

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan sebuah Negara. Lewat pendidikan, sebuah Negara bisa dinilai tingkat kemakmurannya. Makin baik pendidikan sebuah Negara, maka makin baik pula tingkat kemakmuran Negara tersebut. Hal itu di sebabkan oleh karena masyarakat yang makmur adalah masyarakat yang bisa mengerjakan segala sesuatu dengan cepat dan masyarakat yang bisa melakukan segala sesuatu dengan cepat haruslah masyarakat yang berpendidikan. Itu lah mengapa pendidikan sangat penting bagi kemajuan sebuah Negara. Menurut Ghazali (2011), Pendidikan tidak hanya memberikan asupan bagi Raga (dalam hal ini direpresentasikan dengan otak) tetapi juga asupan untuk rohani berupa moralitas untuk menentukan sikap baik-buruk atau benar-salah. Selain itu, pendidikan juga merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah sarana dan wahana dalam pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Oleh karena itu pendidikan harus mendapat perhatian lebih. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Salah satu usaha yang telah dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk mengembangkan pendidikan di negara ini dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan mengoptimalkan

sumber-sumber daya pendidikan yang tersedia. Seiring dengan perkembangan serta kemajuan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan pun perlu mengadakan *inovasi* atau pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidikan selalu menjadi masalah yang menarik untuk terus dibahas dan dikembangkan. Keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada unsur manusia.

Setelah penulis melakukan wawancara pada beberapa orang guru, penulis mengetahui bahwa para guru mengalami kesulitan dalam melaksanakan proses belajar mengajar dikarenakan masih minimnya media yang digunakan oleh para guru tersebut. Para guru masih menggunakan media berupa gambar.

Pembelajaran yang menyenangkan atau tidak membosankan akan mampu membangkitkan semangat belajar siswa sehingga minat dan kemauan belajarnya timbul. Seorang guru harus mampu membangkitkan minat dan kemauan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu cara adalah guru harus inovatif dan kreatif dalam mengajar. Guru yang melakukan banyak inovasi dan kreatif dalam mengajar, maka akan membangkitkan semangat belajar siswa-siswanya. Sebaliknya, guru yang tidak melakukan inovasi dan tidak kreatif dalam mengajar akan membuat siswa bosan terhadap materi yang ia ajarkan.

Arsyad dalam Syahputra, (2011 : 16) menyatakan bahwa :

“Media merupakan bagian dari komunikasi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Baik buruknya komunikasi yang dilakukan ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran merupakan media untuk menyampaikan pesan. Penggunaan media yang tepat oleh pendidik akan mengoptimalkan proses komunikasi yang terjadi sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat dicapai sesuai yang telah direncanakan“.

Media yang sering digunakan adalah media cetak (diktat, modul, handout, buku teks, poster, majalah, surat kabar, dll.), sementara itu media sederhana yang tetap dimanfaatkan adalah papan tulis. Media audio visual (overhead transparency, video/film, kaset audio, siaran TV/radio), dan media elektronik (komputer, internet) masih belum secara maksimal dimanfaatkan, meskipun di beberapa tempat sudah mulai digunakan.

Media memegang peranan penting dalam hal proses komunikasi. Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, guru perlu menggunakan media pembelajaran.

Namun kenyataan yang ada di dunia pendidikan adalah banyak dari pendidik yang tidak mengembangkan media itu sendiri dengan berbagai alasan. Kemudian dalam hal pemanfaatan media, selain daripada kreativitas pendidik yang dituntut tinggi, pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Pengembangan media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan, tak lain untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan media yang ada saat ini. Selain itu, media yang dirancang oleh pendidik itu sendiri dapat dengan tepat memenuhi sasaran dari yang sudah ditetapkan. Karena sudah pasti pendidik memahami kebutuhan, potensi sumber daya dan lingkungan masing-masing, terlebih lagi dapat mengasah kemampuan inovasi dan kreativitas dari pendidik itu sendiri yang dapat meningkatkan profesionalitas pendidik.

Pemakaian media pembelajaran diharapkan juga dapat membantu disaat guru tidak bisa hadir untuk menyampaikan materi di dalam kelas seperti biasanya.

