

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan suatu negara dalam meningkatkan sumber daya manusia harus didukung dengan kemajuan sistem pendidikannya. Hal ini terkait dengan kemampuan guru dalam mendesain suatu proses pembelajaran dimana terjadinya suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang merupakan alat untuk menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan yang menarik dan efisien serta menyenangkan.

Kepentingan masalah yang sering terjadi berkenaan dengan media pembelajaran adalah adanya keterbatasan media dan pemanfaatan. Keterbatasan media yang masih sangat kurang menyebabkan para pendidik sulit untuk membangun suatu proses pembelajaran yang menarik dan efektif. Media cetak (jurnal, diktat, modul, ringkasan, discovery book, buku teks, majalah, surat kabar, dsb) merupakan media yang sangat sering digunakan oleh para pendidik serta dibantu dengan media sederhana yaitu papan tulis dan kapur. Sedangkan media elektronik (komputer, internet) dan media audio visual (kaset audio, siaran TV/Radio, video/film) masih belum dimanfaatkan secara intensif dan efektif. Sementara penyediaan media elektronik yang modern seperti laptop telah diberikan kepada pendidik di sekolah oleh pemerintah demi kemajuan pendidikan Indonesia.

Selanjutnya pemanfaatan media yang menuntut kreativitas pendidik, pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Dikarenakan media cetak merupakan media yang mudah dikembangkan dan dicari dari berbagai sumber, para pendidik lebih dominan mendayagunakan media pembelajaran seadaya dan tanpa pertimbangan pembelajaran.

Media cetak sangat bergantung dengan verbal symbol/aksara (kata-kata) yang bersifat abstrak, yang menuntut siswa untuk lebih berkonsentrasi pada abstraksi yang sangat tinggi, hal

ini yang menyebabkan peserta didik kesulitan dan jenuh untuk memahami pembelajaran. Sementara menurut (Arikunto : 2006) bahwa guru diharapkan sanggup menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas tinggi sehingga mampu menghasilkan prestasi belajar siswa. Fungsi yang dapat diperankan guru dalam pembelajaran, yakni: (1) sebagai perancang pembelajaran, dimana seorang guru diharapkan mampu merancang pembelajaran agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien, (2) pengelola pembelajaran, dimana seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar yang dinamis dan kondusif, dan (3) evaluator pembelajaran.

Berdasarkan fungsi yang telah diuraikan, maka perlu adanya perbaikan proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, sehingga lebih dapat memahaminya dan meningkatkan hasil belajar. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan akan membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih menarik dan efektif untuk mendorong siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran dasar dan pengukuran listrik.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Medan adalah salah satu sekolah bidang keteknikan. Menurut survey yang berhasil didapatkan dari guru bidang studi bahwasanya hasil belajar siswa kelas X TITL untuk mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik dianggap rendah dengan nilai rata-ratanya 6,0. Sedangkan standar KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah adalah 7,5.

Pak Karliman Nainggolan selaku guru bidang studi Dasar dan Pengukuran Listrik mengatakan bahwa sampai saat ini pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan metode konvensional. Pak Karliman Nainggolan mengaku kesulitan dalam memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran pengukuran alat-alat listrik di sekolah

sehingga pembelajaran kurang efektif dan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Melihat keadaan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pelajaran dasar dan pengukuran listrik di SMK. Dengan pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan bahasan materi pelajaran, sehingga guru tidak bergantung pada buku pelajaran yang ada dan diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kurangnya fasilitas di sekolah dalam melaksanakan praktikum. Para siswa sebagai penerima pelajaran, akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pelajaran dasar dan pengukuran listrik di SMK dengan penggunaan perangkat lunak *Macromedia Flash 8*.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran dasar dan pengukuran listrik selama ini dilakukan hanya dengan metode ceramah.
2. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih kurang optimal dalam aplikasinya karena dibuat hanya dengan menggunakan modul sehingga siswa tidak bisa belajar secara interaktif.
3. Kegiatan pembelajaran kurang efektif dikarenakan sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran dasar dan pengukuran listrik di sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pengembangan media

pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dibatasi pada ruang Dasar dan Pengukuran Listrik. Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi standar kompetensi “Dasar dan Pengukuran Listrik”. Dengan kompetensi dasar (1) Mendemonstrasikan penggunaan peralatan ukur listrik untuk mengukur besaran listrik dengan menggunakan AVometer pada kelas X TITL (Teknik Instalasi Tenaga Listrik) di SMK Negeri 5 Medan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk multimedia interaktif yang terdapat pada menu latihan dan media yang dibuat hanya dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia flash 8 berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik?
2. Bagaimanakah tingkat validasi media pembelajaran interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui rancang bangun media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik.

2. Mengetahui tingkat validasi pembelajaran interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah: (1) dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dasar dan pengukuran listrik dengan pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. (2) sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran guru secara fisik. (3) Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi dasar dan pengukuran listrik untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara teoritis, manfaat pengembangan ini adalah: (1) Untuk membangkitkan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah. (2) Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lain.