

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai pembekalan di masa kanak-kanak untuk diperlukan pada masa dewasa (Rousseau et al., 2003).

Didalam pendidikan tidak lepas dari satuan pendidikan. Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, non formal, informal, pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang terdapat pada bagian ketiga pasal 18 pendidikan menengah berbentuk Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat.

Seperti pernyataan yang terdapat pada Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 bagian bab 1 pasal 1 yang menjelaskan bahwa Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis

pekerjaan. SMK memiliki tujuan yang menjadi kompetensi dari lulusannya. Tujuan SMK adalah sebagai berikut, (1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, (2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, (3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dan (4) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Beberapa masalah dalam pembelajaran produktif di SMK yang membutuhkan perhatian dan penanganan cukup serius, sehingga dalam pelaksanaannya kurikulum yang digunakan harus sesuai dengan tujuan SMK. Lebih lanjut kurikulum saat ini lebih menekankan peserta didik untuk belajar melalui mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisa, dan mengevaluasi. Peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri. Peran guru hanya bersifat sebagai fasilitator. Kondisi seperti ini peran media penunjang bahan ajar menjadi penting sebagai pegangan siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

Keberadaan media bahan ajar memiliki fungsi sebagai penunjang pembelajaran, agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Hal ini berfungsi untuk merangsang kreatifitas dan kecerdasan peserta didik dalam

mengembangkan ilmu pengetahuan. Haris Mudjiman (2007: 7) mengemukakan belajar mandiri merupakan kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh niat untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi masalah dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kemampuan yang dimiliki tiap individu. Oleh sebab itu dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan tempo kecepatan setiap individu.

SMK Negeri 2 Medan merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan terbaik yang berada di Kota Medan dan beralamat di Jl. STM No. 12A. Disekolah tersebut banyak terdapat jurusan keteknikan, salah satunya adalah jurusan teknik bangunan dengan program keahlian diantaranya Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) dan terdapat salah satu mata pelajaran produktif yaitu mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di Kelas X DPIB dengan jumlah 27 siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMKN 2 Medan, hari Kamis Tanggal 12 Maret 2020 dengan guru pengajar yaitu Prasetyo Hardianto, S.Pd., diketahui bahwa permasalahan yang terjadi adalah guru belum pernah menggunakan media interaktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, sedangkan mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan ini akan melakukan praktik pada semester berikutnya sehingga siswa akan kurang memahami pembelajaran tersebut. Dan juga media interaktif akan sangat membantu siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Artinya, dalam melaksanakan proses pembelajaran guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran yaitu hanya

menggunakan media Power Point dan lebih memfokuskan pemusatan belajar satu arah.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan peneliti terkait dengan evaluasi pembelajaran yang dilakukan khususnya pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dikelas X DPIB didapatkan data sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Observasi Awal**

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN				JUMLAH
		SL	SR	KK	TP	
1.	Guru menggunakan media pembelajaran pada saat PBL?	48%	37%	11%	4%	100%
2.	Apakah anda pernah mengalami kesulitan memahami materi melalui media pembelajaran yang diterapkan guru?	7%	19%	67%	7%	100%
3.	Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada pelajaran konstruksi bangunan?	4%	51%	19%	26%	100%
4.	Apakah guru pernah menggunakan adobe flash sebagai media pembelajaran interaktif?	11%	30%	33%	26%	100%

Keterangan :

SL = Selalu

SR = Sering

KK = Kadang-kadang

TP = Tidak Pernah

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif belum maksimal diterapkan dalam pembelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas X DPIB. Dari 27 siswa yang menjadi subjek observasi, presentase terbesar yang menyatakan kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran masuk kategori sering dan kadang-kadang yaitu sebesar 19% dan 67%. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dalam membantu pencapaian kompetensi belajar siswa.

Dari permasalahan tersebut maka media pembelajaran dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah akibat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran, sehingga guru dapat lebih fokus untuk memperhatikan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif juga dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru bagi siswa dan membangkitkan motivasi belajar. Dalam penerapannya media pembelajaran interaktif menggunakan beberapa media seperti media gambar, media animasi, media grafis dan media audio visual. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga terdapat penggunaan fungsi tombol-tombol interaktif yang memudahkan kegiatan belajar mengajar sesuai yang diinginkan.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan

situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Salah satu kelebihan dari Adobe Flash CS6 adalah mempermudah guru membuat media pembelajaran, kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang bagus dalam menghasilkan animasi dan video menyebabkan software ini baik digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan Kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan** ”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang timbul pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di Kelas X DPIB antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih terpaut pada guru pengampu pelajaran.
2. Siswa mengalami kesulitan belajar dengan media yang diterapkan guru.

3. Kurangnya ketertarikan siswa untuk belajar sendiri.
4. Pemahaman siswa terhadap materi Konstruksi Bangunan yang kompleks masih kurang optimal.
5. Belum adanya media pembelajaran interaktif sebagai sarana belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, karena keterbatasan waktu maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS6. Materi pelajaran yang akan dimasukkan dalam pengembangan media interaktif pembelajaran ini adalah dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Tahap 1 di Semester Genap TP 2022/2023, yaitu:

1. E2 : Memahami perkembangan teknologi dan isu-isu global.

Memahami *green building* dan *Sustainable building*.

2. E8 : Memahami spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan dengan berbasis *green material* dengan mengangkat isu-isu global terkait *green building* dan *sustainable building* yang dijadikan dasar dalam penggambaran konstruksi.

### 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan untuk siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi siswa?

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

Tujuan pengembangan produk adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan untuk siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

### **1.6. Manfaat Pengembangan Produk**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian dan pengembangan dapat menambah wawasan serta mengembangkan pengetahuan mengenai cara mengembangkan media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Dengan adanya produk pengembangan media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 diharapkan bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran yang lebih baik, khususnya dalam meningkatkan nilai hasil belajar.

b. Bagi Guru

Dengan diadakannya pengembangan media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 diharapkan nantinya guru dapat terinspirasi dan dapat belajar mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangsih pengetahuan khususnya dalam peningkatan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat menjadi bahan kajian atau referensi bagi Mahasiswa dan digunakan sebagai bahan penelitian yang relevan.

### 1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 berupa aplikasi video tutorial pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam PBL siswa kelas X DPIB.

3. Media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan analisis Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pokok bahasan yang diajarkan di Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan pada semester genap TP 2022/2023.

### **1.8. Pentingnya Pengembangan**

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan Kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan” perlu dilakukan untuk mengetahui cara pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 sehingga kedepannya guru dapat dengan mudah melakukan pembelajaran hanya dengan menggunakan aplikasi.

### **1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi-asumsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengetahui cara pembuatan dan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 didalam pembelajaran.
- b. Semua siswa dapat mengetahui dan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6.
- c. Diharapkan guru mata pelajaran dapat melaksanakan PBL menjadi lebih efektivitas dan efisien.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan yaitu:

- a. Materi yang digunakan dalam aplikasi masih terbatas dan tidak mencapai materi pembelajaran sampai 2 semester.
- b. Soal-soal yang digunakan merupakan soal yang dikembangkan penulis berdasarkan Elemen dan ATP dengan 10 pilihan jawaban soal evaluasi.
- c. Validasi desain dilakukan hanya kepada ahli media, 2 (dua) ahli materi yang terdiri dari Dosen Unimed dan Guru DPIB di SMK Negeri 2 Medan.

