

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara langsung maupun tidak langsung telah mengubah segala aspek dalam kehidupan. Khususnya dalam dunia pendidikan sebuah pembelajaran yang baik pasti membutuhkan media pembelajaran yang baik dan tidak monoton. Dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan. Media pembelajaran telah menjadi salah satu komponen penting dalam sebuah pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih terfokus dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat memungkinkan seseorang melakukan eksplorasi data dan informasi secara lebih luas dan praktis. Pemanfaatan komputer dalam berbagai bidang pekerjaan dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan kegiatan dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat.

Akhirnya hal tersebut akan meningkatkan produktivitas kerja. Kemajuan ini juga erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Sebagian besar sekolah juga memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dan juga memungkinkan proses belajar mengajar jarak jauh atau pembelajaran tanpa tatap muka.

Kedepannya peserta didik sudah tidak lagi ada dalam pemahaman agar diajarkan menggunakan teknologi karena kenyataannya semua anak lebih mahir menggunakan teknologi dibandingkan orang tua dan generasi di atas mereka.

Fokus lain yang harus diantisipasi adalah soal dampak-dampak yang ditimbulkan. Bagaimana cara mencegah adanya dampak negatif untuk mereka yang berusia masih sangat muda? Itulah gunanya peran orang tua dalam pengawasan dan bimbingan saat terima asupan teknologi yang begitu kompleks. Interaktif dapat dipadupadankan dengan media belajar guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan mengesankan bagi peserta didik. Mudah-mudahan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru sejalan dengan keaktifan siswa. Suasana pembelajaran yang membosankan dapat diatasi dengan media ajar yang memiliki ketertarikan tersendiri bagi peserta didik sehingga dapat menutup kemungkinan pembelajaran yang monoton. Maka media sebagai sarana belajar dapat membangkitkan semangat belajar, keingintahuan dan kreatifitas siswa.

SMK Swasta Dwiwarna Medan sebagai salah satu sekolah yang memiliki program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik menuntut guru dan siswa menciptakan pembelajaran aktif dan kreatif. Semakin berkembangnya zaman dan teknologi menuntut siswa harus lebih kreatif dan lebih siap dalam menghadapi tuntutan dunia kerja. Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan dari pada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari mendalam dapat menjadi bekal memasuki dunia kerja setelah tamat sekolah.

Instalasi motor listrik adalah salah satu mata pelajaran produktif yang diwajibkan untuk peserta didik pada kompetensi keahlian teknik instalasi tenaga listrik. Isi dari mata pelajaran Instalasi Motor Listrik berupa materi yang membahas mengenai karakteristik dan cara kerja motor listrik serta pengendalian

motor listrik secara manual dan otomatis. Mata pelajaran ini memiliki kesulitan tersendiri dibandingkan dengan kedua mata pelajaran yang lain yakni instalasi penerangan listrik dan instalasi tenaga listrik. pembelajaran motor listrik menawarkan kompetensi yang dirasa sangat kompleks. Apakah kompetensi yang kompleks ini membuat peserta didik mampu untuk melewatinya? Maka hal ini yang membuat penulis tertarik melakukan pengamatan khusus mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis sebelumnya, yaitu melalui pengamatan lapangan di SMK Swasta Dwiwarna Medan kelas XI yang mengambil program keahlian ketenagalistrikan, khususnya mata pelajaran Instalasi Motor Listrik terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil belajar yang masih kurang ini disebabkan oleh berbagai kendala dalam proses pembelajaran. peserta didik yang tidak memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran sulit akan memahami materi ajar, sehingga muncul rasa bosan dan mengantuk. Guru yang masih sering menggunakan papan tulis saat menjelaskan teori maupun praktik juga memberikan pengaruh efek bosan. Keterbatasan penggunaan media jelas kurang beragam, apalagi peserta didik saat ini cenderung menyukai teknologi atau hal yang praktis dan menarik.

Untuk mengatasi berbagai kendala yang menghambat keberhasilan belajar peserta didik pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik, maka penggunaan teknologi media penting untuk diterapkan. Solusi inilah yang memberikan inovasi-inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran yang dirasa masih jarang dilakukan. Sudah banyak dilakukan penelitian mengenai pengembangan

pembelajaran interaktif, salah satunya adalah penelitian penggunaan media pembelajaran Adobe Flash CS6 teknik listrik seperti penelitian yang dilakukan Muhammad Nasirudin (Nasirudin, 2017) di SMK Negeri 2 Depok Sleman berhasil dikembangkan dengan materi pembelajaran RLC pada rangkaian kelistrikan dengan kategori sangat layak dan uji coba produk masuk kategori layak serta mencukupi kriteria media pembelajaran interaktif.

Media Adobe Flash CS6 memiliki keunggulan dimana dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut diperlukan guna memacu ketertarikan, motivasi dan juga inspirasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas XI di SMK Swasta Dwiwarna Medan”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang yang telah dijabarkan diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pada proses pembelajaran instalasi motor listrik masih terdapat peserta didik yang kurang minat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. Proses pembelajaran terpusat kepada peserta didik, dimana semua kegiatan yang ada bergantung kepada guru.
3. Proses ajar masih di dominasi pada metode pembelajaran konvensional yang menimbulkan kejenuhan pada peserta didik.

