

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan bahwa Pemerintah Negara Republik Indonesia harus melindungi segenap bangsa Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Kalimat “Mencerdaskan kehidupan bangsa” yang tertuang dalam UUD 1945 alinea ke-4 merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional.

Fungsi dan tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang dituangkan dalam pasal 3 yang mengatakan bahwa :”Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan keidupan bangsa, dimana memiliki tujuan dalam proses berkembangnya 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.”

Menurut Hovelock dan Huberman (1997) dalam suatu sistem yang paling besar pengaruhnya adalah sistem pendidikan, termasuk pendidikan formal dan nonformal yang bertujuan untuk pembangunan negara secara keseluruhan melalui penyediaan tenaga kerja yang berfungsi untuk peranan-peranan yang beragam dan

melalui pengajaran pada generasi baru mengenai tujuan-tujuan masyarakat secara menyeluruh dan alat-alat pemenuhan mereka.

Dalam kegiatan atau proses pendidikan terdapat beberapa komponen pendidikan yang dapat membentuk pola interaksi atau saling mempengaruhi satu sama lain, adapun komponen tersebut adalah sebagai berikut : Tujuan pendidikan, Pendidik, Peserta didik, Media, Metode dan alat, Materi Pendidikan, Lingkungan.

Proses pembelajaran akan terjadi apabila terdapat hubungan timbal balik atau interaksi antara siswa dengan lingkungannya dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran bukan hanya untuk memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan juga memberikan nilai. Siswa dapat memperoleh pengetahuan dari media-media belajar, seperti buku, majalah, internet, museum, guru dan sumber-sumber lainnya. Namun untuk sebuah nilai hanya akan diperoleh siswa melalui guru yang menanamkan sikap dan nilai suatu materi dengan melibatkan segi-segi psikologis dari guru dan siswa. Penanaman sikap dan nilai yang melibatkan aspek-aspek psikologis inilah yang tidak dapat digantikan oleh media manapun.

Guru memiliki peran penting dalam tercapainya keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Menurut Sardiman (1992), peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai information, organisator, motivator, pengarah/direktor, inisiator, transmitter, evaluator. Sedangkan Pullias dan Young, Manan, Yelon dan Weinstein seperti dikutip oleh E. Mulyasa (2007), mengatakan bahwa peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasehat, pembaharu, model dan teladan, pribadi, peneliti,

pendorong kreativitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kemah, pemcawa cerita, aktor, emansipator, pengawet, dan sebagai kulmionar.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring pembaharuan kurikulum serta perangkat pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan guru juga diharapkan dapat memanfaatkan hal tersebut dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penjelasan tersebut sesuai dengan PP nomor 74 tahun 2008 yang menyatakan guru sekurang-kurangnya memiliki kompetensi menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan perkembangan-perkembangan dalam dunia pendidikan guna meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini didukung dengan menurut Arsyad (2015:10), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat

merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Karim (2014:7), media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.

Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media secara terintegrasi dalam suatu kegiatan pembelajaran. Secara sederhana, Meyer (2009) dalam Asyhar (2011). Mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Sementara Martin (2010) dalam Asyhar (2011) membedakan multimedia dan audiovisual. Video Konferensi dan video caset termasuk kedalam media audio visual dan aplikasi komputer interaktif dan non interaktif merupakan beberapa contoh multimedia.

Menurut Asyhar (2012), Istilah multimedia muncul pertama kali diawal 1990 melalui media masa. Istilah ini dipakai untuk menyatukan teknologi digital dan analog dibidang entertainment, publishing, communications, marketing, advertising dan juga commercial, multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media” multi berarti “banyak” sedangkan media berarti “medium”, jadi Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Menurut Martin dalam Asyhar (2012) membedakan multi media dan audiovisual. Video converence dan video



cassette termasuk media audiovisual, dan Aplikasi komputer interaktif dan non interaktif adalah beberapa contoh multimedia.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan. Itulah sebabnya, pembelajaran dengan media interaktif, internet dan lain-lain sering dianggap pembelajaran dengan multimedia. Multimedia memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik secara berbuat dan melakukan dilokasi, maupun dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain peran, teater dan sebagainya.

*Adobe flash* adalah *software* yang digunakan untuk pembuatan animasi, game dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di *adobe flash player*. Penggunaan *adobe flash* sebagai media pembelajaran, memiliki manfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran, dan membantu siswa untuk memahami materi menjadi lebih mudah dipahami. Media *Adobe flash* ini dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih cepat dan mudah memahami materi yang disampaikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Sekolah Menengah Kejuruan memiliki tujuan untuk menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif yang dapat bekerja mandiri, dapat memilih karir dan gigih dalam berkompetensi serta beradaptasi dilingkungan kerjanya dan

profesional dalam keahlian yang diminatinya, memiliki ilmu baik dibidang pengetahuan dan teknologi serta seni agar mampu mengembangkan diri, membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Melalui sekolah menengah kejuruan diharapkan dapat menghasilkan tenaga kerja yang terampil, berkualitas dan menguasai bidang yang diminatinya. Sehingga sumber daya manusia dalam dunia industri dapat terpenuhi. Untuk mencapai hal tersebut, siswa sekolah kejuruan dituntut untuk dapat lebih memahami materi yang diajarkan disekolah.

