

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum pendidikan adalah sesuatu yang penting dalam meningkatkan harkat dan martabat suatu bangsa serta untuk kemajuan suatu negara kearah yang lebih maju lagi. Setiap Negara perlu mencanangkan peningkatan mutu pendidikan dalam memajukan negaranya. Perkembangan pendidikan suatu Negara sangat berpengaruh pada keberhasilan kualitas generasi yang akan datang. Diharapkan generasi yang akan datang tersebut dapat memberikan kontribusi pada masyarakat, bangsa dan negaranya melalui persaingan dalam dunia internasional tanpa kehilangan identitas nasionalnya.

Pada Hakekatnya Pendidikan merupakan aspek yang dapat membentuk sumber daya manusia yang bermanfaat bagi kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga tujuan untuk mencapai keberhasilan suatu bangsa dapat terwujud. Pendidikan merupakan hal yang sudah melekat pada kehidupan manusia. Pendidikan sudah menjadi kebutuhan pokok untuk memenuhi kehidupan manusia dimasa yang akan datang. Menurut Yudhi Munadi (2008:3) pendidikan merupakan suatu peristiwa yang memiliki norma. Peristiwa tersebut adalah satu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia, yaitu rangkaian yang saling mempengaruhi dimana terdapat satu rangkaian proses perubahan dan penumbuh kembang fungsi jasmaniah, penumbuh-kembangan watak, intelek dan sosial. Dengan demikian, pendidikan dapat digunakan sebagai

perencanaan kehidupan manusia. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga tujuan pendidikan dapat terwujud untuk memajukan suatu bangsa.

Zaman modern atau yang saat ini dikatakan zaman milenial ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah begitu pesat, sehingga mendorong manusia untuk mengikutinya. Saat ini perkembangan teknologi telah merubah gaya hidup manusia dari berbagai aspek, termasuk dalam bidang pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran (Yudhi Munadi, 2008:1). Pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan pembelajaran untuk bisa memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang ini. Dampak dari perkembangan iptek terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti e-book (Electronic Book), modul, film, video, animasi, *slide hypertext*, *web*, dan sebagainya.

Saat ini guru profesional dituntut mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang ada disekitarnya. Menurut Yudhi Munadi (2008:1) untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (UU RI No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen). Misalnya, dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan

pembelajaran. Termasuk didalamnya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Demikian dengan guru SMK khususnya guru pendidikan teknik elektro harus mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini proses pembelajaran juga membutuhkan peran multimedia agar dapat memberikan dorongan, dan pengarahan kepada siswa. Dengan peran multimedia dalam proses pembelajaran yang tepat, siswa dapat mudah memahami materi pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, digunakanlah alat bantu belajar atau yang biasa disebut media.

Dalam Media pendidikan oleh *Commission on Instructional Technology* (1970) diartikan sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran disamping guru, buku, teks, papan tulis. Gagne (1970) mengatakan bahwa media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Yusufhadi Miarso, 2019:457). Menurut Hamalik dalam Rusman (2013: 164) fungsi media dalam pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru serta untuk



mempertinggi mutu pendidikan. Media dalam pendidikan juga merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Di Indonesia media pembelajaran yang digunakan di sekolah adalah power point, video pembelajaran, LKS (modul), dan media gambar. Media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh siswa (kurang praktis). Ketersediaan perpustakaan yang sudah memuat berbagai referensi bukupun masih belum menimbulkan minat siswa dalam membaca. Pemanfaatan media pembelajaran sedapat mungkin dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk dalam Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

Hal ini yang mengharuskan proses pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Media pembelajaran saat ini sudah banyak dikembangkan, namun masih sering pendidik yang merasakan media tersebut terlalu rumit dan banyak memakan waktu dalam proses

pembuatannya, selain itu tidak mampu bertahan lama media tersebut. Selain itu media pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik menggunakan gambar dinilai kurang praktis dibawa. Sehingga hal tersebut membuat guru jarang sekali memakai media pembelajaran gambar. Kurang variatifnya media yang dibagikan bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi media saat ini begitu pesat, salah satu perangkat media pembelajaran yang saat ini sudah umum digunakan adalah Komputer/Laptop. Hampir 90% sekolah pasti sudah mempunyai fasilitas komputer yang baik. Semakin banyaknya sekolah yang memiliki dan menggunakan perangkat komputer maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer disebut dengan e-learning. E-learning merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran.

