

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bekerja pada sifat SDM dan mencapai cara hidup yang maju dan sejahtera, pelatihan pada dasarnya adalah salah satu kebutuhan manusia yang penting. Pelatihan harus merupakan pekerjaan yang disengaja dan diatur untuk membentuk iklim belajar dan pengalaman pendidikan dengan tujuan agar siswa secara efektif menumbuhkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan, pengendalian, karakter, wawasan dan kemampuan yang kuat yang digerakkan oleh diri sendiri, masyarakat, negara sesuai Peraturan No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Persekolahan Umum.

Melalui upaya mendidik dan mempersiapkan, sekolah dapat digunakan untuk mengubah cara manusia berperilaku pada tingkat individu dan sosial, sehingga menginspirasi orang. Kemampuan berpikir secara konsisten, koheren, dan metodis merupakan keahlian yang dapat ditumbuhkembangkan melalui pendidikan. Untuk mencapai pergantian peristiwa dan kapasitas terbesar, Pelatihan harus dilakukan senyata mungkin seperti yang diharapkan. Ini akan menghasilkan ahli yang berkualifikasi yang peka terhadap keadaan ekologis. Pembelajaran dengan inovasi data khususnya di bidang pelatihan merupakan cara terbaik untuk mendapatkan pendidikan yang dapat menumbuhkan SDM yang luar biasa.

Dorongan dalam inovasi data secara menguntungkan mempengaruhi adegan instruktif. Perubahan besar ditemukan dalam pengembangan inovasi data di seluruh dunia. Berbeda dengan cara mereka dulu diciptakan, banyak hal telah

bergerak dan berubah. Untuk kenyamanan, dibuat beberapa aplikasi. Dorongan dalam inovasi data mempengaruhi dunia persekolahan, khususnya pembelajaran. PC adalah kemajuan mekanis yang dimaksud. Kemajuan ini dengan cepat mengubah adegan instruktif, memberdayakan pengembangan media yang cepat. Memanfaatkan media pembelajaran sambil mengingat adalah salah satunya. Seorang pendidik dapat melibatkan media pembelajaran untuk menyampaikan data yang berbeda dalam pengalaman pendidikan bergantung pada kebutuhan

Tingkat kemajuan inovatif yang sedang berlangsung, instruktur dapat membuat media pembelajaran yang menarik. Menurut Mustikasari (2008), “Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk memperoleh pemahaman, meliputi bantuan pendidik dalam mengajar dan penyampai dari sumber belajar kepada penerima pesan pembelajaran (siswa)”. Kemudian lagi, Sadirman (2007:37) berpendapat bahwa “pembelajaran adalah suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai mata pelajaran untuk mereproduksi makna sesuatu, baik itu berupa teks, latihan percakapan, pengalaman nyata, dan lain-lain. Media pembelajaran akan menjadi media yang dapat menggerakkan keuntungan siswa dalam belajar dan mendukung kerja sama mereka yang dinamis dalam mencari dan membuat wawasan mereka sendiri selama pengalaman yang berkembang. Dengan menggunakan materi pertunjukan berbasis suara dan penglihatan intuitif media pembelajaran ini dapat dibuat.

Menyampaikan pesan atau data dari sumber kepada penerima, media pembelajaran interaktif mengacu pada perpaduan yang berbeda antara gambar, pesan, suara, video dan aktivitas. Unit ini memiliki kemampuan sebagai fasad ritel untuk data, pesan, atau materi pembelajaran. Data yang disajikan oleh media

campuran ini adalah melalui laporan yang bergerak, dapat dilihat, dan visual yang dapat dilihat di PC (video atau gerakan). Topik tersebut akan disampaikan melalui media secara menarik, sehingga mudah ditangkap oleh siswa. Karena siswa lebih terkait dengan pembelajaran mereka, media campuran pembelajaran cerdas akan semakin menjadi aksentuasi pada pengalaman yang berkembang.

