

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu negara di era globalisasi saat ini, tidak terlepas dari kemajuan sistem pendidikannya. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas individu yang secara langsung maupun tidak langsung dipersiapkan untuk mampu mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mensukseskan pembangunan.

Menurut Rayandra (2011:92) pentingnya media dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran Indonesia, tuntutan pasar global dan kurikulum berlandaskan paradigma baru pembelajaran. Namun ada dua permasalahan dihadapi berkenaan dengan media pembelajaran dilembaga pendidikan kita yaitu yang pertama keterbatasan media pada saat ini ketersediaan media pembelajaran di berbagai sekolah masih kurang dan belum merata. Ada sekolah yang mampu menyediakan beragam media pembelajaran dalam jumlah relatif banyak, ada juga yang masih belum memiliki ragam dan jumlah media pembelajaran yang diperlukan. Hal ini menyebabkan ragam dan jumlah media yang digunakanpun beragam. Ada guru yang menggunakan media yang beragam dan banyak secara maksimal, tetapi ada juga yang menggunakannya secara minimal. Media yang sering digunakan adalah media cetak (diktat, modul, *handout*, buku teks, poster, majalah, surat kabar, dll.), sementara itu media sederhana yang tetap dimanfaatkan adalah papan tulis. Media audio visual (*overhead transparency*, video/film, kaset audio, siaran TV/Radio), dan media elektronik (komputer, internet) masih belum secara intensif dimanfaatkan, meskipun di beberapa tempat sudah mulai digunakan.

Media cetak merupakan media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran, karena mudah untuk dikembangkan maupun dicari dari berbagai sumber. Namun, kebanyakan media cetak sangat tergantung pada *verbal symbol* (kata-kata) yang bersifat sangat abstrak, yang pada gilirannya menuntut kemampuan abstraksi yang sangat tinggi dari peserta didik hal ini dapat menyulitkan mereka.

Pada kondisi dimana ragam dan jumlah media pembelajaran yang tersedia sangat kurang, maka perlu dilakukan pengembangan dan produksi media pembelajaran secara bertahap oleh pendidik sendiri, berkelompok, dan atau melibatkan pihak lain (internal maupun eksternal) peserta didik, pengelola pendidik, industri masyarakat, agen donor, dll. Namun, mayoritas pendidik tidak mengembangkan media dengan berbagai alasan.

Selanjutnya yang kedua dalam hal pemanfaatan media, selain kreativitas pendidik, pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Hasil penelitian menunjukkan seringkali guru menggunakan media pembelajaran seadanya tanpa pertimbangan pembelajaran. Ada kalanya digunakan media canggih, semata-mata karena media tersebut sudah tersedia, sesungguhnya tidak diperlukan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dikaitkan sangat erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, sesama peserta didik, dan peserta didik dengan ahli bidang ilmu yang relevan dimana saja, serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini

dipercaya mampu mengubah suasana belajar yang pasif menunggu, dan pendidik sebagai sumber ilmu satu-satunya, menjadi siswa aktif menjadi siswa aktif berdiskusi dan mencari melalui beragam sumber belajar yang tersedia, sementara pendidik berperan menjadi fasilitator yang sama-sama terlibat dalam proses belajar. Ketersediaan akan keanekaragaman media dan teknologi pembelajaran dapat membantu peserta didik secara luwes untuk mencapai tujuan belajarnya.

Pengembangan media pembelajaran sangat penting artinya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada. Disamping itu, media yang dikembangkan sendiri oleh guru/pendidik dapat menghindari ketidaktepatan karena dirancang sesuai kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing. Lebih dari itu, juga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan inovasi para pendidik sehingga dihasilkan profesionalitas pendidik.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu lembaga pendidikan nasional memiliki peran sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan Sumber Daya Manusia yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 26 ayat (3), pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Lulusan SMK terbukti banyak yang belum mampu menjadi sesuatu yang telah direncanakan sebelumnya baik menurut keinginan orang tua maupun sesuai dengan apa yang telah digariskan didalam kurikulum. Diantaranya lulusan SMK

