

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia, dan merupakan hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-undang sistem pendidikan no. 20 tahun 2003).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Beberapa komponen pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu tujuan pendidikan, pendidik/guru, dan peserta didik/siswa. Untuk mencapai tujuan pendidikan, guru memegang peran penting dalam mencerdaskan peserta didik. Oleh karena itu, perlu diperhatikan unsur pembelajaran yang paling mendasar, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajarannya.

Pendidikan sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemajuan suatu negara, melalui pendidikan harkat dan martabat bangsa dapat ditingkatkan,

sehingga tujuan untuk memajukan negara kearah yang lebih baik dapat terwujud. Peningkatan mutu pendidikan telah banyak dilakukan oleh setiap negara yang menjadikan pendidikan sebagai jalan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945.

Kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan inovatif, pengajar dapat meningkatkan potensi serta aktivitas belajar peserta didik. Hal ini merupakan tugas yang sangat penting bagi seorang pengajar sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tugas utama seorang pengajar adalah mengajar, mendidik serta melatih peserta didik dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif serta psikomotorik yang optimal sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan. Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, seorang pengajar harus mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran menyampaikan pelajaran serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan baik.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Dalam kegiatan pembelajaran pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau materi yang ditetapkan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Berbagai macam sumber pesan diantaranya pengajar, peserta didik, orang lain, penulis buku, produser media dan sebagainya. Media pembelajaran atau media pendidikan

merupakan saluran pesan tersebut sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pengajar itu sendiri. Aktivitas atau perbuatan belajar merupakan suatu proses yang disadari dan setidaknya si pembelajar sadar bahwa dia telah belajar. Hasil dari aktivitas tersebut berupa perubahan pada aspek-aspek kepribadian yang terus menerus berfungsi, maksud pengalaman-pengalaman baru itu tidak bersifat statis. Perubahan-perubahan tersebut yang merupakan hasil belajar antara seseorang yang telah belajar tidak sama dengan yang dialami orang lain.

Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar siswa. (Ali, 2009)

Pada kurikulum SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) terdapat tujuan utama untuk mencapai pembelajaran salah satunya yaitu menciptakan siswa

yang mengerti dan memahami pembelajaran sebagai alat informasi yang baik. Target yang di capai oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar yaitu keberhasilan tujuan pengajaran. Untuk itu pula guru berusaha menggunakan media dan teknik yang di anggap efektif. Ketika guru memberikan penyajian bahan-bahan pelajaran, guru selalu berharap bahwa siswa dapat menguasai bahan pelajaran yang baik, namun kenyataan, hal ini sering tidak terwujud. Keadaan ini disebabkan oleh salah satu diantaranya adalah kurangnya penguatan tentang dalam penyampaian materi ajar yang diberikan oleh guru. Pendidik yang masih menggunakan teknik pengajaran dengan metode ceramah akan terasa membosankan dan siswa akan sulit untuk memahami materi terutama pemahaman dalam elektronika. Untuk itu pendidik harus dapat menjalankan pelaksanaan pembelajaran semenarik mungkin agar peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran karena inti dalam menjalankan komponen pelaksanaan adalah komunikasi antara pendidik dengan peserta didik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai institusi pendidikan nasional memiliki peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan SDM yang memiliki kompetensi dalam bidang keteknikan dan merupakan tempat yang sangat tepat untuk membentuk keahlian pada peserta didik khusus. SMK sebagai salah satu sekolah kejuruan dituntut untuk terus berusaha dan semakin ditantang untuk meningkat hasil lulusan yang benar-benar mempunyai skill atau kemampuan dalam bidangnya

masing-masing, sehingga lulusan SMK mampu bersaing dalam era globalisasi sekarang ini.

Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan sebagian guru sudah menggunakan alatbantu/media untuk mengajar. Salah satu mata pelajaran yang menggunakan media tersebut adalah mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar, namun media tersebut masih berupa media presentasi biasa, penggunaannya masih terbatas, terlalu sederhana dan kurang interaktif. Media tersebut belum dilengkapi dengan evaluasi soal dan penilaian untuk mengetahui kemampuan siswa. Pada standar kompetensi Menguji Macam-macam Rangkaian Flip-Flop pada sub materi RS Flip-Flop, DFlip Flop dan JK Flip-flop belum ada media pembelajaran yang dapat membantu menerangkan simulasinya, sehingga sulit bagi siswa untuk memahami materi tersebut tanpa ada gambaran melalui simulasi/ilustrasi. Media pembelajaran yang kurang interaktif disertai penyampaian materi yang kurang menarik dapat membuat siswa merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media ini dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6*.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar dan mutu pendidikan. Kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran adalah peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Banyak jenis-jenis media yang dapat membantu proses

