

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kesuksesan suatu Negara sangat dipengaruhi oleh system pendidikan nasional Negara itu sendiri. Salah satu pendidikan dilaksanakan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus sebagai tangga atau kunci pokok dalam mencapai cita – cita dan tujuan bangsa. Hal ini disebabkan adanya hubungan antara pendidikan dengan system pemerintahan suatu Negara, karena system pendidikan akan berjalan lebih baik apabila pemimpinnya memiliki latar pendidikan yang terampil. Melalui pendidikan diharapkan para generasi muda Indonesia dididik sesuai dengan kurikulum yang terbaru untuk menciptakan penerusbangsa yang berilmu, bermoral, serta berketerampilan yang tinggi dan bertanggung jawab untuk mengemban tugas untuk masa depan bangsa.

Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tugas besar berjangka waktu panjang karena menyangkut masalah pendidikan bangsa. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia harus melalui proses pendidikan yang baik dan terarah. Di dalam penjabaran pelaksanaan pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya dan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan manusia dalam rangka mewujudkan tujuan nasional, yaitu meningkatkan kualitas pendidikan agar dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan berbobot. Akan tetapi pada era perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini sangat menuntut seorang guru melakukan pembelajaran dengan menyediakan media yang berbasis teknologi demi meningkatkan minat siswa untuk belajar. Kemajuan teknologi modern adalah salah satu faktor penunjang usaha pembaharuan terutama dalam dunia pendidikan. Kehidupan dalam masyarakat yang berbudaya modern harus memanfaatkan teknologi modern yang berkembang. Pemanfaatan ini sebagai bentuk penyesuaian diri dengan lingkungan global untuk mengatasi masalah-masalah dalam kehidupannya pada masa sekarang dan yang akan datang.

Salah satu lembaga yang menangani pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang merupakan suatu lembaga pendidikan yang siswa dan lulusannya diarahkan agar mampu secara langsung ditempatkan sebagai tenaga kerja menengah dan berpotensi menciptakan SDM yang berkualitas. Dalam Garis Besar Program Pendidikan dan Pelatihan (GGBPPP) pada kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang secara umum bertujuan untuk menyiapkan siswa/I lulusan : 1) memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian tertentu, 2) mampu menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industry pada saat inimaupun dimasa yang akan datang, 3) mampu mengembangkan diri dalam ruang lingkup keahlian tertentu, dan lain - lain. Dengan tujuan diatas, maka jelas bahwa SMK dituntun agar mempersiapkan lulusannya mampu memasuki lapangan kerja. Mutu

dan kesejateraanannya di masa yang akan datang dapat diprediksi dari pengetahuan dan keterampilannya selama pembelajaran di dalam sekolah. Oleh karena itu, sebagai tenaga pendidik diharapkan memaksimalkan pembelajaran yang PAIKEM atau memudahkan diterima oleh siswa.

Berdasarkan informasi penulis pada saat melakukan observasi di sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Menurut informasi dari pihak guru mengatakan sebagian siswa malas melaksanakan pembelajaran di saat praktek, ada yang cabut, keluar ke kantin dan mengerjakan yang tidak berhubungan dengan pelajaran, terkadang merusak bahan – bahan dan alat – alat yang akan dipakai, tidak adanya minat belajar mandiri dan membaca dari sumber lain. Akan tetapi, berdasarkan informasi yang didapat dari siswa, berbagai alasan yang mereka paparkan, seperti tidak mengerti pembelajarannya, guru yang mengajar ketika teori membosankan, sarana dan fasilitasnya tidak lengkap dan tidak adanya media pembelajaran yang membuat kegiatan belajar menarik. Sehingga siswa tidak mendapat pengetahuan yang di ajarkan oleh guru mata diklat tersebut. Yang menyebabkan para siswa kebanyakan selalu mendapatkan nilai yang rendah di akhir semester. Banyak faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa penguasaan mata pelajaran, antara lain : metode mengajar, media yang digunakan, minat baca, motivasi lingkungan, cara belajar, kelengkapan fasilitas belajar, kurikulum dan lain lain.