memiliki prestasi atau hasil belajar yang rendah. Kelemahan sumber daya lulusan SMK sebagian besar dikarenakan kurang penguasaan kompetensi dan sub-kompetensi yang diberikan di SMK. Untuk mengatasi kelemahan dan permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran yang tepat adalah solusinya dan mempunyai peranan yang sama pentingnya dengan faktor-faktor pendidikan yang lain, namun terkadang kurang diperhatikan oleh guru. Padahal pemilihan media yang tepat, yaitu yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dengan tujuan yang akan dicapai, merupakan salah satu kunci keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Seorang pendidik yang terampil menggunakan berbagai cara akan menimbulkan atau mempertahankan keingintahuan dalam pengajarannya. Untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi yaitu kurangnya pengetahuan dan keterampilan siswa SMK yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, sebagai seorang tenaga pendidik, harus mengakui bahwa mereka bukanlah satu-satunya sumber belajar, melainkan guru hanyalah salah satu dari begitu banyak sumber belajar yang dapat memungkinkan siswa belajar.

Salah satu standar Kompetensi pada program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) adalah Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik (MSPER). Berdasarkan wawancara salah seorang guru SMK Negeri I Percut Sei menunjukkan hasil belajar MSPER siswa masih berada dibawah standar rata-rata yang ditetapkan oleh Kemdiknas untuk mata diklat produktif yaitu 7,50 untuk kompetensi keahlian Sekolah Menengah Kejuruan.

Dari hasil wawancara guru bidang studi bahwasanya hasil belajar siswa pada saat uji kompetensi masih banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan

tugas praktek kejuruan sesuai dengan syarat yang telah diatur, sehingga sebagian siswa yang masih dibawah rata – rata standar kelulusan yaitu 73,00 sehingga akan mengikuti ujian remedial. Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan dengan salah seorang guru yaitu Bapak Fahriza Marta Tanjung S.Pd, bahwasanya memang benar dalam sistem pembelajaran di sekolah tersebut masih sangat jarang digunakan media pembelajaran diakibatkan pemanfaatan dan ketersediaan media pembelajaran yang tidak memadai.

Pada saat melakukan praktek masih banyak siswa yang belum memahami konsep dasar sistem pengendali elektromagnetik. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa sumber belajar dalam bentuk CD interaktif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mutu pendidikan di Indonesia
2. Keterbatasan media pembelajaran
3. Pemanfaatan media pembelajaran
4. Keefektifan produk (CD Interaktif) sebagai media pembelajaran.
5. Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah, maka batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Pengembangan dan pengujian pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata diklat mengoperasikan sistem pengendali elektromagnetik rangkaian sederhana.
2. Respon yang diberikan pengguna, dan ahli multimedia terhadap pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata diklat mengoperasikan sistem pengendali elektromagnetik rangkaian sederhana.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata diklat mengoperasikan sistem pengendali elektromagnetik rangkaian sederhana ?
2. Apakah hasil rancangan pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif sebagai media pembelajaran pada mata diklat mengoperasikan sistem pengendali elektromagnetik rangkaian sederhana ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui rancangan sebuah pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata diklat mengoperasikan sistem pengendali elektromagnetik rangkaian sederhana.

2. Mengetahui hasil rancangan pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif sebagai media pembelajaran pada mata diklat mengoperasikan sistem pengendali elektromagnetik rangkaian sederhana.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

- a. Manfaat teoritis penelitian ini adalah:
 1. Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran, memberikan variasi terhadap pola konvensional.
 2. Meningkatkan motivasi dan minat untuk terus belajar.
 3. Penelitian ini diharapkan dapat membantu tenaga pendidik untuk lebih memahami tentang pembelajaran multimedia interaktif.
- b. Manfaat praktis penelitian ini adalah:
 1. Sebagai bahan masukan kepada pendidik dan pihak sekolah SMK dalam pengembangan pembelajaran di kelas dan peningkatan mutu pendidikan khususnya bagi SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, umumnya bagi pihak pengelola SMK lainnya guna mempersiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang siap memasuki dunia usaha dan dunia industri.
 2. Hasil penelitian ini dapat digunakan pada proses pembelajaran
 3. Untuk menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.