belajar. Salah satunya adalah dengan media pembelajaran dengan berbasis multimedia interaktif yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan bantuan komputer yang dapat membuat suatu pembelajaran tidak hanya memunculkan suatu gambar yang statis namun dapat juga dapat menampilkan gambar yang bergerak atau sering disebut dengan animasi sehingga pembelajaran begitu menarik. Sebagai contoh adalah bagaimana pergerakan elektron ketika adanya arus listrik. Hal ini biasa disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Adobe Flash CS6* adalah software yang dapat digunakan untuk materi pelajaran ini, melalui bantuan program software aplikasi ini proses belajar mengajar dapat menampilkan materi pelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan serta siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar, karena masih terdapat beberapa data nilai dari peserta didik yang mempunyai prestasi rendah. Permasalahan ini terjadi dikarenakan oleh beberapa faktor dari pendidik, peserta didik, maupun dari sarana dan prasarana. Pendidik memiliki hambatan dalam menyelesaikan alokasi waktu yang telah ditentukan untuk dapat memberikan semua materi tentang mata pelajaran yang ditampu. Hambatan tersebut dikarenakan media yang digunakan masih membutuhkan waktu yang lama dalam mengoperasikannya. Permasalahan lain juga dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya penjelasan materi berupa animasi sehingga pemahaman dan

ketertarikan peserta didik menjadi berkurang pada materi pelajaran yang disajikan. Media yang sering digunakan saat ini adalah media elektronik dengan bantuan perangkat lunak. Salah satu perangkat lunak yang mungkin dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik adalah *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan standar profesional untuk pembuatan animasi yang memiliki kemampuan grafis, audio, video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam satu animasi yang disebut movie. Dengan demikian diharapkan waktu untuk pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran yang diberikan akan lebih cepat dan dapat meningkatkan prestasi belajar menjadi lebih baik.

Salah satu media pembelajaran yang dipandang penulis dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik pada materi pelajaran yang disajikan adalah media pembelajaran yang menggunakan software *Adobe Flash CS6*. Alasan penulis menjadikan *Adobe Flash CS6* merupakan standar standar profesional untuk pembuatan animasi yang memiliki kemampuan grafis, audio, video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam satu animasi yang disebut movie. Dengan demikian diharapkan waktu untuk pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran yang diberikan akan lebih cepat dan dapat meningkatkan prestasi belajar menjadi lebih baik. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Novian Wahyu Setiabudi (Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Elektro, UNNES, 2005), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus. Dalam penelitian

tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak berupa paket ajar berbentuk multimedia yang dihasilkan dapat digunakan membantu pembelajaran mata pelajaran Fisika pada pokok bahasan Kinematika, khususnya pokok bahasan Kinematika Gerak Lurus. Penelitian ini mendukung untuk penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Berdasarkan informasi yang di dapat dari observasi awal di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, yaitu dengan mendengar pendapat guru bahwasanya hasil belajar pada kompetensi Teknik Elektronika Dasar siswa kelas X Jurusan Teknik Audio Video dianggap rendah. Kriteria ketuntasan minimal adalah 73 dengan nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa adalah 70. Media yang dipergunakan selama ini di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan tersebut banyak menggunakan media PowerPoint dan penyampaian materi secara manual.

Berdasarkan keadaan diatas maka perlu penggunaan media dalam bentuk software yang berbeda, agar lebih menarik dan tidak membosankan dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan adalah *software Adobe Flash CS6* sebagai media dalam proses pembelajaran pada kompetensi Teknik Elektronika Dasar siswa kelas X Jurusan Teknik Audio Video.

Atas dasar dari uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan T.A 2015/2016”



## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Pendidik masih jarang memanfaatkan media pembelajaran dan seandainya pendidik menggunakan media, yang digunakan hanya sebatas media sederhana seperti media gambar.
2. Kurangnya penggunaan media interaktif di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yang dapat digunakan siswa untuk lebih memahami materi menerapkan konsep Teknik Elektronika Dasar
3. Pendidik masih kurang memanfaatkan fasilitas sekolah, seperti penggunaan Laboratorium dalam proses pembelajaran.
4. Nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar masih memiliki nilai yang dibawah KKM yaitu 73.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ada di kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Percut sei Tuan. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi dan mengingat keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, waktu, dana, serta untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah materi pembelajaran yang dibahas hanya RS Flip-Flop, D Flip –Flop, JK Flip-Flop

pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar yang dilakukan di kelas X Teknik Audio Video SMK Percut Sei Tuan.

#### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan digunakan dalam pembelajaran Teknik Elektronika Dasar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

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

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Memvalidasikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

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

Adapun manfaat yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat.
2. Untuk membangkitkan motivasi pendidik untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, mudah dan menyenangkan.
3. Membantu peserta didik untuk lebih mudah meningkatkan pemahaman mengenai materi pelajaran khususnya materi teknik elektronika dasar.
4. Meningkatkan kualitas pengetahuan di kelas maupun di luar kelas dan selanjutnya dipergunakan di dunia kerja.