

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mempengaruhi siswa agar memiliki akhlak yang mulia. Sedangkan inti dari pendidikan sendiri adalah belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu sehingga memiliki ilmu, sikap, dan keterampilan. Dalam melaksanakan belajar, seorang siswa harus memiliki minat dan kemauan yang tinggi untuk membangkitkan semangat belajarnya sehingga prestasi yang ia peroleh dapat dikatakan tinggi. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar pada suatu lingkungan. Menurut Hermawan (2010 : 11.3) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui satu atau lebih strategi, metode, dan pendekatan tertentu ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Dari pengertian yang telah dikemukakan di atas dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai sesuai yang telah direncanakan. Namun, tujuan pembelajaran tersebut tidak selamanya tercapai seperti yang diharapkan. Ada banyak faktor penyebab mengapa tujuan tersebut belum tercapai. Salah satu penyebab tujuan itu tidak tercapai adalah kurangnya minat dan kemauan siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar. Minat dan kemauan tersebut timbul dari dalam diri setiap siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan atau tidak membosankan akan mampu membangkitkan semangat belajarnya sehingga minat dan kemauan belajarnya timbul. Seorang guru harus mampu membangkitkan minat dan kemauan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu cara adalah guru harus inovatif dan kreatif dalam mengajar. Guru yang melakukan banyak inovasi dan kreatif dalam mengajar, maka akan membangkitkan semangat belajar siswa-siswanya. Sebaliknya, guru yang tidak melakukan inovasi dan tidak kreatif dalam mengajar akan membuat siswa bosan terhadap materi yang ia ajarkan. Menurut Asmani (2009 : 115-137) dalam bukunya mengatakan bahwa untuk menjadi guru yang ideal dan inovatif diperlukan 10 langkah, yaitu : (1) Menguasai materi pelajaran secara mendalam, (2) Mempunyai wawasan yang luas, (3) Komunikatif, (4) Dialogis, (5) Menggabungkan teori dengan praktik, (6) Bertahap, (7) Mempunyai variasi pendekatan, (8) Tidak memalingkan materi pembelajaran, (9) Tidak terlalu menekan dan memaksa, dan (10) Humoris, tapi serius. Jika kesepuluh langkah tersebut kita lakukan dalam pembelajaran, niscaya siswa mudah memahami materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu hal yang dapat membangkitkan minat dan kemauan tersebut ialah komunikasi yang baik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Komunikasi merupakan hal yang sangat vital dalam pendidikan. Proses pembelajaran yang dilakukan merupakan proses komunikasi penyampaian pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan harus dapat dipahami dan diterima oleh penerima pesan agar proses belajar

mengajar dapat dilakukan secara optimal. Dengan komunikasi yang efektif, maka transfer ilmu dan nilai bisa berjalan dengan efektif pula. Begitu juga sebaliknya, jika komunikasi tidak efektif, maka transfer ilmu dan nilai pun tidak akan optimal. Dampak yang ditimbulkan jika transfer ilmu tidak maksimal, maka peserta didik akan lambat dalam memahami pelajaran. Komunikasi yang kurang baik juga akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai dan hasil yang tidak memuaskan.

Sebuah pepatah mengatakan “*I Hear I Forget, I See I Know, I do I Understand*”. Hal ini menjelaskan bahwa pembelajaran yang paling efektif adalah pembelajaran yang melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh seorang ahli De Porter (dalam Hidayatullah, 2011 : 3) mengatakan bahwa manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang ia kerjakan, 50% dari apa yang ia dengar dan dilihat, 30% dari yang dilihat, 20% dari yang didengar, dan 10% dari yang ia baca.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka pembelajaran eksperimen (*Experimental Learning*) merupakan hal yang utama dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Namun, tidak semua materi pelajaran langsung bisa dibuat dalam bentuk pembelajaran eksperimen. Hal ini dikarenakan tidak tersedianya alat dan bahan dalam melakukan eksperimen, tidak tersedianya area untuk melakukan eksperimen, dana yang kurang, dan kekurangan waktu untuk melakukan eksperimen. Pada saat seperti inilah dibutuhkan alat bantu pengajaran dalam penyampaian materi pelajaran dengan tepat. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami pelajaran.

