

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara karena merupakan sarana pengembangan sumber daya manusia dan sekaligus meningkatkan kualitasnya. Hal ini mungkin sejalan dengan tujuan UU No. 1 tentang pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 PP 20 Tahun 2003, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri, serta menjadi warga negara, negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Guru yang mampu memberi keteladanan, menumbuhkan kemauan, serta menumbuhkan potensi dan kreativitas siswa sangat diperlukan bagi upaya pencapaian tujuan pendidikan. Proses pendidikan yang berkualitas dipengaruhi oleh guru yang berkualitas. Empat kompetensi guru—kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional—menunjukkan kualitas kinerja guru. Kompetensi profesional merupakan salah satu kompetensi pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan untuk menunjukkan kompetensi profesional untuk memfasilitasi pembelajaran.

Metode dan strategi pembelajaran yang tepat harus selalu digunakan untuk menciptakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa. Guru harus menggunakan media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan karena menciptakan suasana yang

mendorong siswa untuk bertanya, mengamati, melakukan percobaan, dan menemukan fakta dan gagasan besar. Guru belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal, dan metode ceramah masih digunakan dalam mengajar sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.

Salah satu aspek kegiatan pembelajaran adalah media. Dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah atau kampus sangatlah penting karena menghadirkan media sebagai penghubung dapat membantu siswa memahami ketidakjelasan materi. Kerumitan materi pelajaran atau materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Kehadiran media bahkan dapat mengungkap sifat abstrak bahan ajar.

Menurut Sudjana dalam (Sumantri 2015 : 304) alasan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar adalah sebagai berikut : (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa/mahasiswa pada proses pembelajaran, (2) Bahan ajar pada pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa/mahasiswa dan dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru/dosen, sehingga siswa/mahasiswa tidak bosan dan guru/dosen tidak kehabisan tenaga, apalagi guru/dosen mengajar untuk setiap pembelajaran, (4) Siswa/mahasiswa akan banyak melakukan suatu kegiatan belajar pada proses pembelajaran dan tidak hanya mendengarkan uraian guru/dosen, tetapi juga melakukan aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah Macromedia Flash 8, yaitu program desain grafis yang dapat merancang berbagai animasi dan navigasi yang ditampilkan langsung di komputer. Animator dapat menyederhanakan dan menyempurnakan animasi dengan berbagai tool yang ada di Macromedia Flash 8. Fitur software Macromedia Flash 8 mampu menampilkan berbagai objek yang disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran, seperti suara, grafik, dan sebagainya. Selain itu, Macromedia Flash 8 dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran menggambar menggunakan perangkat lunak ilmiah yang menarik.

Salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 5 Medan adalah Menggambar dengan Software. Program studi keahlian Departemen Pemodelan dan Perancangan Informasi Bangunan (DPIB) meliputi mata kuliah Menggambar dengan Perangkat Lunak, yang mengajarkan kepada mahasiswa bagaimana memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi menggambar dengan perangkat lunak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas X SMK Negeri 5 Medan, guru mengajarkan materi dengan format ceramah tradisional, dilanjutkan dengan pemberian tugas, latihan, dan tanya jawab. Siswa lebih cenderung menjadi pasif selama pelajaran sebagai akibat dari kebosanan ini. Padahal, penguasaan materi khususnya Drawing With Software sangat membantu siswa yang termotivasi untuk belajar. Jika ada motivasi maka hasil belajar akan optimal. Selain itu, guru kurang menguasai Media Macromedia Flash 8. Multimedia pembelajaran dapat mendongkrak motivasi belajar siswa sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Pendekatan terencana diperlukan untuk meningkatkan motivasi siswa.

Memanfaatkan pembelajaran melalui multimedia adalah metode tindakan ini. Kemampuan dan kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran meningkat ketika teknologi dasar dipadukan dengan materi pembelajaran multimedia interaktif. Pada kelas Drawing With Software, Anda dapat menggunakan aplikasi Macromedia Flash. Software yang digunakan untuk mendesain gambar dua dimensi dan tiga dimensi. Siswa tidak hanya dapat membayangkan ide-ide yang diajarkan kepada mereka melalui penggunaan Macromedia Flash 8, tetapi mereka juga dapat melihat ide-ide yang diajarkan kepada mereka secara langsung.

Peneliti juga tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak yang memanfaatkan teknologi komputer berbasis *macromedia flash* dengan pendekatan saintifik. Pengembangan media pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak berbasis *macromedia flash* dengan pendekatan saintifik.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka perlu dilakukan inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif dalam proses kegiatan dalam pembelajaran untuk membantu guru dalam mengatasi penggunaan media pembelajaran. Maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran Menggambar Menggunakan Software Pemodelan Bangunan dan Desain Informasi Siswa Kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- a. Guru belum memanfaatkan secara optimal penggunaan media pembelajaran.
- b. Guru banyak menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran kurang menarik.
- c. Belum banyak dikembangkan media pembelajaran untuk menggambar dengan perangkat lunak berbasis macromedia flash 8

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada masalah pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran menggambar pada kompetensi dasar 3.1 Memahami prosedur Penggunaan Perangkat Lunak Untuk Menggambar di kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak untuk siswa SMK Negeri 5 Medan kelas X DPIB.
- b. Bagaimana kelayakan media yang dikembangkan pada *macromedia flash 8* untuk mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak untuk siswa SMK Negeri 5 Medan kelas X DPIB.

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak untuk siswa SMK Negeri 5 Medan kelas X DPIB.
- b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak untuk siswa SMK Negeri 5 Medan kelas X DPIB.

1.6. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa
 - a. Memberikan kemudahan dan membantu siswa untuk mempelajari mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.
 - b. Dapat meningkatkan motivasi/semangat belajar pada pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.
2. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk membuat atau mengadakan variasi media pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa terutama mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.
3. Bagi Pengembang Ilmu
 - a. Dapat menambahkan pengetahuan dan untuk mengembangkan ilmu yang bermanfaat bagi masyarakat.
 - b. Dapat diterapkan dalam dunia pendidikan media pembelajaran dan merangsang disiplin ilmu yang lain untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY