

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Sinar Husni Medan merupakan lembaga pendidikan yang mengajarkan beberapa ilmu keteknikan, salah satunya program keahlian yakni Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Proses belajar mengajar di kelas XI SMK peserta didik Sinar Husni Medan, ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik menjadi kurang focus dan kurang tertarik mendengarkan materi yang disampaikan guru. peserta didik juga sering ketinggalan materi saat mencatat materi yang disampaikan guru dan konsentrasi peserta didik pun terbagi bagi. peserta didik memerlukan bahan ajar yang disampaikan guru didalam kelas, sedangkan guru harus mencapai tujuan dari pembelajaran. Materi yang di terima oleh peserta didik belum sepenuhnya menggambarkan pengetahuan yang sebenarnya, karena keterbatasan seorang guru. Selain itu ,pengetahuan yang disampaikan oleh guru masih sering secara konvensional tidak menggunakan media.

Berdasarkan penelitian di SMK Swasta Sinar Husni Medan diketahui bahwa proses pembelajaran 60 % masih berpusat pada guru, bahan belajar yang digunakan masih terbatas sehingga cenderung masih konvensional Proses belajar menggunakan ceramah ini cenderung menimbulkan kebosanan peserta didik dalam menerima pelajaran, sulitnya peserta didik dalam memahami materi yang abstrak dan hasil belajar peserta didik cenderung kurang memuaskan.

hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan magang tigaselama satu

bulan Maret - April 2019 melalui Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik di SMK Sinar Husni yaitu mereka masih sulit memahi materi pelajaran instalasi penerangan listrik khususnya pada kompetensi dasar, karena dalam praktiknya mereka harus kelapangan (luar sekolah) dan itu membutuhkan waktu yang memadai sedangkan untuk mata pelajaran hanya 45 menit, pada materi pelajaran instalasi lainnya seperti instalasi penerangan 3 phase, instalasi penerangan pada bangunan sederhana (rumah tinggal,dll) instalasi perlengkapan hubung bagi mereka dapat mengerjakannya/mempraktikannya dilingkungan sekolah (sudah disediakan pihak sekolah).

Pemanfaatan media *Adobe Flash CS6* dirasa perlu sebagai suplemen untuk menunjang proses belajar mengajar instalasi penerangan listrik karena mengingat kebutuhan siswa, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran ini peserta didik mampu memahami materi pelajaran sebelum dilakukan praktikum. Media yang di rancang akan berbentuk seperti animasi,simulasi, video dll sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi dan tidak baku ketika berada di lapangan atau melakukan praktikum, karena media yang digunakan guru dalam pembelajaran masih di dominasi media cetak seperti modul dan papan tulis guru jarang dalam menggunakan media pembelajaran, guru lebih sering menggunakan papan tulis walaupun terkadang menggunakan proyektor dalam menyampaikan materi pelajaran.

Media interaktif merupakan media yang menggabungkan beberapa komponen media seperti gambar, foto, teks, audio, video, dan animasi yang dikemas menarik dengan di lengkapi fitur interaktif agar pengguna dan media

dapat saling berinteraksi. Selain menarik, media interaktif di desain dengan kemudahan-kemudahan dalam penggunaannya, baik bagi peserta didik maupun bagi guru. Penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi dan minat belajar peserta didik dapat meningkat. Namun demikian, kurang tersedianya media interaktif yang dibutuhkan peserta didik sebagai alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi salah satu masalah yang mendasar.

Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan perangkat komputer sudah sangat umum digunakan oleh guru, namun media pembelajaran yang dimaksud masih sebatas perangkat yang membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Media yang tepat akan membantu siswa dalam memahami materi yang sulit. Namun dalam perkembangannya saat ini, sebagian guru belum memulai menyajikan Media *PowerPoint* yang menarik dalam menunjang proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peserta didik cenderung tidak memperhatikan guru di depan kelas. peserta didik merasa, ada atau tidak adanya media *PowerPoint* yang digunakan guru dalam penyampaian materi pelajaran akan sama hasilnya. Hal ini akan mengakibatkan menurunnya motivasi belajar peserta didik karena materi yang disampaikan tidak memicu ketertarikan peserta didik untuk tertantang dalam memecahkan masalah.

Instalasi penerangan merupakan salah satu mata pelajaran pada kurikulum SMK Sinar Husni Medan. Program Keahlian Teknik Instalasi dan Pemanfaatan Tenaga Listrik. Mata pelajaran ini diajarkan kepada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Instalasi dan Pemanfaatan Tenaga Listrik Mata pelajaran ini

mengajarkan dasar-dasar menggambar di bidang teknik listrik, contohnya gambar symbol symbol komponen listrik, gambar instalasi rumah, gambar instalasi penerangan jalan umum, dan lain-lain. Dalam menjelaskan materi, guru hanya menggunakan ceramah dan menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran di depan kelas tanpa memanfaatkan dan mengoptimalkan media pembelajaran

Pengetahuan yang disampaikan oleh guru masih sering secara konvensional, penggunaan media pembelajaran juga jarang digunakan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan pendidikan seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran, ataupun proses pembelajaran. Untuk mendukung proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran dalam pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan yang sangat penting dalam proses mempertinggi proses belajar peserta didik yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer ini, agar mendukung proses belajar mengajar sehingga mampu menarik perhatian peserta didik serta, menumbuhkan motivasi peserta didik, dan kebutuhan (kemauan) peserta didik dapat terwujud maka, langkah yang paling awal yang dilakukan peneliti adalah menganalisis dari setiap Kompetensi dasar (KD) khususnya mata pelajaran instalasi penerangan listrik. Setelah di analisis maka dapat ditentukan kompetensi dasar apa saja yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran sehingga

dapat mempermudah peserta didik dalam memahi materi. Penganalisisan dari setiap KD sangat perlu dilakukan karena pada dasarnya tidak semua KD membutuhkan suatu alat bantu belajar berupa media.

