

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu media yang memproses seseorang atau sekelompok orang menjadi lebih baik dari sebelumnya. Tujuan dari pendidikan yaitu untuk mengembangkan kualitas manusia, mulai dari pendidikan seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai dengan norma-norma yang berlaku, adapun usaha yang dapat direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar dengan cara membuat proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya.

Pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan belajar dan pembelajaran. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau sekelompok orang agar memiliki ilmu, sikap, dan keterampilan. Menurut Hermawan (2010 : 11), 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.

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran memiliki proses dan tujuan yang ingin di capai sesuai yang telah direncanakan, namun pembelajaran yang diharapkan tidak selamanya tercapai dikarenakan ada banyak faktor penyebab. Salah satu penyebab proses pembelajaran tidak tercapai adalah kurangnya minat dan kemauan siswa melaksanakan aktivitas belajar. Kurangnya minat dan kemauan siswa dalam

belajar itu bisa di sebabkan karena pada proses pembelajaran penyampaian materi kurang menarik ataupun media yang digunakan tidak menarik perhatian siswa, untuk itu perlu di tingkatkan kemampuan guru untuk menyediakan media pembelajaran untuk membangun minat siswa terhadap pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan siswa dapat menganalisis dan melakukan sintesis.

Kenyataan yang sering sekali kita jumpai di dunia pendidikan ialah banyak sekali para pendidik (guru) yang tidak mengembangkan media itu sendiri dengan berbagai alasan. Pemanfaatan media, selain dari kreativitas seorang pendidik (guru) yang di tuntutan tinggi, pengembangan media pembelajaran juga sangat penting untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan media.

Pemakaian media pembelajaran juga diharapkan dapat membantu seorang guru agar dalam proses pembelajaran informasi yang disampaikan dapat dipahami siswa. Media pembelajaran ini juga dapat mengurangi suasana kelas yang statis, seperti siswa yang kurang aktif dan dapat menciptakan suatu pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa. Itu lah sebabnya di ciptakan berbagai media pembelajaran di dunia pendidikan.

Di SMK Swasta Imelda Medan sebagian guru sudah menggunakan alat bantu/media untuk mengajar (*power point*). Salah satu Jurusan yang menggunakan media tersebut adalah kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Namun penggunaan media masih terbatas, terlalu sederhana dan kurang interaktif, media

tersebut belum dilengkapi dengan evaluasi soal dan penilaian untuk mengetahui kemampuan siswa. Pada standart kompetensi menguji, menggambar rencana instalasi penerangan. Media pembelajaran yang kurang interaktif penyampaian materi yang kurang menarik dan tanpa adanya gambaran melalui simulasi/ilustrasi dapat membuat siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut didapat dari hasil observasi yang dilakukan kesekolah, oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Media ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* dan menampilkan materi pelajaran melalui bantuan program *software* aplikasi sehingga dalam proses belajar mengajar, guru dapat menampilkan materi pelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. *Adobe Flash CS6* merupakan software yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian yang dapat mendukung berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran adalah peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran, dan media pembelajaran ini bisa dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala seperti tidak adanya alat peraga.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, dilakukan penelitian dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Perencanaan dan Pemasangan Instalasi Bangunan Sederhana pada Siswa Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Swasta Imelda Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Masih minimnya penggunaan media interaktif yang digunakan oleh para guru di SMK Swasta Imelda Medan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
2. Kurang aktifnya proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran kurang kreatif.
3. Media pembelajaran yang kurang interaktif dalam penyampaian materi yang kurang menarik dan tanpa adanya gambaran melalui simulasi/ilustrasi dapat membuat siswa merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ada di kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK Swasta Imelda Medan. 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 gambar diagram tunggal rencana instalasi penerangan pada mata pelajaran Perencanaan dan Pemasangan Instalasi Bangunan Sederhana pada SMK Swasta Imelda Medan.

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 dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK Swasta Imelda Medan
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan digunakan dalam pembelajaran Perencanaan dan Pemasangan Instalasi Bangunan

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Perencanaan dan Pemasangan Instalasi Bangunan Sederhana dari siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK Swasta Imelda Medan. Mengetahui layak atau tidak media tersebut digunakan oleh para siswa dengan menggunakan *sofwer* media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Perencanaan dan Pemasangan Instalasi Bangunan Sederhana dari siswa Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK Swasta Imelda Medan.

F. Manfaat Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian ini, maka diharapkan akan diperoleh manfaat antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Menambah ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CC6* terhadap efektifitasnya pembelajaran pada mata pelajaran Perencanaan dan Pemasangan Instalasi Bangunan Sederhana.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai referensi bagi para guru SMK, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan sebagai acuan untuk mengajar dengan menggunakan media *Adobe Flash CS6* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Perencanaan dan Pemasangan Instalasi Bangunan Sederhana.
- b. Mengungkapkan efektifnya menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *Adobe Flash CS6*.
- c. Sebagai bahan banding bagi peneliti selanjutnya untuk peneliti yang relevan di kemudian hari.