

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien. Belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan kognitif maupun motorik melalui interaksi. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Dari segi psikologi perbedaan individu ditimbulkan oleh berbagai macam aspek baik secara langsung atau tidak langsung yang timbul dari siswa. Adapun aspek-aspek tersebut, yaitu; kognitif (pengetahuan), afektif (kemampuan), dan psikomotor (keterampilan), tidak ketinggalan juga termasuk intelegensi, minat, bakat dan keadaan sosial ekonomi. Kemajuan teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi. Media elektronika sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi para peserta didik dan besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan.

Manfaat aktivitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar siswa dapat mencari sendiri dan langsung

mengalami proses belajar. Belajar yang dimaksud berupa pembelajaran yang dilaksanakan secara realistik dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus-menerus. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya akan Mengembangkan seluruh aspek pribadi. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan, sehingga dapat bermanfaat dalam rangka peningkatan potensi individu. Siswa dituntut untuk dapat menerapkan semua aspek yang didapat dari proses belajar, sehingga dapat menjadi individu-individu yang kreatif.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung, selain transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka (ceramah) di dalam kelas. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan alat bantu, bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Banyak alat bantu atau media belajar diciptakan untuk belajar mandiri saat ini, namun untuk mencari suatu pilihan atau solusi alat bantu yang benar-benar baik agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari

solusinya. Alat bantu atau media untuk belajar mandiri pada era kemajuan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, baik yang dilakukan oleh sekolah maupun perguruan tinggi ataupun lembaga pendidikan nonformal pada saat ini.

Alat bantu atau media pembelajaran dibuat dan dapat digunakan sesuai dengan subyek dan urgensi dari mata Pelajaran. Subyek mata pelajaran yang cenderung bersifat hafalan atau teoritis dalam pentransferannya mungkin cukup hanya dengan memakai buku panduan. Lain halnya dengan pembelajaran yang cenderung ke arah aplikatif atau praktek yang membutuhkan informasi tambahan. Dalam pelajaran praktek, dalam memvisualkan suatu bahan ajar terkadang mengalami hambatan yang disebabkan oleh keterbatasan pengajar, peralatan, alat, bahan, biaya dan sebagainya di mana proses penyampaian informasi atau transfer ilmu tidak cukup hanya dengan penyampaian secara verbal (ceramah). Kaitannya dengan pengajar, terkadang pengajar sebagai penyampai informasi kepada siswa kurang bisa menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif. Dengan pemakaian Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan ini juga diharapkan dapat membantu disaat guru tidak bisa hadir untuk menyampaikan materi di dalam kelas seperti biasanya. Media Pembelajaran Interaktif ini dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa. Berkaitan dengan dibutuhkannya alat

bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif, maka penulis melakukan penelitian dibidang pendidikan berupa Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan. Sebagai perbandingan, bahwa di negara-negara maju ilmu komputer sudah memasuki segala bidang kegiatan yang dilakukan masyarakat baik dalam bidang bisnis, pengobatan, militer, pendidikan dan sebagainya. Bagi bangsa Indonesia komputer bukan suatu hal yang baru, terkadang orang menafsirkan untuk berinteraksi dengan komputer memerlukan IQ yang tinggi dan harus ahli dalam matematika. Semua anggapan itu tidak benar, memang banyak komputer digunakan orang untuk pemecahan persoalan matematika yang cukup rumit, tetapi janganlah dilupakan bahwa komputer itu bukanlah semata-mata diciptakan untuk memecahkan persoalan matematika saja.

Metode pembelajaran yang umum dilakukan oleh guru adalah ceramah. Pada metode ini kadang-kadang konsentrasi siswa terpecah dengan hal lainnya, akibatnya siswa kurang memahami materi pelajaran. Demikian juga dengan Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan yang bersifat abstrak, tidak sedikit siswa merasa bosan dan jenuh untuk mempelajarinya siswa hanya sekedar menghafal tanpa memahami konsep penerapannya. Hal ini dapat membuat hasil belajar siswa menurun. Guru dapat membuat siswa merasa tertarik dan termotivasi dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan media pembelajaran yang tepat.

Untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya di sekolah tentang penyebab rendahnya motivasi belajar siswa untuk belajar mandiri, efektif dan efisien. Maka dilakukan observasi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Melati Perbaungan program keahlian Teknik Audio Video. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan serta dilihat dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai standar 7,0, ternyata hasil belajar siswa masih berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka disimpulkan bahwa yang menjadi masalah utama penyebab rendahnya nilai Kompetensi Menerapkan Dasar - Dasar Kelistrikan di SMK Melati perbaungan adalah rendahnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. Yang dimaksud dengan sungguh-sungguh adalah siswa cepat jenuh dalam proses pembelajaran. Kompetensi dasar tersebut dapat tercapai apabila siswa melakukan pengalaman belajar. Pengalaman belajar merupakan kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan bahan ajar. Selanjutnya pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh siswa. Kecakapan hidup merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu mengatasinya. Dengan kondisi seperti ini, maka tujuan SMK untuk menghasilkan tamatan-tamatan yang mampu bersaing di pasar kerja nasional dan internasional akan sulit tercapai. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru perlu menentukan model pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan bisa mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Hal ini tidak terlepas dari konsep mengajar, yaitu suatu proses kegiatan untuk menciptakan atau mengatur suasana lingkungan

sehingga mampu merangsang siswa untuk belajar. Perkembangan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan untuk meningkatkan, efektifitas, efisiensi, dan kualitas hasil pembelajaran. Dalam hal ini peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran Multimedia Interaktif yang didasarkan ketertarikan terhadap hasil penelitian holnes (2012) yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan di SMK Melati Perbaungan.

Hasil penelitian tersebut menuliskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan CD Pembelajaran mendapat respon positif dari guru dan dapat membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran serta lebih termotivasi dalam belajar teliti. Melihat hasil penelitian tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk mempermudah proses pembelajaran pada kompetensi menerapkan dasar-dasar kelistrikan. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa sumber belajar ke dalam sekeping CD yang berisi media interaktif untuk kompetensi menerapkan dasar-dasar kelistrikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru tidak menggunakan media pada saat pembelajaran.
2. Keterbatasan media pembelajaran
3. Kelayakan produk (CD Interaktif) sebagai media pembelajaran.
4. Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

C. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini begitu luas, untuk mendapatkan hasil penelitian maka masalah dibatasi dalam hal :

1. Pengembangan dan pengujian pembelajaran berbasis multimedia interaktif (CD Interaktif).
2. Respon yang diberikan pengguna, dan ahli multimedia terhadap pembelajaran berbasis multimedia (CD Interaktif) pada kompetensi menerapkan dasar-dasar kelistrikan.

D. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur perancangan sebuah pembelajaran berbasis multimedia interaktif (CD Interaktif) pada kompetensi menerapkan dasar-dasar kelistrikan?
2. Apakah pembelajaran berbasis multimedia interaktif (CD Interaktif) layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari sisi efektifitas pembelajaran dan penerimaan pengguna pada kompetensi menerapkan dasar-dasar kelistrikan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui prosedur atau tata cara perancangan pembelajaran multimedia interaktif (CD Interaktif) pada kompetensi menerapkan dasar-dasar kelistrikan.
2. Menguji kelayakan produk sebagai media pembelajaran pada kompetensi menerapkan dasar-dasar kelistrikan.

F. Manfaat Penelitian

Ada 2 (dua) manfaat penelitian ini yaitu, manfaat secara teoritis dan praktis.

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

- a. Dapat mempermudah pemahaman mengenai Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan, bagi siswa.
- b. Mampu memvisualisasikan hal-hal yang masih abstrak dalam Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan.
- c. Sebagai pelengkap media pembelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan.
- d. Menjadi perangkat bantu dan alternatif dalam pembelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan
- e. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran konvensional di kelas yang mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi berkurang untuk memahami materi yang diberikan guru.

2. Manfaat Teoritis

- a. Dapat digunakan untuk pembelajaran secara individual, tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat digunakan dimana saja.
- b. Sebagai ajakan untuk terus mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah.
- c. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia

pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan akhirnya pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

- d. Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur yang diperlukan mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro Unimed Sebagai ajakan untuk terus mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah.

