

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam mendukung secara langsung orientasi pembangunan nasional, khususnya dalam penyiapan tenaga kerja terampil dan terdidik yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Pendidikan Kejuruan merupakan sistem pendidikan yang menuntut peserta didiknya untuk dapat menguasai kompetensi tertentu sesuai dengan jurusan yang diambil (UU SPN No. 20 tahun 2003). Mutu lulusan suatu pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan dalam suatu lembaga pendidikan. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain tujuan, tenaga pendidik, siswa, proses pembelajaran, sarana dan prasarana atau alat bantu pembelajaran, serta lingkungan sekolah atau masyarakat (Sejathi, 2011).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Teknik, merupakan sekolah lanjutan setelah Sekolah Menengah Pertama (SMP) bagi siswa-siswi yang mempunyai kebutuhan pendidikan dalam bidang keahlian teknik. Rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan belajar mengajar di SMK Teknik adalah kurikulum 2013 yang memuat program intrakurikuler dan kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu program intrakurikuler dalam pendidikan di tingkat SMK teknik adalah Teknik Elektronika. Tujuan Teknik Elektronika adalah menciptakan tenaga terampil menengah yang diharapkan setelah lulus dapat langsung berkecimpung dalam dunia kerja bagi peserta didik.

Masalah utama bagi guru adalah bagaimana mengimplementasikan kurikulum 2013 khususnya Teknik Elektronika di dalam proses pembelajaran. Masalah tersebut dimulai dari bagaimana seorang guru harus mempersiapkan proses pembelajaran, melaksanakan pembelajaran sampai pada model pendekatan dan media yang digunakan agar diperoleh hasil pembelajaran yang optimal.

Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, merupakan pihak yang mentransfer ilmu kepada siswa. Seiring majunya perkembangan pendidikan, seorang guru dituntut untuk lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran peserta didik. Tantangan guru saat ini adalah penyebaran informasi yang begitu cepat. Oleh karena itu guru harus selalu melakukan pembaruan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki secara terus menerus. Dalam pembelajaran Teknik Listrik pun, guru harus menguasai seluruh aspek bidang yang akan diajarkan. Akan tetapi dalam pelaksanaannya, guru Teknik Listrik kurang menguasai metode mengajar, yang pada umumnya mengajar hanya dengan metode ceramah bahkan cenderung teoritis dan beberapa alat peraga yang mengakibatkan siswa kurang mendapatkan pengalaman berkesenian, karena metode ceramah hanya mengutamakan aspek ingatan dan hafalan.

Berkaitan dengan permasalahan yang ada, penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Dengan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi, interaksi guru dan murid akan terjalin dengan baik. Akan tetapi masih banyak dijumpai pada beberapa guru mata pelajaran Teknik Listrik yang belum mengembangkan penggunaan media dan alat peraga yang menarik. Guru sebaiknya selalu mengupayakan pembaruan media pembelajaran yang menarik,

agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan media pembelajaran yang monoton. 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 dalam Syahputra, 2011 : 16).

Seiring perkembangan teknologi dan komputerisasi, banyak mata pelajaran umum di sekolah yang menggunakan multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Media ini merupakan salah satu variasi yang dianggap lebih menarik bagi peserta didik dibanding metode ceramah. Selain itu, fasilitas di sekolah sangat memadai untuk menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif, yaitu dengan laboratorium komputer. Untuk mata pelajaran sains dan sastra, pembelajaran di laboratorium komputer dengan multimedia interaktif sudah sering dijumpai. Akan tetapi untuk mata pelajaran Teknik Listrik, penggunaan laboratorium komputer, apalagi dengan multimedia interaktif masih sangat jarang ditemui.

Banyak materi teoritis dalam Teknik Listrik yang dapat diajarkan dengan lebih menarik dan efektif dengan mengembangkan produk multimedia interaktif. Intinya adalah bahwa laboratorium komputer yang sangat memadai belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran. Padahal umumnya peserta didik telah memiliki ketrampilan dasar menggunakan komputer karena telah mendapatkan pembelajaran teknologi dan komunikasi.