4. SMK Swasta Dwiwarna Medan sudah memiliki fasilitas komputer. Namun, hanya sebagian kecil yang menggunakan fasilitas komputer untuk pembelajaran.
5. Belum menerapkan media pembelajaran yang dapat mengkonstruksi-kan ide-ide siswa.
6. Keberadaan media pembelajar di sekolah kurang praktis dan sederhana sehingga sulit untuk menarik minat belajar peserta didik.

### 1.3. Batasan Masalah

Mengacu dari banyaknya permasalahan yang muncul dalam latar belakang, maka perlu adanya batasan masalah-masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini difokuskan pada pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.
2. Penelitian ini dilakukan sampai kepada tahap pengembangan sehingga untuk tahap implementation dan evaluation tidak dilakukan.
3. Pengembangan media dilakukan meliputi kompetensi dasar semester ganjil yakni memahami prinsip kerja komponen pengendali motor listrik dan memahami gambar instalasi motor listrik dengan kendali elektromagnetik.
4. Materi isi media yang mengacu pada kompetensi dasar meliputi: 3.3. prinsip kerja komponen pengendali motor listrik dan; 3.4. gambar instalasi motor listrik dengan kendali elektromagnetik.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis Flash dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada pembelajaran instalasi motor

listrik kelas XI program keahlian teknik instalasi tenaga listrik di SMK Swasta Dwiwarna Medan

6. Dalam pengembangan media pembelajaran ini penulis menggunakan metode penelitian R&D (Resarch And Development)+ dan pengembangan dengan model ADDIE

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas XI di SMK Swasta Dwiwarna Medan?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas XI di SMK Swasta Dwiwarna Medan?

#### **1.5. Tujuan Pengembangan Produk**

Adapun tujuan Pengembangan produk dari penelitian ini berhubungan dengan rumusan masalah, adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas XI di SMK Swasta Dwiwarna Medan.
2. Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas XI di SMK Swasta Dwiwarna Medan

## 1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian diharapkan memberi dampak yang baik kedepannya bagi peneliti, guru, peserta didik maupun sekolah. Adapun manfaatnya sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis sebagai berikut :

1. Membuat media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses ngajar mengajar.
2. Menjadi referensi bagi sekolah meningkatkan keterampilan guru dalam proses ngajar mengajar di dalam kelas.
3. Memperoleh wawasan yang luas dalam mengajar yang efektif dan efisien.

b. Manfaat secara Praktis :

1. Bagi sekolah : Diharapkan dapat dimanfaatkan oleh satuan pendidikan sebagai sumber yang dijadikan evaluasi kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi guru : Melalui penelitian pengembangan ini membantu guru dalam pengadaan kegiatan belajar mengajar yang lebih bervariasi dengan metode ajar ini kepada peserta didik.
3. Bagi Peserta Didik : Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* diharapkan mampu meningkatkan aktifitas belajar, meningkatkan penguasaan konsep mata pelajaran, menumbuhkan minat dan hasil belajar peserta didik.

### 1.7 Spesifikasi produk yang diharapkan

1. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rangka pengembangan media pembelajaran Interaktif dengan menggunakan *software* yang bernama *Adobe Flash CS6*.
2. Produk yang dihasilkan dapat diakses melalui *computer* maupun *laptop* yang berbasis aplikasi.
3. Produk yang dihasilkan tidak memerlukan jaringan *internet* sehingga tidak memerlukan kuota dalam mengakses aplikasi tersebut. Produk yang dikembangkan dapat digunakan baik itu pendidik maupun peserta didik.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dirancang untuk membuat media pembelajaran Interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan terdapatnya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik cenderung aktif dalam aktivitas proses ngajar mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran dikalborasikaan dengan gambar, teks serta animasi sehingga pandangan peserta didik berfokus dalam pembelajaran Instalasi Motor Listrik tingkatan pemahaman peserta didik pembelajaran memakai media dengan konvensional sangat berbeda guru cenderung lebih aktif serta kreatif dalam mengantarkan modul yang hendak di sampaikan.

media pembelajaran Interaktif memakai *Adobe Flash CS6* yang hendak digunakan sebagai penyampaian modul belajar di sekolah yang hendak nantinya akan bertujuan untuk meningkatkan hasil mutu pembelajaran serta membuat uraian peserta didik terhadap modul instalasi motor listrik jika



apabila tidak memakai pengembangan Adobe Flash CS6 dalam pembelajaran ini hingga situasi metode pendidikan yang monoton yang akan memunculkan peserta didik kurang aktif media pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran. dan memudahkan guru menyampaikan materi dengan efisien.

### 1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

#### 1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam riset pengembangan ini meliputi:

- 1) Dosen pembimbing menguasai standar kualitas media pembelajaran yang baik.
- 2) Media belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran.
- 3) Media yang sudah dikembangkan bisa digunakan untuk guru pada pembelajaran instalasi motor listrik serta siswa bisa menjalankan aplikasi tersebut.
- 4) Para ahli media serta para ahli validator mempunyai keahlian terhadap IT.

#### 2. Batasan Pengembangan

Supaya batasan pembahasan tidak meluas serta tidak menyimpang dari rumusan permasalahan, maka batasan permasalahan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Media yang dikembangkan hanya berisi modul tentang instalasi motor listrik, Media yang dikembangkan dinilai oleh pakar dosen pembimbing, tiga pakar media, tiga ahli materi, serta beberapa teman untuk memberikan masukan.