Media *adobe flash cs6* adalah sebuah *software* pengolah dan pembuat animasi dua dimensi. *Adobe flash cs6* juga dapat digunakan pada keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis juga pembuatan aplikasi berbasis web, desktop ataupun mobile. Keunggulan yang dimiliki oleh *flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya. Bahasa pemrograman

yang digunakan di *adobe flash* adalah *action script*. *Action script 2.0* ditujukan untuk penggunaan platform desktop dan *action script 3.0* ditujukan untuk penggunaan *platform mobile*. Kekurangan dari *adobe flash* ini adalah lambat login, perlu banyak referensi tutorial dan bahasa pemrogramannya agak susah.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Swasta Dwiwarna Medan bahwa mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik, masih sukar dipahami para siswa karena pembelajaran yang hanya menjelaskan secara teoritik, tidak interaktif dan kurang mengoptimalkan teknologi dalam media pembelajaran. Guru masih menerapkan proses belajar secara konvensional dimana hanya berpusat pada guru. Yang mempengaruhi pemahaman siswa saat belajar dan berdasarkan banyak penelitian yang telah dilakukan menggunakan media, maka media pembelajaran yang interaktif perlu dikembangkan oleh guru agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

Hasil Observasi yang telah dilakukan penulis juga melihat sekolah SMK Swasta Dwiwarna Medan sudah menggunakan komputer. Namun, hanya sedikit guru yang menggunakan komputer untuk belajar. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan *jobsheet*. Sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

Materi menerapkan prosedur pengukuran tahanan isolasi instalasi penerangan pada bangunan sederhana (Rumah Tinggal, Sekolah, Rumah, Ibadah),



menerapkan prosedur pemasangan komponen Instalasi Listrik Bangunan Industri Kecil, dan menerapkan prosedur pemasangan Instalasi Penerangan 3 fasa sesuai dengan Peraturan Umum Instalasi Listrik (PUIL) dengan menggunakan media masih cenderung rendah. Rendahnya disebabkan guru kurang mengoptimalkan media berupa animasi sehingga peserta didik menjadi kurang memahami dan tertarik pada materi Instalasi Penerangan Listrik. Kurangnya pemahaman siswa tersebut menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Swasta Dwiwarna Medan”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Keberadaan media di sekolah kurang praktis dan sederhana sehingga sulit untuk menarik minat belajar siswa.
2. Kurangnya penjelasan materi berupa animasi sehingga siswa kurang memahami dan tertarik pada materi pelajaran yang disajikan.
3. Mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik masih sulit dipahami oleh siswa karena guru menerapkan penjelasan secara teoritik, tidak interaktif dan kurang mengoptimalkan teknologi dalam media pembelajaran.

4. Media pembelajaran Media pembelajaran berbasis Audio Visual jarang digunakan oleh guru.
5. Banyak sekolah SMK Swasta Dwiwarna Medan sudah memiliki fasilitas komputer. Namun, hanya sebagian kecil yang menggunakan fasilitas komputer untuk pembelajaran.
6. Media pembelajaran berbasis Audio Visual menggunakan adobe flash cs6 pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Swasta Dwiwarna Medan belum pernah digunakan oleh guru.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih terarah maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis audio visual dengan menggunakan software adobe flash CS6.
2. Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan menyangkut materi Menerapkan prosedur pengukuran tahanan isolasi instalasi penerangan pada bangunan sederhana (Rumah Tinggal, Sekolah, Rumah, Ibadah), menerapkan prosedur pemasangan komponen Instalasi Listrik Bangunan Industri Kecil, dan menerapkan prosedur pemasangan Instalasi Penerangan 3 fasa sesuai dengan Peraturan Umum Instalasi Listrik (PUIL)

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:



1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran berbasis Audio Visual dengan menggunakan Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Dwiwarna Medan?
2. Bagaimana kelayakan Media pembelajaran berbasis Audio Visual dengan menggunakan Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Dwiwarna Medan?

### **1.5 Tujuan Pengembangan Produk**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Tujuan pengembangan produk ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Audio Visual dengan menggunakan adobe flash cs6 pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Dwiwarna Medan.
2. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran Media pembelajaran berbasis Audio Visual dengan menggunakan Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Dwiwarna Medan.

### **1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

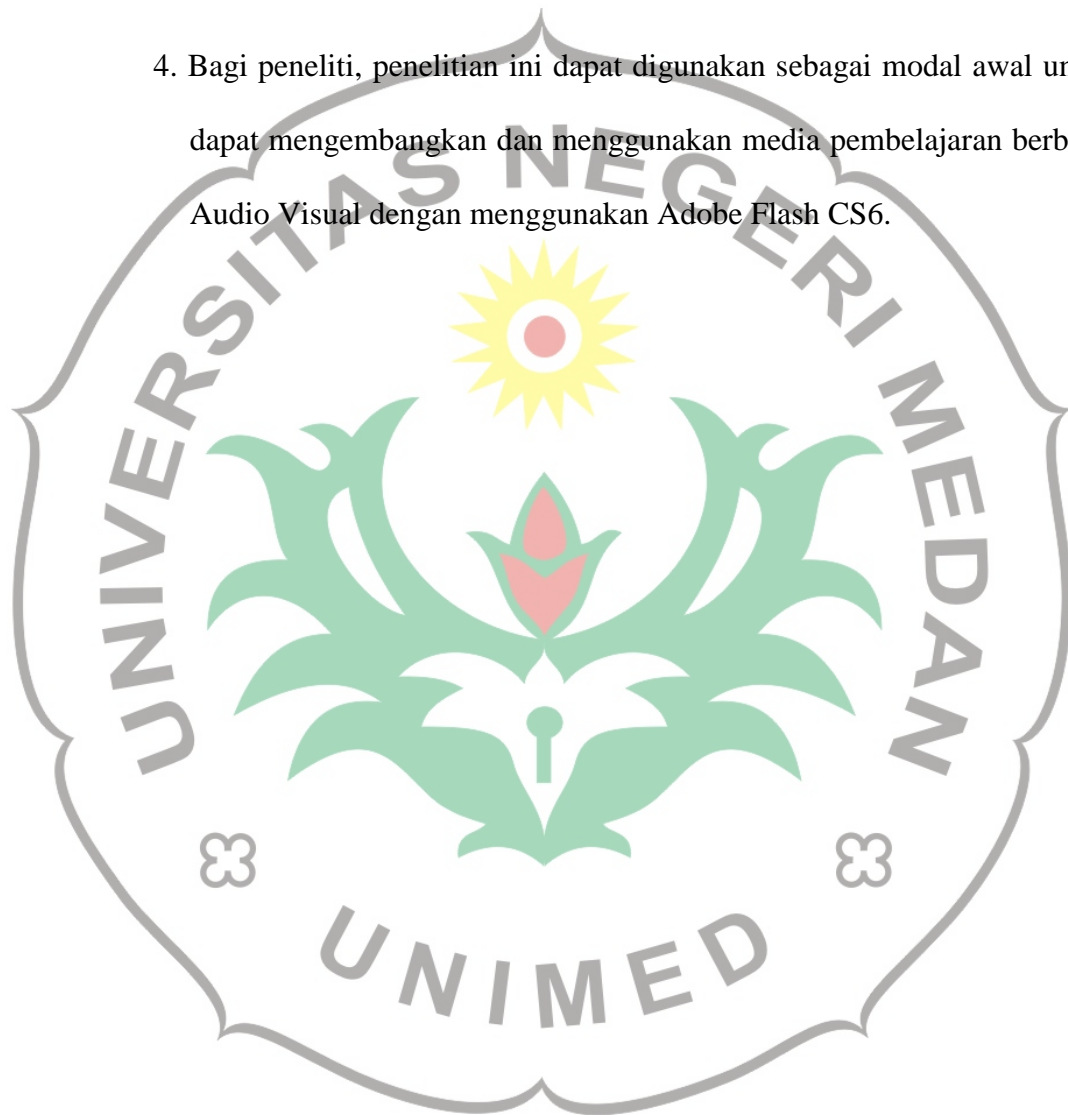
1. Media pembelajaran instalasi penerangan listrik pada materi Instalasi Penerangan Listrik berupa Media pembelajaran berbasis Audio Visual dengan menggunakan Adobe Flash CS6 merupakan salah satu media pembelajaran pendukung yang sesuai dengan kompetensi.
2. Media pembelajaran instalasi penerangan listrik pada materi Instalasi Penerangan Listrik berupa Media pembelajaran berbasis Audio Visual dengan menggunakan Adobe Flash CS6, dengan penyajian yang lebih menarik, mudah dipahami, dan praktis digunakan oleh siswa dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun..

### **1.7 Manfaat Pengembangan Produk**

Bertitik tolak dari tujuan yang dikemukakan diatas, maka setelah penelitian ini selesai dilakukan dan hasilnya diperoleh, diharapkan memiliki keinginan sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi Instalasi Penerangan Listrik.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan sebagai modal awal untuk dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis Audio Visual dengan menggunakan Adobe Flash CS6.



THE *Character Building*  
UNIVERSITY