

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan teratur, sistematis dan berencana dengan maksud menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi dalam berbagai lingkungan. Sistem pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia seluruhnya. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana yang dipakai dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Sekolah bukan hanya merupakan tempat pengembangan ilmu pengetahuan, melainkan juga tempat mengembangkan kecakapan diri, keterampilan diri dan sikap bagi generasi muda.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Keberhasilan suatu pendidikan sangat terkait dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator dari keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan hasil belajar.

Hamalik (2001) menyatakan tujuan pendidikan mengarah dan membimbing kegiatan guru dan murid dalam proses pengajaran. Karena adanya tujuan yang jelas maka semua usaha dan pemikiran guru tertuju kearah pencapaian tujuan itu. Sebaliknya, apabila tidak ada tujuan yang jelas, maka

kegiatan pengajaran tidak mungkin berjalan sebagaimana yang diharapkan dan tidak akan memberikan hasil yang diinginkan. Dengan demikian tidak dapat diketahui dengan pasti, manusia yang bagaimana yang diinginkan untuk dididik oleh sekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah salah satu sekolah bidang keteknikan. Menurut survey yang berhasil didapatkan dari guru bidang studi bahwa hasil belajar siswa kelas X untuk mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dianggap rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Guru juga belum menemukan media yang tepat dan mudah digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut

Fahriza Marta Tanjung selaku guru bidang studi Dasar Listrik dan Elektronika mengatakan bahwa sampai saat ini pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media pembelajaran Powerpoint/Microsoft Powerpoint. Masalah utama pada media pembelajaran ini adalah pada saat melakukan perhitungan. Siswa kurang memahami setiap proses dalam perhitungan tersebut karena penggunaannya yang hanya berfokus dengan slide yang ditampilkan. Pada saat guru memberikan soal kepada siswa, siswa merasa bingung dalam proses pengerjaan soal tersebut karena tidak mengetahui setiap proses yang dilakukan dalam perhitungan tersebut.

Dengan melihat hal tersebut, maka perlu adanya upaya guru untuk merancang pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih cepat memahami setiap pelajaran yang diberikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan membuat sebuah media pembelajaran yang tepat yaitu media pembelajaran yang dapat diterima dan dimengerti oleh siswa sehingga siswa

belajar dengan cepat dan mudah, dalam hal ini yang digunakan adalah media pembelajaran Adobe Flash CS6. Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain itu diharapkan dengan program ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu materi pelajaran (M.Suyanto, 2003). Salah satu jenis Adobe Flash yaitu Adobe Flash CS6. Adobe Flash CS6 adalah salah satu Media pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan Adobe Flash CS6 menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan tool yang sangat lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

Flash seperti software gado-gado dimana didalamnya terdapat semua kelengkapan yang dibutuhkan. Mulai dari fitur menggambar, ilustrasi, mewarnai, animasi, dan programming. Kita dapat mendesain gambar atau objek yang akan kita animasikan langsung pada Flash. Fitur programming pada Flash menggunakan bahasa ActionScript. ActionScript dibutuhkan untuk memberi efek gerak dalam animasi. ActionScript di flash pada awalnya memang sulit dimengerti jika seseorang tidak mempunyai dasar atau mengenal flash. Tetapi jika sudah mengenalnya, kita tidak bisa lepas dari ActionScript karena sangat menyenangkan dan dapat membuat pembelajaran jauh lebih cepat dan mudah.

Dalam mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dengan Kompetensi Dasar menganalisis rangkaian arus bolak-balik akan mempelajari tentang RL, RC dan RLC serta resistansi, reaktansi dan impedansi. Kompetensi Dasar

menganalisis rangkaian arus bolak-balik juga akan dilakukan pengukuran dan perhitungan.

Dengan penjelasan diatas, maka media pembelajaran Adobe Flash CS6 akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan tepatnya kelas X Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik. Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dengan media pembelajaran Adobe Flash CS6 akan lebih cepat membuat siswa memahami perhitungan dalam pengukuran listrik.

Media pembelajaran Adobe Flash sebelumnya pernah diterapkan oleh Gihari Eko Prasetyo (2017) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 050660 Kwala Bingai”, Hasby Maulidzana Al-Amin (2015) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui Adobe Flash Player Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran FIKIH Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab. Kediri”. Berdasarkan penelitian yang telah mereka lakukan hasil belajar dengan media pembelajaran Adobe Flash cukup baik dibanding media pembelajaran yang sebelumnya digunakan dalam kelas tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan program Adobe Flash CS6 terhadap hasil belajar Dasar Listrik dan Elektronika siswa. Oleh karena itu judul penelitian ini adalah : “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Kelas X TIPTL Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurang sadarnya siswa tentang apa itu pendidikan.
2. Tujuan pendidikan belum diketahui siswa.
3. Hasil belajar belum tercapai seperti yang diharapkan.
4. Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi.
5. Guru masih menggunakan media pembelajaran Powerpoint.
6. Media pembelajaran Adobe Flash CS6 belum diterapkan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran Adobe Flash CS6 untuk mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka penggunaan media pembelajaran ini dibatasi pada ruang Dasar Listrik dan Elektronika. Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi Standar Kompetensi “**Dasar Listrik dan Elektronika**” dengan Kompetensi Dasar “**Menganalisis Rangkaian Arus Bolak Balik.**”
2. Kompetensi dibatasi hanya pada ranah Kognitif.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran Adobe Flash CS6 dan Microsoft Powerpoint.

4. Sampel penelitian diambil dari Kelas X TIPTL (Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash CS6 pada kompetensi dasar “Menganalisis Rangkaian Arus Bolak Balik” pada kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Powerpoint pada kompetensi dasar “Menganalisis Rangkaian Arus Bolak Balik” pada kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
3. Apakah Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika pada kompetensi dasar “Menganalisis Rangkaian Arus Bolak Balik” menggunakan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 lebih tinggi dari menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash CS6 pada kompetensi dasar “Menganalisis Rangkaian Arus Bolak Balik” pada kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Powerpoint pada kompetensi dasar “Menganalisis Rangkaian Arus Bolak Balik” pada kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
3. Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika pada kompetensi dasar “Menganalisis Rangkaian Arus Bolak Balik” menggunakan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 lebih tinggi dari menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang dianalisis, maka hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Membantu siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik.
 - b. Memberikan masukan kepada guru di sekolah, media yang dapat digunakan sebagai upaya membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Adobe Flash CS6 yang dapat mempermudah siswa dalam materi pelajaran dengan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai nilai tambah bagi guru guna meningkatkan pengetahuan bidang pendidikan secara teori maupun aplikasi dalam lingkungan pendidikan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Adobe Flash CS6 terhadap hasil belajar sebagai guru.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi sekolah agar dapat menerapkan media pembelajaran Adobe Flash CS6 untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademik Universitas Negeri Medan Fakultas Teknik pada umumnya, dan Pendidikan Teknik Elektro pada khususnya untuk penelitian selanjutnya.