

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dewasa ini telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia untuk mendapatkan informasi semakin mudah. Dan teknologi yang semakin berkembang pesat itu sangat diharapkan dapat membantu segala kegiatan manusia disetiap kegiatan.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak cukup berarti dalam perkembangan IPTEK adalah bidang pendidikan, di mana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi-informasi pendidikan. Usaha yang dapat dimanfaatkan karena perkembangan teknologi adalah untuk membantu proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki banyak cara dan karya, salah satu di antaranya adalah pemanfaatan teknologi berupa multimedia dalam dunia pendidikan. Saat ini pemanfaatan teknologi multimedia sudah banyak dipergunakan didunia pendidikan.

Pembelajaran yang dilakukan dengan pemberian materi secara dikte maupun ceramah serta satu arah terkadang sangat sulit untuk dipahami para peserta didik. Terlihat saat ini untuk minat belajar para peserta didik semakin menurun, disebabkan kurangnya daya tarik dari setiap guru yang memberikan bahan pembelajaran didalam kelas. Fakta yang terjadi apabila sekolah tersebut

memiliki peralatan maupun media didalam praktiknya sangat baik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan para peserta didik, maka hal tersebut akan membantu para peserta didik. Namun apabila pada kenyataannya sekolah tersebut tidak memiliki peralatan dan bahan untuk menunjang praktikum disekolah tersebut maka para peserta didik hanya memiliki pengetahuan tanpa memiliki keahlian dari apa yang dipelajari.

Proses pembelajaran sangat berpengaruh bagaimana hasil dari seorang siswa ataupun peserta didik. Hasil belajar akan menjadi optimal apabila ada media pembelajaran ataupun multimedia yang dipakai sebagai faktor pendukung dalam mengoptimalkan hasil belajar. Adanya media media pembelajaran tentunya dapat dijadikan sebagai motivasi dalam menentukan intensitas usaha belajar bagi para peserta didik. Setelah ada timbul motivasi dan niat untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung, maka diperlukan suatu proses pembelajaran itu sendiri yang dihubungkan dengan suatu proses komunikasi. Proses komunikasi sendiri merupakan bagaimana suatu pesan dapat disampaikan dan diterima oleh pendengar, dan kegiatan ini secara bergantian terus menerus. Dengan adanya komunikasi , informasi maupun pesan dapat diterima oleh orang lain. Dalam pelaksanaannya komunikasi membutuhkan sebuah sarana yaitu berupa media. Didalam proses belajar mengajar media sangat dibutuhkan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran. Hal ini membutuhkan sebuah media yang disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting didalam pendidikan, karena dengan media pembelajaran yang tepat materi yang akan disampaikan akan tercapai sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi yaitu Bapak Ali Akbar Purba ,S.T bahwa nilai KKM pada mata pelajaran Menerapkan Dasar – Dasar Kelistrikan adalah 7,0. Akan tetapi yang didapati kenyataannya bahwa hasil belajar dari sebagian siswa masih dibawah rata – rata standar kelulusan yaitu <7,0. Siswa yang masih dibawah rata-rata standar kelulusan maka diwajibkan untuk mengikuti ujian remedial. Hal ini terjadi dari beberapa faktor di antaranya adalah daya kemampuan siswa dalam menyerap proses pembelajaran yang berlangsung, tingkat kepedulian siswa dalam memperhatikan guru ketika menjelaskan didepan kelas, serta sikap (*attitude*) yang kurang terhadap guru. Walaupun sebenarnya dengan keberadaan siswa tersebut, guru tersebut sudah melakukan solusi seperti memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* namun didapati masih kurangnya variasi media pembelajaran itu sendiri. Maka diperlukan dalam media ini nantinya akan membangun sebuah media pembelajaran berbasis multimedia yang baik untuk menjadi solusi dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan potensi peserta didik.

Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan bahasan materi pelajaran, sehingga dapat memudahkan guru untuk menolong para siswa menerima serta memahami pelajaran yang disampaikan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Media yang digunakan selama proses belajar mengajar kurang bervariasi dan kurang menarik, yang menyebabkan minat belajar siswa rendah.
3. Kemampuan dalam menyerap pelajaran serta *attitude* peserta didik yang minim.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah-masalah tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Menerapkan dasar - dasar kelistrikan. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah yaitu :

- a. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Sipispis.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk multimedia berbasis Flash CS6.
- c. Materi yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar menjelaskan Dasar – Dasar Kelistrikan dengan materi pokok Arus , Tegangan dan Hambatan dalam sebuah aplikasi rangkaian.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta batasan masalah yang telah dituliskan, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia berbasis *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran Menerapkan Dasar – Dasar Kelistrikan Kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sipispis ?
2. Apakah multimedia interaktif dengan menggunakan program *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Menerapkan dasar – dasar kelistrikan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan keinginan peneliti berupa jawaban yang hendak dicari melalui proses penelitian. Tujuan penelitian berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan pada penelitian ini adalah seuntuk mengetahui :

1. Pengembangan multimedia berbasis *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran Dasar – Dasar Kelistrikan Kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Sipispis.
2. Seberapa tinggi kelayakan multimedia berbasis *adobe flash CS6* yang dikembangkan dalam pembelajaran Menerapkan dasar - dasar kelistrikan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Adanya media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan di SMK Negeri 1 Sipispis dapat menambah khasanah berupa wawasan dalam proses pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan dan informasi pengetahuan kepada siswa, guru SMK Negeri 1 Sipispis dan mahasiswa Teknik Elektro.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan peneliti-peneliti selanjutnya yang mempunyai pembahasan penelitian yang sama.

### **2. Manfaat Praktis**

Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang metode pembelajaran Teknik Elektronika dengan menggunakan komputer dan dapat dijadikan inspirasi untuk penelitian selanjutnya. Dan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Sipispis.