Menurut Hamalik dalam (Azhar Arsyad (2007:15) pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Menurut Daryanto (2010:8), metode media adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media interaktif akan membuat hasil yang lebih baik bagi peserta didik, karena pembelajaran akan menyenangkan dan membangkitkan motivasi, serta peserta didik dapat mengetahui simulasi/ video dari instalasi pemasangan lampu jalan umum.

Seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2013:62) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada

setiap jam pelajaran.

4. peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan. Dapat disimpulkan media mampu meningkatkan motivasi belajar menguasai dan mencapai tujuan bahan pembelajaran, metode mengajar lebih menarik dan bervariasi dan siswa lebih aktif dan kreatif.

Komputer, sebagai alat elektronik yang termasuk kategori yang termasuk kategori multimedia yang mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti : telinga (Audio) mata (Visual), dan tangan (kinetic) yang dalam pembelajaran memungkinkan informasi atau pesan yang disampaikan mudah dimengerti (munadi, 2013:148).

Memaksimalkan peningkatan pembelajaran diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang diarahkan pada peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Sesuai dengan perkembangan teknologi kini banyak ditemukan perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dikelas.

Penggunaan media perangkat lunak tentunya akan sangat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik. *Adobe Flash CS 6* adalah perangkat lunak yang memiliki fitur animasi yang dapat dibentuk dijalankan dan dikontrol. Tentu saja software ini akan sangat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran instalasi penerangan.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK TR Sinar Husni Medan”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dipaparkan identifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media *PowerPoint* dan metode ceramah kurang menarik dan membosankan oleh peserta didik sehingga dampak yang akan terlihat adalah menurunnya motivasi dan minat belajar peserta didik.
2. Mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik adalah salah satu mata pelajaran yang membahas konsep materi yang abstrak, sehingga peserta didik kurang cepat memahami konsep-konsep tersebut dengan baik.
3. Belum tersedianya media yang menarik dan mudah digunakan guru maupun peserta didik sebagai alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran.
4. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.
5. Sumber belajar dengan media cetak yang dipakai masih sulit dipahami oleh peserta didik dan belum bersifat interaktif.

### **1.3. Batasan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah serta terbatasnya waktu dan finansial, maka perlu adanya pembatasan masalah agar lebih fokus,

peneliti hanya berfokus kepada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model ADDIE dengan *Software Adobe Flash cs6* pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik dalam rana kognitif dan psikomotorik peserta didik kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Tr Sinar Husni.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan dengan model ADDIE dengan software *adobe flash cs6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI?
2. Bagaimanakah hasil validasi media interaktif yang di rancang sebagai media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Instalasi Penerangan Listrik XI?

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

Tujuan yang hendak di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI dapat layak di gunakan.
3. Mendapatkan respon baik dari peserta didik terhadap hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Instalasi Penerangan Listrik.

## **1.6. Manfaat Pengembangan Produk**

### **1. Bagi peserta didik**

Hasil pengembangan ini di harapkan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik, selain itu, juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Instalasi Penerangan Listrik.

### **2. Bagi Guru**

Hasil pengembangan ini di harapkan dapat menambahkan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi oleh guru.

### **3. Bagi Peneliti**

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan untuk lebih meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui pengembangan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

## **1.7. Spesifikasi produk yang di kembangkan**

1. Mempermudah pembelajaran dengan desain yang menarik dan berwarna sehingga membuat mata pelajaran yang di jelaskan mudah di mengerti oleh peserta didik
2. Memperbanyak tampilan menu pada aplikasi media dapat memudahkan kegiatan pada peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar
3. Adanya menu tampilan video kegiatan kerja pratikum pada aplikasi media *adobe flash* dapat lebih meningkatkan kemampuan kegiatan belajar peseta
4. didik dalam pembelajaran tersebut.
5. Dilengkapi dengan menu kuis untuk menguji kemampuan peserta didik setelah selesai menggunakan aplikasi media pembelajaran *adofe flash* sehingga dapat lebih mudah melihat kemampuan peserta didik tersebut.

## 1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan bahan ajar memiliki beberapa fungsi diantaranya yaitu sebagai pedoman bagi peserta didik terhadap kompetensi yang harus di kuasai, sebagai pedoman bagi guru untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran, dan sebagai alat evaluasi pembelajaran bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan

## 1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan ialah asumsi dalam berbentuk angket dan soal-soal untuk mencari data peningkatan hasil belajar dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media *adobe flash cs 6*

### 2. Keterbatasan Pengembangan

Ada beberapa kekruarangan dalam media interaktif adobe flash cs6 pembelajaran sebagai berikut :

1. File yang cukup besar sehingga memperlambat proses pembukaan file media interaktif terhadap pc/laptop
2. Grafis yang kurang memadai di dalam aplikasi media ini sehingga harus mengambil grafis yang lebih unik dari aplikasi lain agar media tersebut lebih menarik.