaitu dengan penggunaan template dan penjelasan singkat dari guru, metode template merupakan merupakan metode yang sering digunakan oleh guru dalam pemberian materi, namun dengan menggunakan metode tersebut siswa masih kurang memperhatikan karena terlalu fokus terhadap praktik.

Dibengkel sehingga siswa jarang memperhatikan template keselamatan dan kesehatan kerja yang dipasang dibengkel, oleh sebab itu tidak jarang jika siswa lalai akan keselamatan mereka karena terlalu fokus terhadap benda kerja dan tidak memperhatikan keadaan sekitar bengkel.

Dari permasalahan tersebut di atas maka penulis membuat penelitian berjudul **"Pembuatan Multimedia Interaktif Pengenalan Keselamatan dan Kesehatan Kerja untuk Teknik Pemesinan di SMK Piri Sleman Menggunakan Macromedia Director MX 2004"**. Perlu dibuatnya media pengenalan yang bersifat interaktif sesuai materi, sekarang ini di sekolah-sekolah sudah dilengkapi fasilitas pendukung pengenalan, seperti komputer, dan proyektor. Menurut Hofstetter (seperti dikutip Purwanto & Fatah, 2008) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi.[1] Oleh sebab itu dengan adanya media pengenalan ini diharapkan siswa mampu meningkatkan keaktifan dalam belajar, meningkatkan pemahaman keselamatan dan kesehatan kerja maupun kefokus terhadap praktik kerja bengkel. Pembuatan media pengenalan keselamatan dan kesehatan kerja dityangkan untuk siswa kelas X teknik pemesinan. Pada pengenalan ini siswa dituntut untuk memahami dan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja. Pemilihan Materi keselamatan dan kesehatan kerja sebagai dasar siswa melaksanakan praktik, baik praktik ketika disekolah maupun ketika di industri nantinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah *"Bagaimana membuat Multimedia Interaktif Pengenalan Keselamatan dan Kesehatan Kerja untuk Teknik Pemesinan di SMK Piri Sleman Menggunakan Macromedia Director MX 2004?"*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu

- a. Penelitian ini dilakukan di SMK Piri Sleman Yogyakarta.
- b. Elemen desain dibuat menggunakan CorelDRAW Graphic Suite X7.
- c. Pembuatan media interaktif menggunakan Macromedia Director MX 2004.
- d. Pembuatan media interaktif dibuat untuk teknik pemesinan.
- e. Media interaktif menayangkan keselamatan dan kesehatan kerja pada mesin bubut.
- f. Element 3D menggunakan Autodesk MAYA.
- g. Element animasi menggunakan Adobe Flash CS6.
- h. Ukuran stage interaktif ini yaitu HD 1280 x 720.
- i. Extensi file berbentuk .exe.
- j. Penayangan multimedia interaktif ini ditayangkan pada kelas X teknik pemesinan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah "Pembuatan Multimedia Interaktif Pengenalan Keselamatan dan Kesehatan Kerja untuk Teknik Pemesinan di SMK Piri Sleman Menggunakan Macromedia Director MX 2004".

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari "Multimedia Interaktif Pengenalan Keselamatan dan Kesehatan Kerja untuk Teknik Pemesinan di SMK Piri Sleman Menggunakan Macromedia Director MX 2004" yaitu :

- a. Pembuatan multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas.
- b. Membantu guru pengampu dalam menyampaikan materi.
- c. Membantu guru maupun sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya untuk keselamatan dan kesehatan kerja pada program studi teknik pemesinan.
- d. Membantu siswa dalam mengenal dasar-dasar keselamatan dan kesehatan kerja.
- e. Membantu siswa untuk siap jika diharuskan terjun langsung ke dunia industri.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

2. Metode Observasi

Yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap SMK Piri Sleman Yogyakarta untuk mendapatkan informasi apa saja yang akan dimasukkan di pengenalan Keselamatan dan Kesehatan Kerja.

3. Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada kepala bengkel SMK Piri Sleman untuk mendapat informasi yang tepat.