Media Pembelajaran ini dapat mengurangi suasana yang statis, seperti siswa yang tidak aktif dan dapat menciptakan proses 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.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan nasional yang memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan SDM yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan. Berdasarkan kurikulum spektrum (spektrum, 2009) SMK bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan kepribadian akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Dari hasil wawancara penulis kepada beberapa lulusan SMK, lulusan SMK terbukti banyak yang belum mampu menjadi sesuatu seperti apa yang telah direncanakan sebelumnya, baik keinginan orang tua maupun dengan apa yang terdapat didalam kurikulum. Diantaranya lulusan SMK memiliki prestasi atau hasil belajar yang rendah. Berbicara mengenai prestasi, maka tidak lepas dari hasil belajar siswa, karena dari hasil belajar merupakan prestasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka salah satu solusinya adalah penggunaan media pembelajaran, disamping peranannya yang sama pentingnya dengan faktor-faktor pendidikan yang lain, akan tetapi hal ini kadang kurang terlalu diperhatikan oleh para pendidik. Karena di era yang sekarang berkembang

ini, pendidik bukanlah satu-satunya sumber belajar, melainkan hanyalah satu dari sekian banyak sumber belajar yang ada.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Stabat (SMK Negeri 1 Stabat), merupakan lembaga pendidikan yang mengajarkan berbagai bidang ilmu keteknikan. Salah satu Contoh Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik. Siswa di teknik keahlian ini dilatih agar mampu memahami dan mempraktikkan ilmu Instalasi Motor Listrik. Namun, tidak jarang diperoleh siswa yang masih bingung terhadap pelajaran yang ia terima. Hal ini terbukti dari penguasaan siswa terhadap Standar Kompetensi Instalasi Motor Listrik yang masih banyak memiliki nilai yang rendah, yaitu  $< 70,00$ . Padahal KKM yang ditetapkan untuk pelajaran ini adalah 70,00. Angka tersebut ditetapkan oleh Kemendiknas untuk mata diklat produktif pada kompetensi keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan.

Banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan tugas praktek kejuruan sesuai dengan syarat yang diatur, sehingga nilai yang didapat siswa masih dibawah rata-rata nilai kelulusan, sehingga mereka diwajibkan mengikuti remedial. Pernyataan tersebut didapatkan dari hasil wawancara dengan beberapa guru bidang studi mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hal tersebut didapati bahwasanya dalam sistem pembelajaran di sekolah tersebut memang jarang dimanfaatkannya media pembelajaran, serta kurangnya ketersediaan yang mengakibatkan hal tersebut terjadi.

Salah satu multimedia interaktif adalah dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* dengan menampilkan materi pelajaran melalui bantuan program *software*

aplikasi sehingga dalam proses belajar mengajar, pengajar dapat menampilkan materi pelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Menurut beberapa ahli, *Adobe Flash CS 6* merupakan software yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian yang dapat mendukung berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Penggunaan multimedia interaktif dengan *Adobe Flash CS 6* dalam pembelajaran bisa dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala seperti tidak adanya alat peraga.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Pada Kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Stabat”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Penggunaan media pembelajaran sekarang belum efektif.
2. Hasil belajar Instalasi Motor Listrik siswa masih rendah.
3. Keadaan pendidik sekarang ini sudah memadai untuk membuat media pembelajaran multimedia interaktif.
4. Rancangan pembelajaran mata pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 1 Stabat menggunakan media pembelajaran Multimedia interaktif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah serta identifikasi masalah yang telah dituliskan, mengingat juga keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, waktu, dana, serta untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Peneliti membatasi masalah bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 6* terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Stabat pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.

### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik?
2. Bagaimana tanggapan para siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik?
3. Apakah multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Instalasi Motor Listrik?

### **E. Tujuan Penelitian**

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

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.

2. Mengetahui tanggapan para siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.
3. Mengetahui apakah multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Instalasi Motor Listrik.

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Dilihat dari segi teoritis
  - a. Mempermudah pemahaman konsep mengenai Instalasi Motor Listrik?
  - b. Memberikan masukan kepada guru di sekolah, media yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa.
2. Dilihat dari segi Praktis
  - a. Memberikan informasi dan gambaran bagi calon guru dan guru bidang kompetensi Instalasi Motor Listrik dalam menentukan media pembelajaran yang baik digunakan.
  - b. Dapat dijadikan bahan pada proses pembelajaran.