Briggs dalam Susilana dan Riyana (2009 : 6), menyatakan media merupakan alat bantu untuk memberikan perangsangan bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan dalam penafsiran data, dan memadatkan informasi yang akan diberikan. Jadi, dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran merupakan media yang secara khusus digunakan untuk membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam hal ini seperti guru, buku teks, dan lingkungan sekolah (Arsyad, 2002 : 3). Media merupakan bagian dari komunikasi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Baik buruknya komunikasi yang dilakukan ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran merupakan media untuk menyampaikan pesan. Penggunaan media yang tepat oleh pendidik akan mengoptimalkan proses komunikasi yang terjadi sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat dicapai sesuai yang telah direncanakan.

Salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media komputer. Kemudahan dari penggunaan komputer dalam pembelajaran adalah dapat membantu peran staff pengajar dalam memberikan materi pelajaran. Salah satu yang dapat diterapkan dengan bantuan komputer adalah pembelajaran berbasis animasi dengan menampilkan materi pelajaran melalui bantuan program *software* aplikasi sehingga dalam proses belajar mengajar, pengajar dapat menampilkan materi pelajaran yang lebih menarik dan

tidak membosankan. Dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3* dapat dibuat media pembelajaran berbasis teknologi multimedia computer. Kemampuan program *Adobe Flash CS3* dalam pembuatan presentasi multimedia mendukung pembuatan animasi secara langsung, mendukung penyisipan multimedia seperti *sound*, gambar dan kemudahan pengoperasiannya. Karena kelebihan tersebut maka aplikasi menggunakan *software Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran banyak dikembangkan di dunia pendidikan dan hasil yang diperoleh mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Darmawan (2009), membuktikan bahwa media pembelajaran animasi *Flash* yang dikembangkan bisa digunakan sebagai pendukung pembelajaran membaca gambar. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen *pretest* 4,39 dan nilai rata-rata *posttest* 8,18 telah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh wiwid, dkk (2012), dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kimia siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan penggunaan media animasi lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang hanya menggunakan model kooperatif tipe *TGT* tanpa penggunaan media animasi. Pada kelas eksperimen diperoleh hasil belajar (*posttest*) berupa nilai rata-rata pada pertemuan 1, yaitu 80,25, sedangkan pada pertemuan ke-2 didapatkan nilai rata-rata 87,43. Pada kelas kontrol diperoleh hasil belajar (*posttest*) berupa nilai rata-rata pada pertemuan 1, yaitu 70,26, sedangkan pada pertemuan ke-2 didapatkan nilai rata-rata 74,73.

Oleh karena itu, media animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, tidak banyak guru yang menggunakan media ini sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan tidak banyak orang yang bisa menggunakan media ini dalam proses belajar mengajar, karena dalam pembuatannya memerlukan tenaga seorang ahli dan memakan waktu yang cukup lama yang menjadi penyebab mengapa media pembelajaran animasi *Flash CS3* belum dikembangkan secara optimal di dunia pendidikan.

Selain media berbasis animasi *Adobe Flash CS3* tersebut, ada media yang lebih sederhana untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu media gambar. Umumnya media inilah yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini paling mudah dalam pengadaan serta membutuhkan waktu yang sedikit dalam pembuatannya. Namun, media yang sederhana ini hanya menampilkan gambar yang statis di papan tulis sehingga siswa tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan media tersebut. Hal ini juga dapat menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap setiap materi pembelajaran karena siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga, karena kelemahannya tersebut media gambar harusnya ditampilkan dengan menggunakan animasi yang lebih menarik lagi. Keberadaan gambar sebagai media belum bisa menampilkan gerakan-gerakan yang terjadi dalam menjelaskan materi yang mengandung pergerakan. Sebagai contoh adalah pergerakan planet mengelilingi matahari yang akan membuat siswa menjadi tidak paham dengan gambar saja.