4. Studi Pustaka

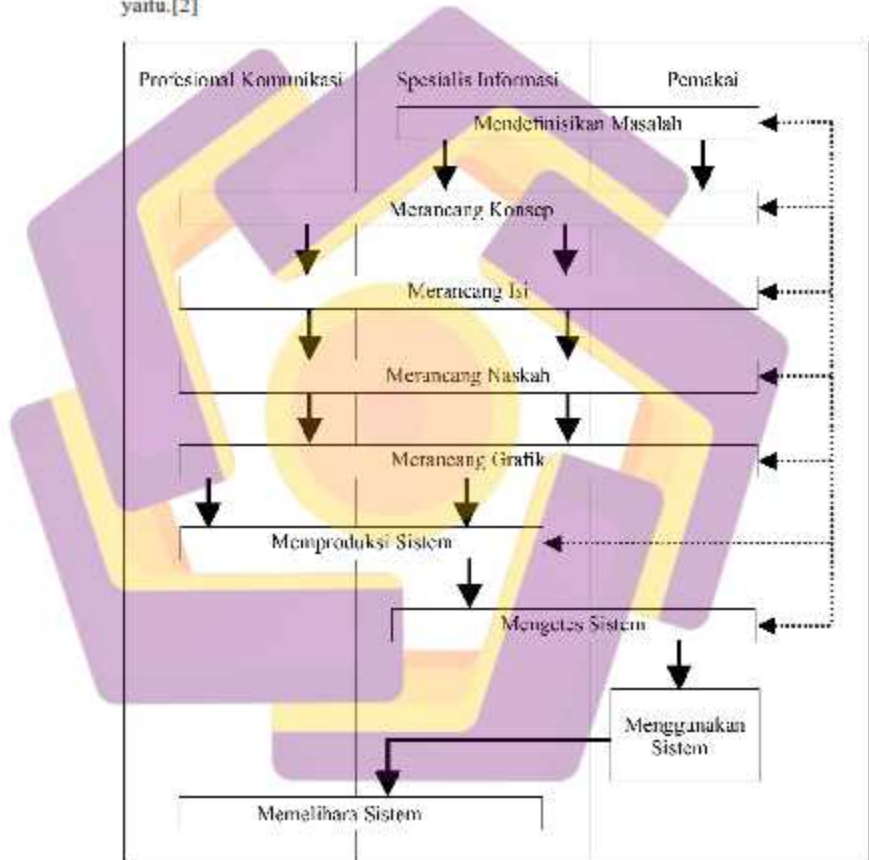
Yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur - literatur yang valid dan berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas untuk dijadikan pedoman dalam penyusunan laporan.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan salah satu metode untuk mengidentifikasi suatu masalah seperti dikutip dalam buku (M.Suyanto, 2004:45), antara lain dengan cara menganalisis kinerja, informasi, biaya, keamanan, efisiensi dan pelayanan. Sehingga apabila terdapat kesalahan berdasarkan faktor internal maupun eksternal, langsung dapat diusulkan perbaikan – perbaikannya.[2]

1.6.3 Metode Perancangan

Menurut Raymond Mc Leod tahap pengembangan aplikasi multimedia memiliki 9 tahap dalam buku (M.Suyanto, 2004: 43), yaitu.[2]



Gambar 1.1 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymond Mc Leod.

1.6.4 Metode Evaluasi

Menurut (Darmadi S, Sugiarto dan Toni Sitingjak 2014). Skala Linkert merupakan skala yang dapat memperlihatkan tanggapan konsumen karakteristik suatu produk (sangat setuju, setuju, bimbang, tidak setuju, sangat tidak setuju).[3]

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok – pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang gambaran umum mengenai penulisan skripsi ini. Dimana terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan dasar teori yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep, dasar pembuatan multimedia interaktif serta software – software yang digunakan dalam perancangan multimedia interaktif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan secara umum mengenai gambaran obyek penelitian dan perancangan proyek, mulai dari mendefinisikan masalah dalam pembuatan interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem dalam pembuatan multimedia dalam pembuatan multimedia interaktif.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Yang didalamnya akan dibahas mengenai evaluasi hasil akhir dari penelitian. Kesimpulan berisi keseluruhan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab – bab sebelumnya, dan disertai beberapa saran – saran yang mungkin berguna untuk mengembangkan program aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber – sumber dan referensi yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip dalam membantu penyelesaian skripsi.