Media berperan dalam pengalaman yang berkembang karena pembelajaran merupakan kerangka kerja yang berisi bagian-bagian yang saling terkait untuk mencapai tujuan instruktif yang telah ditetapkan sebelumnya. Bagian-bagian tersebut adalah sasaran, materi, strategi, media, dan penilaian. Setiap guru dalam menuntaskan pengalaman berkembang hendaknya memusatkan perhatian pada bagian-bagian tersebut agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah dibentuk.

Pengakuan tujuan instruktif diperintahkan oleh Undang-Undang tentang Sistem Sekolah Umum, otoritas publik menggambarkan dalam peningkatan proyek-proyek dari sistem sekolah dasar untuk pendidikan lanjutan (pelatihan formal), instruksi non-formal dan sekolah kasual. Sebagai bagian dari sistem persekolahan umum, sekolah menengah kejuruan merupakan pendidikan pilihan yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja di bidang tertentu, agar dapat menyesuaikan diri dengan tempat kerja, melihat lowongan kerja, dan mengembangkan diri di kemudian hari. Sasaran Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diakui dengan struktur rencana pendidikan yang memuat tiga proyek, khususnya proyek standardisasi, serbaguna dan bermanfaat.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu organisasi pendidikan formal di bidang profesi. Motivasi Sekolah Menengah Profesi secara

keseluruhan adalah untuk menyinggung hal-hal dalam Peraturan Sistem Persekolahan Negeri (UU SPN Tahun 2003) pasal 3 tentang tujuan Pelatihan Umum dan penjelasan pasal 15 yang menyatakan bahwa pengajaran profesi adalah pendidikan tambahan yang rencana siswa terutama untuk bekerja di bidang tertentu.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 10 Medan merupakan sebuah organisasi pendidikan formal yang memiliki mimpi dan misi dalam menuntaskan latihan-latihan pembelajaran. Visi SMK Negeri 10 Medan adalah untuk memahami sekolah sebagai pengajaran terdepan dan mempersiapkan program dengan menggunakan pembelajaran berbasis inovasi data dan memiliki kekuatan untuk premis. Misi SMK Negeri 10 Medan adalah menyiapkan siswa agar memiliki kemampuan yang mumpuni di bidangnya masing-masing, memiliki jiwa yang langgeng, memanfaatkan inovasi data yang imajinatif dan mampu bersaing di tingkat masyarakat dan dunia dalam mengkoordinir pendirian semua dalam semua.

SMK Negeri 10 Medan merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan yang terletak di Daerah Sumatera Utara Kota Medan Jalan Teuku Cik Ditiro Nomor 57. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Medan memiliki empat daya fiksasi program, khususnya perencanaan unik, kuliner, kehebatan dan penglihatan dan suara. Untuk mempersiapkan kelas tamat sesuai misi SMK Negeri 10 Medan, sekolah memiliki tiga tugas mata pelajaran yang dirangkai menjadi program regularisasi, kegiatan multiguna dan usaha bermanfaat.

Pembelajaran berbasis PC atau disebut *Computer Based Instruction* (CBI) adalah teknik yang membuat komitmen besar pada pengalaman pendidikan dengan membuat topik lebih jelas dan tidak terlalu sulit untuk dipecahkan melalui berbagai jenis pemeragaan yang tepat. Pembelajaran berbasis PC atau yang sering disebut dengan *Computer Based Instruction* (CBI) adalah salah satu jenis pembelajaran yang memanfaatkan PC yang sudah atau jarang dibuat oleh para pendidik, menurut Rusman (2011: 98). Dengan bantuan penglihatan dan pendengaran ini, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan, lebih bersemangat dalam belajar, lebih terbujuk untuk mengikuti pembelajaran, dan dapat menumbuhkan kemandirian dalam pengalaman yang berkembang. Ini akan memungkinkan siswa untuk memiliki keterlibatan yang jauh lebih memuaskan dalam pembelajaran tradisional.

