

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan wadah mencerdaskan kehidupan bangsa, sebab melalui pendidikan tercipta sumber daya manusia yang terdidik dan mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin cepat. Namun apabila kualitas pendidikan itu masih rendah, maka yang tercipta adalah sumber daya manusia yang rendah pula. Proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang maupun kelompok, sangat erat kaitannya dengan pendidikan. Di dalam pendidikan itu sendiri terdapat kegiatan proses belajar mengajar yang mengarah pada suatu tujuan. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu program pembangunan nasional, sehingga semua lembaga pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai pendidikan tinggi memiliki arah dan tujuan yang sama yaitu meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan jenjang masing-masing.

Keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh metode dan media tenaga pengajar yang menyampaikan materi pembelajaran.

Kesadaran tentang pentingnya pendidikan telah mendorong pemerintah untuk terus melakukan upaya peningkatan sistem pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkannya adalah dengan mengadakan pembaruan sistem pendidikan, karena pendidikan bukanlah sesuatu yang bersifat statis melainkan dinamis sehingga selalu menuntut adanya suatu perbaikan yang terus menerus.

Keberhasilan dalam menyelenggarakan pendidikan di sekolah dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kesiapan guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa melalui proses pembelajaran. Pada hakekatnya penyampaian materi pembelajaran merupakan proses komunikasi atau proses penyampaian informasi serta pikiran dari seorang guru kepada siswa. Agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik, seorang guru harus memilih cara pendekatan yang tepat kepada siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bagian dari sekolah tingkat menengah yang akan menghasilkan lulusan yang siap kerja dan dituntut memiliki keterampilan atau keahlian yang berkualitas pada bidangnya. Keahlian bukan hanya dalam segi kajian (teori) tetapi juga dalam kemampuan (kompetensi) praktik mengharapakan siswa untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi pelajaran yang diajarkan.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Kabupaten Deli Serdang, tepatnya berada di Kecamatan Percut Sei Tuan. Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan terdapat Program Keahlian yang terdiri dari : Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan; dan Teknik Konstruksi dan Properti. Ada beberapa elemen kejuruan yang diajarkan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan salah satunya adalah elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan merupakan salah satu elemen atau mata pelajaran produktif yang dipelajari di kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang berisikan konsep dasar dalam

perencana bangunan untuk memahami tentang pengetahuan konstruksi bangunan, dimana siswa diharapkan mempunyai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dalam konstruksi bangunan yang dapat menjadi bekal bagi siswa yang nantinya dapat diterapkan dan dikembangkan di lapangan terutama dalam dunia kerja.

Mengingat pentingnya elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan karena elemen ini memiliki *lifeskill* yang bisa dijadikan modal dalam bekerja, maka siswa harus memahami elemen ini. Indikator keberhasilan siswa dalam memahami elemen ini dapat dilihat dari hasil belajar dimana nilai (skor) lebih besar ( $>$ ) dari kriteria ketuntasan. Tetapi pada kenyataannya hasil belajar siswa masih cenderung rendah diakibatkan karena media pembelajaran yang diterapkan kurang diminati siswa, sehingga siswa kesulitan dan kurang semangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ditemukan data hasil belajar siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan masih belum optimal dalam elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan sebagai berikut.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Ujian Semester Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan TA 2022/2023

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
	90-100	-	0	Sangat Kompeten

2022/2023	80-89	2	10	Kompeten
	75-79	6	30	Cukup Kompeten
	<75	12	60	Tidak Kompeten
	Jumlah	20	100	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh presentasi kategori yang tidak kompeten Sumber : Guru Mata Pelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan pada kelas XI DPB tahun ajaran 2022/2023 sebesar 60%, dan pada kategori kompeten sebesar 40%. Selain itu juga melakukan observasi awal melalui angket yang dimuat kedalam *Google Form* ke beberapa siswa yang telah mengampuh elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dengan jumlah responden 20 orang. Angket yang digunakan memiliki hasil ada 55% siswa yang mengalami kesulitan pada materi elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, 90% siswa yang menilai bahan / media ajar yang tidak memadai selama ini, 75% siswa yang menilai media pembelajaran Guru kurang baik, 95% siswa yang mengalami kesulitan pada materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior, 50% siswa yang menilai media pembelajaran yang dibawakan oleh Guru kurang menarik dalam menyampaikan materi pada elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, dan 100% siswa yang menilai perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Berdasarkan angket yang dimuat kedalam *Google Form* disimpulkan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan pada materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior yaitu sebesar 95% dan menjadi materi penelitian yang akan dilakukan.