Dari hasil penelitian Ahmad (2011), dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Instructional Games Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Siswa memberikan penilaian sangat baik terhadap

multimedia pembelajaran instructional games dengan persentase penilaian sebesar 85.156%, dan terdapat peningkatan sebesar 6.016% dari hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia instructional games.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 29 maret 2014 di SMKN 1 Lubuk Pakam, SMK ini memiliki potensi dalam penerapan media guna menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dalam menyampaikan materi siswa lebih mudah memahami tanpa terjun langsung ke lapangan. Lebih dari 70%, guru bidang studi Teknik Elektronika sudah bisa mengoperasikan komputer dengan baik, hal tersebut dapat menunjang untuk diadakanya media pembelajaran berbasis komputer. Di sini guru harus menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga murid dapat lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan baik yang teoritis maupun praktis.

Namun pada kenyataanya, guru masih menggunakan metode klasik yakni dengan metode ceramah kemudian siswa mendengarkan, mencatat dan menunjukkan benda atau alat yang sedang dipelajari, yang terkadang benda atau alat yang dipelajari tidak selalu bisa di tunjukkan karena terbatas peralatan yang ada. Penggunaan metode ceramah tanpa ada variasi dalam pembelajaran hanya efektif dimenit-menit awal sehingga dalam jangka waktu lama dapat mengakibatkan siswa jenuh, kurang termotivasi yang akhirnya akan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi menurun. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan masih adanya siswa yang ribut sendiri dengan temannya ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Teknik Listrik ini siswa tidak dibekali dengan buku pegangan yang lengkap pada setiap mata pelajaran, sehingga apabila siswa ini tidak mencatat

ketika pelajaran berlangsung maka siswa tersebut akan lebih cepat lupa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bermaksud merencanakan metode pembelajaran yang berbasis teknologi. Metode pembelajaran tersebut merupakan metode pembelajaran dengan bantuan komputer. Metode ini diwujudkan melalui pengembangan media pembelajaran Teknik Listrik menggunakan software komputer. Perencanaan media pembelajaran dilakukan dengan mengemas materi multimedia berupa tulisan, contoh gambar, video, animasi, dan latihan memecahkan soal. Materi pembelajaran tersebut disajikan dalam satu kesatuan menggunakan software Adobe Flash CS3 Profesional agar tampilannya lebih menarik dan interaktif dan software penunjang lainnya seperti Camtasia Studio 7 dan AMR to MP3 Converter.

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran yang berguna untuk mensimulasikan penyampaian materi bahan ajar dengan kemasan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran ini dibuat dan didesain agar siswa lebih aktif sehingga terjadi interaksi antara siswa, guru, dan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan belum efektif.
2. Cara penyampaian bahan ajar yang disampaikan guru masih sulit dipahami oleh siswa.

3. Tenaga pengajar pada saat ini sudah memadai untuk menggunakan menggunakan media pembelajaran.
4. Motivasi belajar Teknik Listrik dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif.
5. Penggunaan komputer di SMK N 1 Lubuk Pakam sudah optimal digunakan untuk media pembelajaran disekolah.
6. Rancangan pembelajaran mata pelajaran Teknik Listrik di SMK N 1 Lubuk Pakam menggunakan media pembelajaran Multimedia interaktif berbasis Animasi Flash.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah-masalah tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Teknik Listrik. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah yaitu : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta batasan masalah yang telah dituliskan, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Teknik Listrik?
2. Bagaimana respon siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan media pembelajaran?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan dalam pembelajaran Teknik Listrik.
2. Untuk mengetahui respon para siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan media pembelajaran.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Listrik.
 - b. Adanya media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan.
 - c. Memberikan sumbangan dan informasi pengetahuan kepada siswa, guru SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dan mahasiswa Teknik Elektro.
 - d. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan peneliti-peneliti selanjutnya yang mempunyai pembahasan penelitian yang sama.
2. Manfaat Praktis

Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang metode pembelajaran Teknik Elektronika dengan menggunakan komputer dan dapat dijadikan inspirasi untuk penelitian selanjutnya.