Sekolah Menengah Kejuruan Yayasan Pendidikan Teknologi (YPT) Pangkalan Berandan, merupakan lembaga pendidikan yang mengajarkan berbagai

bidang ilmu keteknikan. Salah satu contoh adalah Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Siswa di teknik keahlian ini dilatih agar mampu memahami ilmu kelistrikan khususnya instalasi listrik. Namun, tidak jarang diperoleh siswa yang masih bingung terhadap pelajaran yang ia terima. Hal ini terbukti dari penguasaan siswa terhadap Standar Kompetensi MIPLBS (Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana) yang masih banyak siswa memiliki nilai yang belum memenuhi standar kelulusan. Padahal KKM yang ditetapkan untuk pelajaran ini adalah 70,00. Ada banyak faktor penyebab mengapa tujuan pembelajaran tersebut belum tercapai. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya minat dan kemauan siswa dalam mempelajari materi yang diberikan serta penggunaan media visual kurang tepat untuk penyampaian materi, sehingga penyampaian materi yang diajarkan kurang menarik untuk diterima peserta didik. Hal inilah yang membuat proses pembelajaran tersebut belum sempurna hingga KKM-nya belum tercapai. Selain itu, siswa juga sulit dalam membaca rangkaian instalasi penerangan listrik jika hanya menggunakan media gambar semata. Media animasi yang akan diberikan kepada siswa ini dapat diterapkan di dalam kelas karena dengan bantuan media ini mengajarkan kepada siswa bagaimana menggambarkan rangkaian saklar yang sebelumnya sulit untuk dipahami siswa dengan menggunakan gambar menjadi mudah untuk dipahami. Oleh karena itu, dengan menampilkan materi pelajaran instalasi penerangan listrik bangunan sederhana berbantu animasi berbasis *Adobe Flash CS3*, siswa dapat memahami pelajaran instalasi secara serius dan tidak lagi membosankan. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran ini minat dan kemauan siswa untuk belajar akan muncul.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Flash CS3* Terhadap Hasil Belajar Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana pada Siswa Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK YPT. Pangkalan Berendan T.A 2013/2014”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan minat dan kemauan belajar siswa yang masih rendah.
2. Komunikasi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik yang tidak efektif membuat materi pelajaran sulit untuk dipahami oleh siswa.
3. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dalam meningkatkan hasil belajar belum maksimal.
4. Belum tersedianya suatu media yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi yang dibawakan dirasa membosankan dan tidak menarik sehingga siswa cenderung pasif.
5. Sulitnya siswa membaca dan membuat rangkaian instalasi penerangan 1 fasa dengan menggunakan media gambar semata.
6. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih cenderung pasif (berpusat pada guru) dengan menampilkan media gambar semata yang masih bersifat verbalisme.

1.3 Batasan Masalah

Di dalam identifikasi masalah ditemukan berbagai masalah mengenai hal-hal yang menjadi pengaruh pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran, khususnya materi Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

Untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah belum maksimalnya penggunaan suatu media yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi yang dibawakan dirasa membosankan dan tidak menarik sehingga siswa cenderung pasif. Hal ini membuat peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS3* terhadap hasil belajar Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana pada siswa Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK YPT. Pangkalan Berandan T.A 2013/2014”. Dalam hal ini peneliti memfokuskan penelitiannya tentang pengaruh media pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS3* terhadap hasil belajar siswa untuk materi instalasi penerangan listrik bangunan sederhana.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang terdapat di atas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS3* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana (MIPLBS) ?

2. Apakah penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS3* lebih baik digunakan daripada media gambar terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana (MIPLBS) ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS3* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana (MIPLBS).
2. Mengetahui penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS3* lebih baik digunakan daripada media gambar terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana (MIPLBS).

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai berikut :

1. Dilihat dari segi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran instalasi penerangan listrik.

Adapun kegunaannya antara lain :

- Memberikan masukan kepada guru di sekolah ini, yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa.
- Memberikan sumbangan penelitian di bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya peningkatan hasil belajar siswa di sekolah.

2. Dilihat dari segi praktis

Hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, antara lain :

- Memberikan informasi dan gambaran bagi calon guru dan guru bidang kompetensi instalasi penerangan listrik dalam menentukan media pembelajaran yang baik digunakan.
- Memberikan masukan kepada guru bidang kompetensi Melaksanakan Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana (MIPLBS) untuk selalu meningkatkan minat dan kemauan kepada siswa dengan cara membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.