Sesuai dengan tujuan tersebut, di SMK siswa diberikan berbagai mata pelajaran yang digolongkan dalam tiga golongan, yaitu: mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Dari ketiga mata pelajaran tersebut, mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran keahlian yang berhubungan langsung dengan pengetahuan dan keterampilan siswa yang disesuaikan dengan tuntutan dunia industri.

SMK Swasta Dwiwarna Medan merupakan sekolah yang terpilih menjadi rujukan dan perintis dalam UNBK, dimana setelah tamat sekolah siswa sudah terlisensi oleh Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP-P1). Dalam menyiapkan siswa yang terampil berwawasan produksi sesuai dengan keahlian berorientasi masa depan, dimana mendorong siswa dengan pendidikan vokasi sehingga siswa dapat memproduksi hasil kerajinannya. Maka dari itu diharapkan guru dan siswa menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Teknik Instalasi Tenaga Listrik adalah salah satu program keahlian yang ada di SMK Swasta Dwiwarna Medan,

dalam menyiapkan siswa untuk siap menjadi tenaga kerja Instalasi Motor Listrik adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa.

Berdasarkan hasil penulis observasi dengan metode wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI SMK Swasta Dwiwarna Medan bapak Ridwan, beliau mengatakan bahwa untuk proses pembelajaran di SMK Swasta Dwiwarna Medan sudah didukung dengan fasilitas yang memadai. Dimana dalam proses pembelajaran selain sudah didukung dengan berbagai fasilitas seperti LCD proyektor beliau melakukan ditempat yang bervariasi, terkadang diruang kelas dan diruangan praktek. Dimana sebelum melakukan kegiatan praktek diberikan materi kepada siswa terlebih dahulu. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pemberian materi sebelum dilaksanakannya praktek.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Siswa Kelas XI TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pada Umumnya guru menyampaikan materi dengan ceramah dan menulis materi dipapan tulis atau dengan menampilkan dalam bentuk *power point*.

2. Cara konvensional seperti menulis materi pelajaran serta belajar dari buku pelajaran yang sudah ditetapkan sekolah saja tidak cukup. Hal ini terkadang kurang menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, berbeda dengan pada saat melakukan praktek kedalam bengkel peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran bervariasi yang dilakukan oleh guru masih belum cukup untuk menarik minat peserta didik, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang maksimal.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, mengingat luasnya pokok permasalahan serta adanya keterbatasan waktu, biaya dan pengalaman, maka penulis perlu untuk membatasi permasalahan. Adapun batasan masalah yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Swasta Dwiwarna Medan. Pengembangan media tersebut dilakukan meliputi kompetensi dasar yakni 3.5. memahami Sistem Proteksi Instalasi Motor Listrik.

### **1.4 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XI TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan?



2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XI TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dan rumusan masalah diatas, maka yang akan menjadi tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XI TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XI TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran instalasi motor listrik kelas XI TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan dan hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber informasi dan referensi terbaru oleh peneliti lain.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat untuk membantu peserta didik untuk lebih mudah meningkatkan pemahaman mengenai materi pelajaran. Kemudian memberikan masukan kepada guru mata pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk selalu meningkatkan minat dan kemauan kepada siswa dengan cara membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa aplikasi berbasis *adobe flash* CS6 yang dapat dijalankan pada komputer berbasis Multimedia Interaktif yang terinstall *adobe flash* dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1.7.1 Media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan *adobe flash* CS6.
- 1.7.2 Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan materi Instalasi Motor Listrik Kelas XI kurikulum 2013 kompetensi keahlian Tenaga Instalasi Tenaga Listrik.
- 1.7.3 Media pembelajaran dirancang untuk digunakan sebagai media belajar Instalasi Motor Listrik dengan memuat gambar, audio, animasi yang sesuai dengan materi pelajaran.
- 1.7.4 Media pembelajaran dirancang dengan tampilan semenarik mungkin untuk mendorong minat belajar siswa.
- 1.7.5 Sasaran penggunaan produk adalah siswa kelas XI TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk sangat penting agar dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik serta memacu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* CS6 ini merupakan salah satu alternatif dalam memaksimalkan hasil belajar mengajar, seperti:

- 1.8.1 Untuk menciptakan media pembelajaran baru yang membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pelajaran.
- 1.8.2 Sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam penyampaian materi pelajaran dengan didukung dengan gambar, audio, animasi.
- 1.8.3 Untuk menciptakan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

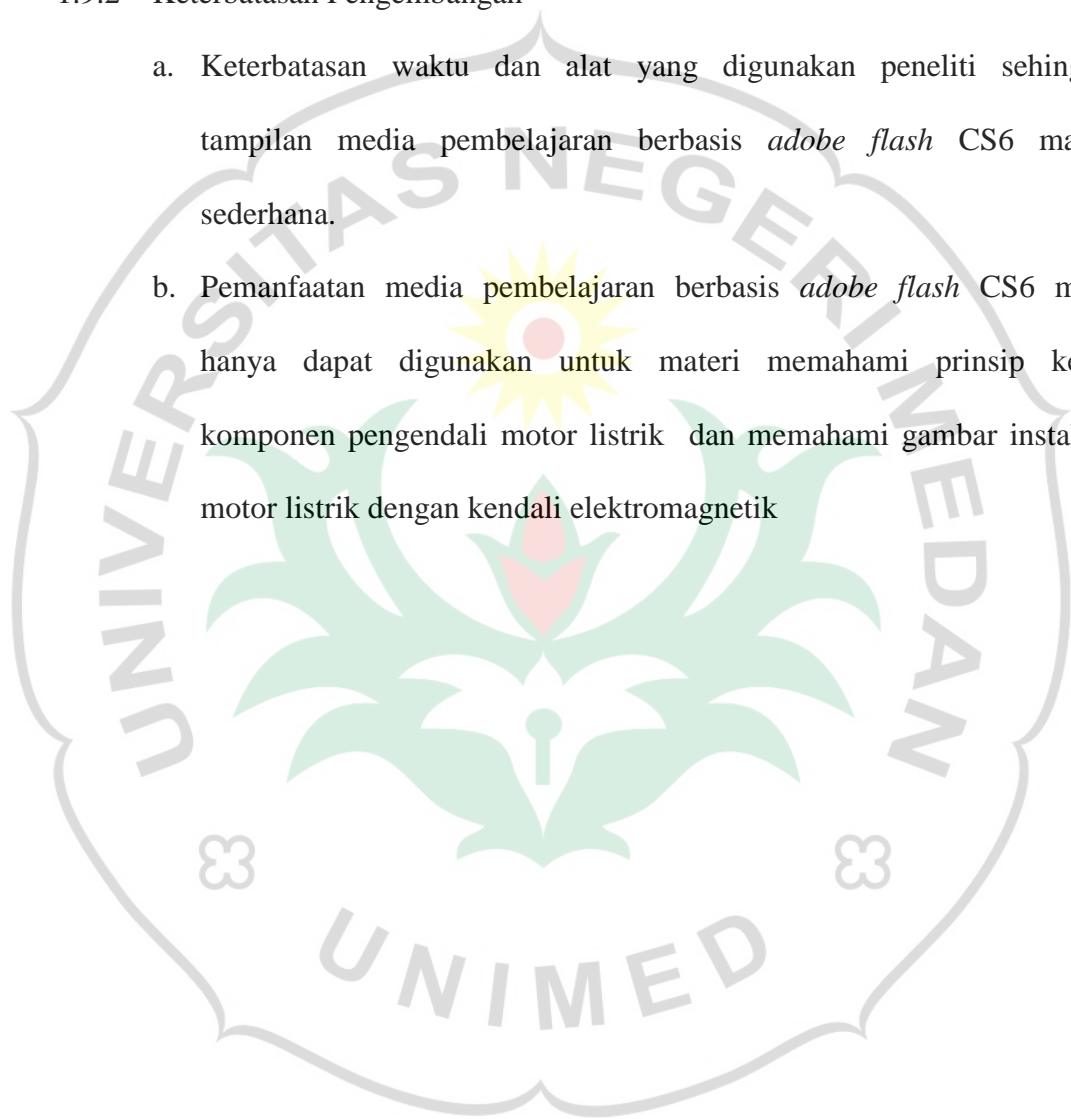
Asumsi dan keterbatasan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Sekolah telah memiliki fasilitas yang mendukung pengembangan seperti komputer, LCD proyektor dan lainnya.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* CS6 dijalankan pada komputer berbasis Multimedia Interaktif pada komputer yang tentu tidak membutuhkan biaya besar.
- c. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* CS6 dapat memaksimalkan hasil pembelajaran.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Keterbatasan waktu dan alat yang digunakan peneliti sehingga tampilan media pembelajaran berbasis *adobe flash* CS6 masih sederhana.
- b. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *adobe flash* CS6 masih hanya dapat digunakan untuk materi memahami prinsip kerja komponen pengendali motor listrik dan memahami gambar instalasi motor listrik dengan kendali elektromagnetik



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY