

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum, pendidikan dipandang sebagai sesuatu yang penting untuk meningkatkan harkat dan martabat suatu bangsa dan untuk meningkatkan kemajuan suatu Negara kearah yang lebih baik. Peningkatan mutu pendidikan banyak dicanangkan oleh setiap negara untuk memajukan negaranya. Keberhasilan dan kegagalan pendidikan suatu negara mempunyai pengaruh bagi perkembangan kualitas generasi yang akan datang. Dalam peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi yang dapat memberikan kontribusi pada masyarakat, bangsa, dan negaranya sehingga mampu hidup dan bersaing dalam dunia internasional dengan tidak kehilangan identitas nasionalnya.

Pada dasarnya pendidikan adalah segala usaha yang dimaksudkan untuk membantu menumbuh kembangkan segala potensi yang ada pada diri siswa. Dalam hal ini diperlukan guru yang mampu mendidik agar segala potensi yang terdapat dalam diri siswa dapat berkembang dan bermanfaat bagi orang lain khususnya bagi dirinya sendiri. Seorang pendidik berusaha membimbing, memimpin, mengajar anak baik dari segi jasmani maupun rohaninya.

Sehubungan dengan itu, sesuai dengan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1, menyatakan bahwa :

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk

berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Berdasarkan kutipan diatas menunjukkan bahwa sekolah kejuruan merupakan lembaga pendidikan formal yang dipersiapkan untuk menciptakan tenaga kerja yang professional, minimal sebagai tenaga operator atau mekanik setelah menamatkan pendidikan dari lembaga tersebut. Persiapan tersebut tidak hanya terbatas kepada pengetahuan saja, akan tetapi keterampilan menerapkan pengetahuan tersebut mutlak diperlukan. Apalagi dunia kerja yang akan dimasuki sebagai pemakai tamatan sekolah kejuruan, sangat memerlukan keterampilan kerja (*skill*) yang tinggi.

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah salah satu Lembaga Pendidikan Nasional memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan SDM yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan. Seperti pada umumnya, siswa memiliki variasi karakter ketika dalam proses belajar. Guru cenderung memberikan pengajaran dengan Model pembelajaran langsung yang membuat siswa harus benar-benar menyimak setiap materi yang diajarkan secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan Observasi di Sekolah SMK Swasta Imelda Medan, didapatkan bahwa nilai KKM untuk mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika adalah 75. Akan tetapi, yang didapati nilai rata-rata keseluruhan melalui Daftar Kumpulan Nilai Hasil Belajar Tahun Pelajaran 2016/2017 adalah 65 dan nilai rata-rata keseluruhan melalui Daftar Kumpulan Nilai Hasil Belajar Tahun

Pelajaran 2017/2018 adalah 68 untuk siswa kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik, sehingga siswa yang belum mendapatkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) diwajibkan untuk mengikuti ujian remedial. Dengan demikian $\leq 40\%$ siswa belum mendapatkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1.1 Rata-Rata Nilai Mata Pelajaran 2 Tahun Terakhir

Tahun Ajaran	Rata-Rata Nilai Keseluruhan
2016/2017	65
2017/2018	68

Untuk mendukung proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran dalam pendidikan sebagai salah satu alat bantu untuk meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, SMK Swasta Imelda Medan masih menggunakan media pembelajaran Microsoft Power Point yang terkesan masih kaku dan kurang nya guru dalam membuat variasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Microsoft Power Point memang kurang dapat memberikan inovasi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar karena tidak dapat menampilkan variasi yang dibutuhkan siswa untuk memahami pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam poses belajar mengajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan

Rivai dalam Rusman (2012 : 62), bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan. Dapat disimpulkan media mampu meningkatkan motivasi belajar, menguasai dan mencapai tujuan bahan pembelajaran, metode mengajar lebih menarik dan bervariasi dan siswa lebih aktif dan kreatif.

Untuk memaksimalkan peningkatan pembelajaran diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang diarahkan pada peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Sesuai dengan perkembangan teknologi kini banyak ditemukan perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dikelas. Penggunaan media perangkat lunak tentunya akan sangat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adobe Flash CS 6 adalah Perangkat Lunak yang memiliki fitur animasi yang dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.

Tentu saja software ini akan sangat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam meningkatkan Hasil Praktikum Siswa. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Imelda Medan TA. 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran di SMK Imelda Medan masih menggunakan Microsoft Power Point.
2. Sarana prasarana penunjang seperti laboratorium komputer dan LCD proyektor belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran di SMK Swasta Imelda Medan secara optimal.
3. Guru kurang terampil dalam membuat variasi untuk membuat media pembelajaran.
4. Jenis Media Pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak disesuaikan oleh materi pembelajaran.
5. Siswa tidak memiliki buku pegangan tetap pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dan melihat banyak faktor faktor yang mempengaruhi hasil praktikum seorang siswa, serta adanya keterbatasan baik dana maupun waktu maka penulis membatasi permasalahan ini pada :

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X SMK Swasta Imelda Medan TA. 2018/2019.
2. Materi Pokok dalam media pembelajaran yang akan digunakan hanya menyangkut materi Elemen Pasif dalam Rangkaian Listrik Arus Searah.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah tentang pengetahuan (kognitif) siswa.
4. Software yg digunakan adalah *Adobe Flash CS 6* dan Microsoft Power Point.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point di kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Imelda Medan T.A 2018/2019?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* di kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Imelda Medan T.A 2018/2019?

3. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point di kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Imelda Medan T.A 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat diatas maka yang menjadi tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Power Point pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Imelda Medan T.A 2018/2019.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Imelda Medan T.A 2018/2019.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* adalah lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Microsoft Power Point pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Imelda Medan T.A 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Berangkat dari tujuan yang dikemukakan diatas, maka setelah penelitian iniselesai dilakukan dan hasilnya diperoleh, diharapkan memiliki keinginan sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar dalam mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan sebagai modal awal untuk dapat meningkatkan hasil praktikum siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.