

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan saat ini tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dunia pendidikan dituntut agar selalu bergerak seiring perkembangan teknologi global. Pendidikan merupakan modal pokok dalam membangun generasi muda yang siap dalam menghadapi dunia kerja. Tuntutan dunia kerja di masa sekarang ini semakin sulit, karena dunia kerja mensyaratkan calon tenaga kerja yang memiliki keunggulan kompetensi di bidangnya masing-masing.

Proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah menjadi salah satu sorotan utama dalam peningkatan mutu pendidikan. Upaya peningkatan mutu pendidikan tersebut menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan Menengah Kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990), sehingga diharapkan siswa yang telah menyelesaikan jenjang pendidikan ini dapat bersaing di dunia kerja, apabila siswa tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan wadah bagi pemerintah untuk menghasilkan masyarakat yang mampu bersaing dalam dunia kerja atau diharapkan akan menciptakan lapangan kerja baru agar dapat mengurangi masalah pengangguran.

Perkembangan teknologi harus seiring dengan sarana dan prasarana khususnya pada bidang pendidikan, selain itu guru maupun siswa harus memiliki kemampuan dalam memperoleh, memilih, dan mengolah informasi sehingga dampak negatif dari perkembangan teknologi ini bisa diminimalisir. Perkembangan teknologi juga memberikan dampak kepada tenaga pengajar yang pada sebelumnya hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional yang tentu akan terasa membosankan, dengan adanya perkembangan ini tenaga pengajar bisa mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran siswa lebih merasa tertarik dan mudah untuk mencerna materi yang disampaikan. Selain itu guru juga

bisa membuat berbagai media pembelajaran dengan model yang berbeda, sehingga terjadi berbagai variasi dalam berkomunikasi antara guru dan murid, mengingat komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, dengan komunikasi yang baik tentunya diharapkan kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.

Aktivitas belajar akan terlaksana dengan lancar apabila seluruh faktor dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran. Apabila media pembelajaran dipilih dengan baik dan benar maka dapat mengatasi kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan aktivitas belajar yang kondusif dan bersifat interaktif apabila siswa aktif dalam kegiatan belajar tersebut.

Proses pembelajaran di sekolah umumnya masih bersifat konvensional, di SMK Negeri 2 Medan juga menggunakan metode tersebut, hal ini masih terlihat pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik yang terlihat berdasarkan observasi penulis. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional untuk mata pelajaran ini sehingga proses belajar mengajar masih terpusat kepada guru, siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru yang tersebut.

Metode pembelajaran konvensional yang dijalankan tidak mampu menarik perhatian siswa, dengan metode ini guru tidak melibatkan siswa dalam proses belajar, guru hanya mengajar mengandalkan papan tulis dan buku atau *jobsheet*

yang dimiliki, sedangkan untuk menyampaikan materi siswa harus dilibatkan dalam proses belajar dan harus aktif dan terlibat dalam diskusi, materi pelajaran yang baik juga harus diisi dengan gerak, suara, gambar, video, animasi, dll sehingga minat siswa untuk menerima pelajaran tersebut meningkat. Permasalahan tersebut tidak hanya terjadi pada kelas X SMK Negeri 2 Medan, memang dalam satu kelas diisi dari siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda, dari sebuah multimedia interaktif yang dilengkapi dengan suara, gambar, video, animasi, grafik, dll, diharapkan dapat mengatasi kekurangan dari metode pembelajaran konvensional, sehingga hasil belajar siswa yang rendah dan keaktifan siswa pada proses belajar mengajar semakin baik.

Melihat banyak unsur yang harus dipenuhi dalam penyampaian materi pelajaran, guru harus memberikan materi kepada seluruh siswa yang dengan gaya belajar yang berbeda satu sama lain. Ada media pembelajaran yang hanya menekankan kepada teks atau tulisan, ada beberapa siswa yang sangat mudah memahami materi dengan teks, tetapi tidak jarang juga siswa yang tidak suka dengan teks pada proses belajar. Media yang menekankan bentuk teks ada juga media yang menekankan kepada audio, ada beberapa siswa yang gampang memahami materi pelajaran jika dia mendengarnya, dan banyak juga siswa sulit memahami media pembelajaran jika hanya mendengar saja, masih banyak media yang hanya menekankan satu atau dua media yang digabungkan dan memiliki kekurangan.

Pembuatan suatu media pembelajaran tidak terlepas dari keterlibatan perangkat lunak (*Software*) komputer. Dewasa ini perkembangan *software* begitu pesat, salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat multimedia

interaktif adalah *Adobe Flash CS6*. Penggunaan *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran akan membantu terwujudnya proses pembelajaran yang baik karena dengan bantuan *software* tersebut diharapkan siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran dan motivasi belajar siswa akan meningkat, sehingga berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan masalah yang dijelaskan dilatarbelakang ini penulis berniat untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul “**Rancang Bangun Media Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Kelas X TITL SMK Negeri 2 Medan T.A 2017/2018**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik di kelas X jurusan TITL SMK Negeri 2 Medan.
2. Siswa sulit memahami materi pelajaran karena tidak adanya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik untuk kelas X TITL SMK Negeri 2 Medan.
3. Belum adanya media belajar yang berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk kelas X jurusan TITL SMK Negeri 2 Medan

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan penulis yang terbatas dalam hal biaya, waktu dan luasnya permasalahan, maka penelitian dibatasi pada lingkup :

1. Rancang bangun media interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik di kelas X jurusan TITL SMK Negeri 2 Medan.
2. Materi pelajaran yang dikembangkan dalam Dasar dan Pengukuran Listrik, dibatasi pada rangkaian arus searah untuk elemen pasif kelas X jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media interaktif dengan menggunakan program *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X TITL di SMK Negeri 2 Medan?
2. Apakah media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik?