Observasi awal juga dilakukan kepada Guru pengampu elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang dilakukan melalui wawancara dengan

hasil Guru hanya menggunakan aplikasi *Power Point* sebagai media penyampaian pembelajaran pada elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Kendala-kendala yang dihadapi juga seperti kualitas dan kuantitas siswa dalam menguasai IT untuk memahami dan mempraktikkan proses desain. Dan hasil belajar mahasiswa yang kurang maksimal dan mengerti pada elemen Desain Pemodelan Pemodelan dan Informasi Bangunan.

*Macromedia Flash 8* merupakan salah satu software computer yang digunakan untuk mendesain animasi. Melalui proses pembelajaran menggunakan *flash* peserta didik tidak hanya menghayal, tetapi dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh pengajar. Hal ini tentunya bisa menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Ambarwati, dkk, 2014). *Macromedia Flash 8* merupakan media berbasis computer yang cocok untuk mengajarkan materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior karena dapat menjelaskan materi dari animasi gambar sehingga dapat terlihat lebih menarik dan mudah dimengerti.

Desain pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah model yang dikembangkan untuk membentuk proses belajar yang sistematis dan inovatif. Karenanya model ini bersifat sederhana dan terstruktur secara sistematis sehingga lebih mudah dipahami oleh pendidik.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan tersebut, maka penelitian ini diberikan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis**

***Macromedia Flash 8* pada Elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Siswa Kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Hasil Belajar siswa pada elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dinilai kurang baik dan media pembelajaran Guru dinilai kurang baik dan kurang menarik oleh siswa pada elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan Guru selama ini belum mampu mempengaruhi penyampaian Guru sehingga kurang mampu membantu siswa dalam memahami materi pada elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan masalah, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah berikut:

- 1) Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

- 2) Objek penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8*.
- 3) Berdasarkan hasil observasi kepada siswa, materi pembelajaran dari elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan hanya dibatasi pada materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior.
- 4) Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimana hanya dibatasi sampai tahap validasi ahli dan pengguna.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior untuk siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
- 2) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior untuk siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior untuk siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

- 2) Mengetahui hasil tingkat kelayakan dari media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior untuk siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti secara pribadi sebagai calon guru dalam hal membuat media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap bahan ajar ini.

- 2) Bagi Siswa

Menumbuhkan semangat dan motivasi belajar karena proses belajarnya tidak monoton, dan memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar mandiri dan sebagai sumber belajar materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior.

- 3) Bagi Guru

Menambah referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran khususnya pada materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior lebih menarik dan siswa tidak bosan.

- 4) Bagi Penelitian Lanjutan

Menambah bahan kajian dan studi literature dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8*.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior ini adalah :

- 1) Ruang lingkup bahan kajian atau materi pembelajaran yaitu tentang Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior.
- 2) Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* memiliki kelebihan yaitu penyajian materi pembelajaran secara menarik dan inovatif.
- 3) Dapat diubah menjadi *Flash Movie (.swf)*.
- 4) Memiliki variasi sehingga tidak menimbulkan efek bosan pada peserta didik.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Dengan Menggunakan Software *Macromedia Flash 8* pada Elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan” ini perlu untuk membantu pemahaman siswa terhadap konsep teori melalui media berbasis *Macromedia Flash 8*, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi elemen tersebut.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior adalah :

- a. Siswa dapat mempelajari materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* dan termotivasi untuk belajar sendiri.
- b. Tenaga pendidik tidak perlu mengulang-ulang materi yang telah disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8*.
- c. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* yang didesain secara menarik dan bervariasi dapat membantu peserta didik agar tidak bosan dalam belajar.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* ini memiliki keterbatasan, yaitu :

- a. Materi yang digunakan dalam elemen Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan terbatas sampai Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior.
- b. Validasi media dilakukan kepada ahli media dan ahli materi.
- c. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimana hanya dibatasi sampai tahap validasi (*development*).