Berkenaan dengan rendahnya motivasi peserta didik dan kualitas hasil belajar, maka proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian penuh. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa yaitu menyediakan media pembelajaran berbasis computer atau web. Media merupakan

bagian integral sistem pembelajaran sehingga kedudukannya tidak dapat dipisahkan dan berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran, yaitu dengan kata lain kegiatan pembelajaran tidak akan dapat berlangsung dengan baik tanpa media pembelajaran.

Akan tetapi, dalam proses belajar mengajar seorang guru tidak berarti harus mengajar di hadapan siswanya di sekolah atau di kelas. Seiring dengan berkembangnya teknologi seorang guru dapat melakukan pembelajaran tanpa harus mengajar, dengan membuat media pembelajaran yang berbasis web. Sehingga siswa dapat belajar sendiri diluar jam sekolah di rumah.

Berdasarkan hasil observasi dan keterangan dari pihak SMK Negeri 2 Siatas Barita pada bulan September, diperoleh nilai rata – rata memasang system Pengendali elektromagnetik pada tahun ajaran 2010/2011 yaitu 73 dan pada tahun ajaran 2011/2012 yaitu 71 dan pada tahun ajaran 2011/2012 yaitu 72 dimana nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70.

Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa/i khususnya untuk mata pelajaran memasang system pengendali elektromagnetik, baik secara teori maupun praktek memerlukan metode atau model pembelajaran yang dapat menunjang poses pembelajaran di dalam ruang belajar. Sehingga mampu mengajak siswa/i tersebut tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan yang akan mendongkrak hasil belajar siswa maksimal.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa maka perlu diperhatikan dalam menentukan pemilihan model atau metode pembelajaran yang akan digunakan pada saat melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Rustam (2011:76) menyatakan

bahwa “inti penyelenggaraan pendidikan ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media, dan sumber belajar dan penggunaan metode dan strategi pembelajaran”. Faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya ialah guru. Bagaimana cara guru dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan yang lebih efektif pada kelas yang akan diajarkan, misalnya guru mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik untuk siswa di sekolah. Karena siswa memiliki sifat *interest* yang sangat heterogen, idealnya seorang guru harus dapat menggunakan beberapa metode atau model pembelajaran dengan cara memadukan penggunaan metode pembelajaran di dalam kelas sehingga membuat siswa tidak merasa jenuh ketika proses pembelajaran. “Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (media pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga mampu mendorong proses pembelajaran (R. Ibrahim dan Nana Syaodih S.,1993:78) dalam buku Rusman (2011:76).

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik, penulis akan mengembangkan sebuah media belajar berbasis web yang dapat dijadikan media belajar alternative, yang didalamnya tersedia materi – materi pembelajaran, misalnya mata pelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik. Dimana seorang guru melakukan pembelajaran di sekolah dengan metode pembelajaran yang efisien. Selesai pembelajaran di sekolah, siswa disuru untuk membuka situs web yang telah disediakan. Untuk meyakinkan siswa tersebut membuka media pembelajaran alternative tersebut, maka pada pembelajaran alternative ini disertakan aplikasi ujian yang nilainya akan tersimpan didatabase. Sehingga siswa akan

membuka media belajar tersebut. Dimana media tersebut dirancang sedemikian rupa yang akan menarik minat membaca siswa di situs internet.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang **“Pengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Internet pada Pembelajaran Memasang Sistem Pengendali Elektromagnetik”**.

B. Identifikasi Masalah

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Faktor – factor apa saja yang menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik rendah?
2. Bagaimana tingkat kesulitan siswa dalam mengikuti mata pelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik?
3. Apakah pengaruh ketidaktepatan penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran?
4. Usaha – usaha apa saja yang yang perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik?
5. Sejauh mana kesulitan guru dalam membuat inovasi media pembelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik.