E. Tujuan Penelitian

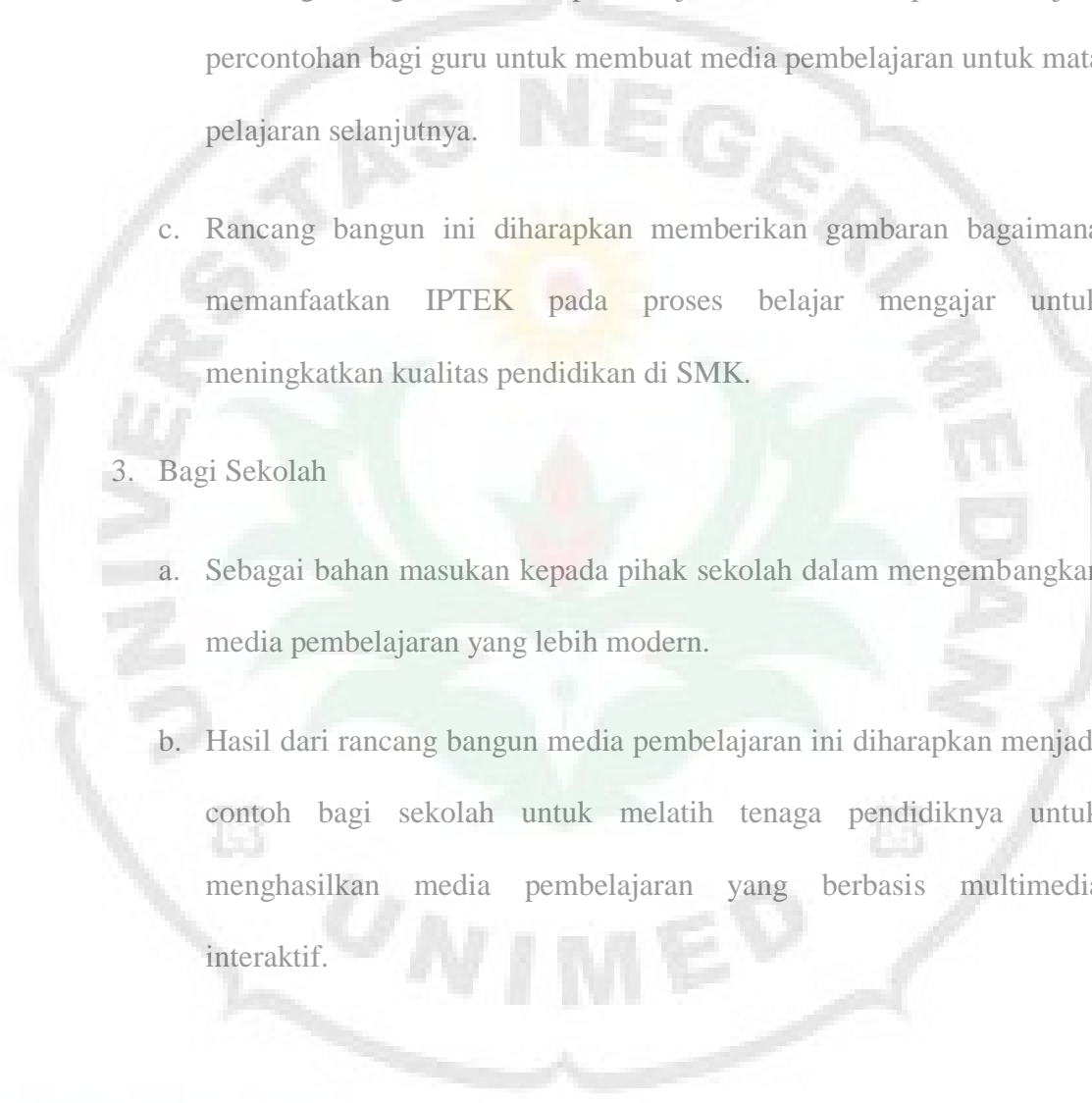
Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan program *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk siswa kelas X TITL SMK Negeri 2 Medan.
2. Mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Mempermudah informasi mata pelajaran dengan bantuan multimedia interaktif sehingga terjadi peningkatan hasil belajar kompetensi mendeskripsikan arus listrik dan arus elektron, serta kompetensi mendeskripsikan elemen pasif dalam rangkaian arus listrik arus searah
 - b. Meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik
2. Bagi Guru
 - a. Membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan.

- 
- b. Rancang bangun media pembelajaran ini diharapkan menjadi percontohan bagi guru untuk membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran selanjutnya.
 - c. Rancang bangun ini diharapkan memberikan gambaran bagaimana memanfaatkan IPTEK pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMK.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih modern.
- b. Hasil dari rancang bangun media pembelajaran ini diharapkan menjadi contoh bagi sekolah untuk melatih tenaga pendidiknya untuk menghasilkan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif.

THE
Character Building
UNIVERSITY