Media interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) saat ini berhasil menggunakan program Adobe Flash . Adobe Flash adalah aplikasi open source utama yang menyediakan perangkat untuk membuat gambar berbasis vektor dan animasi GIF. Rangkaian gambar dan keaktifan ini dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan cerdas. Karena Adobe Flash adalah program terkemuka dan terkenal di kalangan ilustrator, sering digunakan untuk mengembangkan media *Computer Based Instruction* (CBI). Sorotan dan karya berbeda dapat diakses dengan mudah oleh Adobe Flash.

Dalam tinjauannya para ahli perlu memberikan jawaban dengan membuat Media Pembelajaran dengan memanfaatkan *Computer Based Instruction* yang dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran Desain Multimedia Interaktif.

Seperti yang ditunjukkan oleh masalah yang digambarkan di atas, spesialis memutuskan untuk mengarahkan ulasan berjudul ***“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Computer Based Intrusion Menggunakan Adobe Flash Di SMK Negeri 10 Medan”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang digambarkan di atas, beberapa hal dapat dibedakan, antara lain sebagai berikut:

1. mPermasalahan pendidik dalam membuat media pembelajaran Bimbingan Berbasis PC sehingga pembelajaran kurang menarik.
2. Pemanfaatan inovasi dalam mendukung pengalaman pendidikan.
3. Belum adanya media yang digunakan dalam pembelajaran latihan soal siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat bukti yang membedakan dari isu-isu tersebut, para ilmuwan membatasi isu-isu dalam ulasan ini, khususnya:

1. Pengembangan materi media pembelajaran intuitif panduan berbasis PC dengan menggunakan Adobe Flash sebagai instrumen Actionscript utama dan bahasa pengubahnya.
2. Media Pembelajaran Intuitif *Computer Based Instruction* (CBI) yang dibuat secara intuitif dengan memberikan kesulitan dan jenis permainan serta soal-soal yang difokuskan pada mata pelajaran penglihatan dan suara di kelas XI SMK Negeri 10 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Dilihat dari pembuktian masalah yang dapat dikenali dan definisi masalah di atas, rencana masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara pembuatan media pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) yang paling umum pada mata pelajaran Desain Multimedia Interaktif Kelas XI di SMK Negeri 10 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) menurut oleh ahli media, ahli materi, dan responden awal item (siswa)

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam eksplorasi ini adalah:

1. Mengetahui kemajuan media pembelajaran cerdas *Computer Based Instruction* (CBI) pada mata pelajaran Desain Multimedia Interaktif di kelas XI SMK Negeri 10 Medan.
2. Mengetahui ketercapaian media pembelajaran yang disurvei penilaian Ahli Media, Ahli Materi, dan responden awal item (siswa).

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada pihak-pihak berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara hipotetik konsekuensi pengujian terhadap peningkatan media pembelajaran intuitif *Computer Based Instruction* (CBI) diharapkan dapat menambah pemahaman dan sebagai bahan untuk menumbuhkan wawasan tentang

metode paling mahir untuk menumbuhkan media pembelajaran cerdas memanfaatkan *Computer Based Instruction* (CBI). Keuntungan Fungsional

1. Untuk Mahasiswa

Pengembangan item ini dimaksudkan untuk membantu siswa dengan bekerja pada bagaimana mereka dapat menginterpretasikan pengalaman yang berkembang.

2. Untuk Pendidik

Ujian ini diharapkan dapat meningkatkan imajinasi dan kemajuan pendidik dalam menciptakan media pembelajaran intuitif berbasis PC, dan hal ini dapat dilibatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran.

3. Untuk Sekolah

Ujian ini dapat mengaktifkan kantor dan yayasan yang dapat menjunjung tinggi pengalaman pendidikan.

4. Untuk Mahasiswa

Ujian ini dapat menambah informasi dan pemahaman dalam pembuatan media pembelajaran cerdas dengan Bimbingan Berbasis PC.

THE
Character Building
UNIVERSITY