

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang sekolah yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memiliki keahlian dibidang tertentu dan mencetak lulusan yang kompeten untuk memasuki dunia kerja. Pencapaian tujuan tersebut tentunya tidak lepas dari proses pembelajaran selama di sekolah. Maka dari itu diperlukan proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik dapat unggul dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Proses pembelajaran tersebut harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik sebagaimana Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 ayat 1.

Proses pembelajaran yang tercantum sesuai peraturan pemerintah tersebut haruslah dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat menyentuh seluruh indera peserta didik. Menurut Gafur (2012: 105) dalam proses pembelajaran, informasi materi yang disampaikan masuk kedalam diri siswa melalui panca indera. Semakin banyak

indera yang tersentuh oleh rangsangan media, semakin efektif pula hasil dari proses pembelajaran sehingga membentuk sumber daya manusia yang terampil, kreatif dan berwawasan luas.

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Lubuk Pakam, peneliti menemukan permasalahan bahwa kurangnya kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan rendahnya motivasi guru dalam mendownload media-media pembelajaran interaktif dari link –link yang tersedia, sehingga media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik masih didominasi media papan tulis, grafik, gambar dan *powerpoint*. Padahal Dasar dan Pengukuran Listrik merupakan mata pelajaran yang paling mendasar yang harus dikuasai oleh siswa pada program TIPTL. Hal demikian membuat siswa kurang optimal dalam memahami materi yang bersifat abstrak pada mata pelajaran dasar dan Pengukuran listrik.

Disisi lain SMK ini memiliki potensi dalam penerapan media pembelajaran berbasis komputer. Sarana prasarana penunjang (laboratorium komputer dan LCD proyektor) di masing-masing program keahlian sudah memadai. Bahkan hampir seluruh guru bidang studi sudah memiliki laptop dan mampu mengoperasikan komputer dengan baik. Namun pemanfaatan fasilitas tersebut masih kurang optimal untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa. Selain itu, berdasarkan data yang diperoleh dari sekolah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik yaitu memiliki rata-rata 60, dimana seharusnya nilai yang harus dicapai adalah di atas nilai rata-rata KKM yakni 70.

Dari uraian di atas, peneliti melakukan perancangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran. Dengan pengembangan multimedia ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran interaktif dan menjelaskan materi pelajaran yang memiliki peran penting dalam bidang keahlian produktif dan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan serta dapat memanfaatkan fasilitas komputer yang sudah memadai sebagai media pembelajaran.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan, keterampilan, dan motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga media yang digunakan belum interaktif.
2. Pemahaman siswa terhadap materi Dasar dan Pengukuran Listrik yang bersifat abstrak masih kurang optimal.
3. Hasil belajar Dasar dan Pengukuran Listrik siswa masih rendah.
4. Sarana prasarana penunjang (laboratorium komputer dan LCD proyektor) belum dimanfaatkan secara optimal.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat begitu luasnya masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran, maka permasalahan ini dibatasi pada rancang bangun media pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar mendeskripsikan arus listrik dan arus elektron dan mendeskripsikan bahan-bahan listrik kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam menggunakan *Software Adobe Flash CS6*, *Corel Video Studio Pro6* dan *AMR to MP3 Converter* sebagai software pendukung.

### **D. Rumusan Masalah**

Dengan pembatasan masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran yang dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa?
3. Bagaimanakah respon penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, tujuan dalam perancangan ini antara lain untuk :

1. Mengetahui bagaimana rancang bangun media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa.
3. Mengetahui respon penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, penelitian ini memberikan motivasi untuk aktif mengembangkan media yang dapat meningkatkan kualitas pribadi dan pembelajaran di kelas.
2. Bagi kepala sekolah, penelitian ini akan memberi masukan berharga bagi sekolah (institusi) tempat berlangsungnya penelitian dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik.
3. Bagi siswa, penelitian ini akan lebih memotivasi siswa memahami materi dengan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.
4. Bagi peneliti, penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam rancang bangun media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
5. Bagi prodi pendidikan teknik elektro dan masyarakat, sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian pengembangan selanjutnya.