

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan Transformasi teknologi dan otomasi telah mengubah lanskap ketenagakerjaan, sering kali munculnya pekerjaan baru yang tidak sejalan dengan keterampilan lulusan saat ini [1]. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, tingkat pengangguran terbuka di Indonesia menunjukkan tren penurunan dalam beberapa tahun terakhir. Pada Februari 2024, kondisi ketenagakerjaan menunjukkan perbaikan yang ditandai dengan peningkatan jumlah tenaga kerja dan karakteristiknya, sementara pada Februari 2025 tingkat pengangguran tercatat sebesar 4,76%. Meskipun mengalami penurunan, kondisi tersebut tetap mencerminkan tingginya persaingan dalam memperoleh pekerjaan, khususnya bagi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dituntut memiliki kesiapan kerja yang lebih optimal [2][3].

Era Industri 4.0 mendorong bukan hanya keterampilan teknis, tetapi juga *soft skills* seperti komunikasi, kerjasama tim, dan kemampuan memecahkan masalah [4]. Namun, studi menunjukkan Sebagian besar lulusan SMK (sekitar 70%) langsung memasuki dunia kerja setelah lulus, sedangkan kemampuan seperti berbahasa asing mereka kebanyakan masih di bawah standar industri [5]. Situasi ini berdampak pada daya saing lulusan yang menurun. Untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran berbasis simulasi interaktif dapat menjadi solusi. Media interaktif terbukti efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi teknis [6], sedangkan penelitian menunjukkan penggunaan simulasi multimedia pada SMK meningkatkan capaian pembelajaran praktis siswa dibanding metode lama [7]. Hal ini menunjukkan bahwa media simulasi lamaran pekerjaan yang interaktif memiliki potensi untuk melatih keterampilan praktis dan *soft skills* siswa dalam konteks yang lebih nyata.

Media simulasi lamaran pekerjaan interaktif ini dirancang dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang mencakup tahapan analisis, desain, pengumpulan bahan, penyusunan, pengujian, dan distribusi materi [8]. Metode ini dipilih karena mampu mendukung pengembangan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan berbasis skenario. Proses lamaran pekerjaan memiliki alur yang kompleks, mulai dari pemilihan lowongan, penyusunan dokumen, hingga simulasi

wawancara. Oleh karena itu, diperlukan metode yang mampu mengakomodasi perancangan alur interaksi pengguna secara terstruktur. MDLC memberikan kejelasan tahapan, terutama pada proses material *collecting* dan *assembly*, yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, dan visual simulasi secara sistematis sehingga menyerupai kondisi nyata.

Berdasarkan kajian penelitian sebelumnya, sebagian besar media interaktif masih berfokus pada penyampaian materi dan belum mengintegrasikan seluruh proses lamaran pekerjaan dalam satu sistem simulasi. Dengan demikian, penggunaan MDLC diharapkan mampu menghasilkan media simulasi yang lebih komprehensif dalam meningkatkan kesiapan kerja siswa SMK.

Pendidikan vokasi melalui SMK bertujuan menyiapkan sumber daya manusia yang terampil sesuai kebutuhan industri. Data Kemendikbud mencatat sekitar 5,1 juta siswa SMK pada tahun 2023, menunjukkan tingginya minat terhadap pendidikan berbasis praktik. Kurikulum SMK dirancang untuk mengembangkan keterampilan teknis dan etos kerja [9]. SMK Muhammadiyah Berbah di Yogyakarta, memiliki visi dan misi untuk menghasilkan lulusan terampil dan mampu bersaing di dunia kerja. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bimbingan Konseling, siswa masih mengalami kendala dalam memahami proses lamaran pekerjaan, khususnya penyusunan dokumen lamaran, pemilihan lowongan, dan kesiapan wawancara. Pembelajaran yang masih bersifat teoritis dinilai kurang memberikan pengalaman praktik, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual untuk mendukung layanan bimbingan karier.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan dengan tujuan merancang media simulasi lamaran pekerjaan interaktif yang dapat mendorong peningkatan kesiapan siswa SMK Muhammadiyah Berbah dalam menghadapi dunia kerja. Diharapkan, media ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran dan persiapan kerja bagi siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media simulasi lamaran pekerjaan interaktif menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) di SMK

Muhammadiyah Berbah?

2. Bagaimana penerapan komponen multimedia (teks, audio, gambar, dan animasi) terhadap media simulasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa?
3. Seberapa efektif media simulasi lamaran pekerjaan interaktif dalam meningkatkan kesiapan siswa SMK menghadapi dunia kerja?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih sistematis dan fokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media simulasi lamaran pekerjaan interaktif menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang mencakup tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.
2. Objek penelitian dibatasi pada siswa kelas XII SMK Muhammadiyah Berbah, yang sedang dalam tahap persiapan memasuki dunia kerja.
3. Media simulasi yang dikembangkan hanya mencakup beberapa aspek proses lamaran pekerjaan, seperti penyusunan surat lamaran kerja, pemilihan lowongan pekerjaan, dan simulasi wawancara kerja.
4. Aspek pengujian dalam penelitian ini dibatasi pada uji kelayakan media, efektivitas pembelajaran, dan tanggapan pengguna (siswa) terhadap media simulasi yang dikembangkan.
5. Penelitian ini tidak membahas secara mendalam aspek psikologis siswa atau faktor eksternal lain yang dapat mempengaruhi kesiapan kerja, karena dianggap berada di luar lingkup variabel penelitian.
6. Materi yang disajikan dalam media simulasi dibatasi pada tingkat pengenalan dan latihan dasar, serta tidak membahas secara mendalam strategi lanjutan lamaran pekerjaan atau materi kesiapan kerja profesional.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media simulasi lamaran pekerjaan interaktif berbasis 2D yang layak digunakan sebagai sarana pembelajaran persiapan kerja bagi siswa SMK.
2. Untuk mengimplementasikan unsur multimedia (teks, audio, animasi, dan interaktivitas) guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik, realistis, dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Untuk menguji kelayakan dan efektivitas media simulasi dalam meningkatkan kesiapan kerja siswa

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penyediaan media pembelajaran simulasi lamaran pekerjaan berbasis 2D yang dapat digunakan oleh pihak sekolah, khususnya guru bimbingan karier untuk membantu meningkatkan kesiapan siswa SMK dalam menghadapi dunia kerja, terutama dalam proses seleksi kerja melalui wawancara.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan dan rekayasa perangkat lunak, khususnya dalam penerapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) untuk pengembangan media pembelajaran interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan penelitian ini disusun agar pembahasan lebih terstruktur, sistematis, dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan. Bab ini memberikan gambaran

umum mengenai dasar pemikiran dan arah penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, seperti teori tentang kesiapan kerja siswa SMK, konsep media pembelajaran interaktif, serta penjelasan mengenai metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang digunakan sebagai dasar pengembangan media simulasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan objek penelitian, pendekatan metode MDLC, tahapan pengembangan media, alat dan bahan yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data yang diterapkan untuk mengukur efektivitas media simulasi terhadap kesiapan kerja siswa.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari setiap tahapan pengembangan media simulasi, mulai dari desain awal, implementasi, hingga hasil pengujian. Selain itu, bab ini juga membahas analisis efektivitas media, tanggapan siswa, serta interpretasi data penelitian yang diperoleh dari uji coba.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut, baik terhadap media simulasi maupun penelitian serupa di masa mendatang.