6. Usaha – usaha apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik.
7. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam membaca materi memasang sistem pengendali elektromagnetik dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash profesional CS6*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas menunjukkan adanya masalah yang timbul. Mengingat keterbatasan penulis dalam hal waktu, tenaga dan biaya yang terbatas dan agar penelitian lebih fokus dan efektif sebagaimana yang diharapkan maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media berbasis internet dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6* yang dirancang mengikuti desain model ADDIE.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan dengan :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Aplikasi Adobe flash profesional CS6* berbasis web sebagai pembelajaran alternatif dalam meningkatkan pengetahuan siswa khususnya pada mata pelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam mempelajari media pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi *Adobe Flash profesional CS6* berbasis web sebagai pembelajaran alternatif khususnya pada mata pelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik

F. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian pengembangan yang dilakukan ini akan berdampak terhadap hasil belajar siswa, dimana siswa akan dibimbing untuk belajar mandiri diluar jam sekolah atau proses belajar mengajar. Sehingga akan memaksimalkan proses belajar mengajar pada jam sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa :

Hasil penelitian ini dapat memberi motivasi siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran, khususnya memasang sistem pengendali elektromagnetik yang dikemas secara menarik, sehingga siswa termotivasi belajar mandiri serta dapat meningkat hasil belajar.

b. Bagi guru :

Untuk masukan sebagai inovasi baru dalam proses belajar mengajar di luar sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga kegiatan belajar di sekolah maksimal disampaikan.

c. Bagi sekolah :

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan sarana pembelajaran, dan diharapkan nantinya dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada mata pelajaran teknik instalasi tenaga listrik khususnya pembelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai wadah mengembangkan ilmu pengetahuan dalam melakukan pembelajaran ketika mengajar, dan digunakan untuk menambah wawasan.

G. Spesifikasi Media Pembelajaran Interaktif yang Diharapkan

Dalam media pembelajaran interaktif yang dirancang oleh peneliti menggunakan aplikasi *Adobe flash profesional CS6* yang didesain sedemikian rupa sehingga membentuk suatu media. Pada media yang telah dirancang terdapat beberapa spesifikasi aplikasi, seperti :

1. Halaman Utama

Yang berisikan navigasi – navigasi yang akan melanjutkan ke halaman yang dituju pengguna.

2. Halaman materi pembelajaran

Halaman ini merupakan kumpulan materi – materi pembelajaran semua mata pelajaran akan tetapi, pada aplikasi ini yang akan di bahas hanya difokuskan pada materi mata pelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik.

3. Halaman ujian

Pada halaman ini terdapat soal soal yang akan di kerjakan oleh pengguna atau siswa. Siswa dapat mengeejakan soal tersebut secara langsung di aplikasi tersebut dan hasil ujian tersebut juga akan terlampirkan dan akan tersimpan di database Mysql.

4. Halaman nilai

Pada halaman ini terdapat nilai – nilai hasil ujian para siswa dari hasil ujian pada halaman ujian.

5. Navigasi Log In

Terdapat pada halaman ujian, yang berfungsi sebagai data pengenalan untuk siswa dan sekaligus untuk penyimpanan data nilai ke database Mysql.

6. Simulasi

Berfungsi sebagai memberikan kemudahan siswa dalam memahami prinsip kerja pengendali elektromagnetik.

H. Definisi Istilah

Untuk memperoleh pengertian yang sama tentang dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpersi yang berbeda dari pembaca maka perlu adanya penegasan istilah dalam penelitian ini. Penegasan istilah juga dimaksud untuk

membatasi ruang lingkup permasalahan sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini.

Istilah yang perlu dijelaskan penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan bentuk penyajian media pembelajaran tersebut sehingga ada pembaharuan terhadap media yang sudah ada sebelumnya.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi dalam proses pembelajaran.
3. Multimedia interaktif adalah penggunaan gabungan beberapa media yang berfungsi mengelolah pesan dan respon siswa dalam pembelajaran.
4. Belajar adalah suatu proses pendidikan dimana terjadi perubahan tingkah laku dalam diri seseorang/individu yang meliputi sikap, pengetahuan dan *softskill*.
5. Pembelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik adalah suatu proses kerja sama, yang tidak hanya menitikberatkan kegiatan pada guru ataupun siswa, akan tetapi guru dan siswa secara bersama – sama dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran memasang sistem pengendali elektromagnetik yang diharapkan.
6. Hasil belajar merupakan penilaian dari hasil usaha yang dinyatakan dalam bentuk angka maupun huruf yang hasil yang dicapai seseorang dalam jangka waktu tertentu