BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya siswa SMK adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar siswa mengalami kegagalan, yaitu faktor dari dalam dan luar diri siswa seperti siswa yang memiliki tingkat intelegensi rendah, kurangnya motivasi belajar siswa, cara belajar yang kurang efektif, minimnya lama waktu belajar siswa, tingkat disiplin diri yang rendah, media atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah.

Demi mencapai prestasi belajar yang hasilnya memuaskan sesuai dengan semakin majunya sistem pendidikan dan juga didukung dengan perkembangan teknologi, Media pembelajaran berbasis multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, menggali informasi, dan menyesuaikan informasi sesuai dengan perkembangan teknologi pada saat ini. Multimedia juga menyediakan suatu peluang bagi seorang pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

Penggunaan Komputer dalam kegiatan pembelajaran memiliki nilai efektifitas yang tinggi sebagai alat bantu untuk menjadi sumber belajar. Hal itu dimungkinkan karena komputer dimanfaatkan serta dikembangkan dalam program multimedia animasi, sehingga unsur-unsur dasar kegiatan pembelajaran memungkinkan tercapai secara optimal yaitu terjadi interaksi antar individu, baik guru dengan siswa, siswa dengan siswa, serta siswa dengan faktor lain.

Memasang instalasi penerangan listrik merupakan salah satu standar kompetensi yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Swasta IMELDA Medan. Pada standar kompetensi ini terdapat beberapa kompetensi dasar. Jika siswa tidak menguasai kompetensi ini, maka siswa akan kesulitan dalam menghadapi materi selanjutnya. Media pembelajaran yang selama ini diterapkan dalam penyampaian materi ajar adalah konvensional dengan ceramah dan pemberian tugas kepada siswa. Dengan cara tersebut siswa sulit untuk memahami dan mencerna materi apa yang telah diajarkan. Selain itu juga cara pembelajaran tersebut membuat siswa akan jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil Observasi dan wawancara yang didapatkan dengan guru bidang studi produktif listrik pada mata pelajaran Instalasi Penerangan listrik bangunan bertingkat di SMK Swasta Imelda Medan, nilai KKM untuk mata pelajaran tersebut adalah 75. Nilai ini diambil dari nilai rata-rata ulangan KD, MID dan Ujian Semester. Namun masih banyak juga siswa yang didapati tidak sepenuhnya menyelesaikan tugas sesuai yang diinginkan sehingga nilainya masih dibawah rata-rata kelulusan, sehingga mereka harus mengikuti remedial.

Berdasarkan informasi yang didapat dari guru bidang studi, pembelajaran tidak memakai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash dan walaupun ada menggunakan media demonstrasi alat, gambar, dan buku modul pembelajaran. Dalam hal ini terdapat keterbatasan dalam menyampaikan perdalam materi ajar dan membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Kondisi keterbatasan alat dan bahan di SMK sangat mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar siswa, dimana siswa tidak hanya belajar berdasarkan teori melainkan juga harus dengan praktek langsung guna membentuk pengalaman kerja yang sesungguhnya. Jika siswa SMK juga hanya dibekali dengan teori saja maka tidak ada ubahnya dengan siswa SMA. Memilih SMK sebagai tempat mereka belajar, berarti mereka ingin memiliki kompetensi yang memungkinkan mereka bekerja.

Oleh karena itu, maka mereka harus dibekali dengan keahlian untuk hidup bersaing di dunia usaha apabila mereka tidak dapat melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Namun, apakah mereka dapat belajar jika peralatan dan bahan yang dibutuhkan tidak ada? Mengatasi hal itu maka diperlukanlah media belajar alternatif yang dapat dijangkau sekolah yang dapat mengatasi kondisi alat dan bahan tersebut.

Mengatasi permasalahan diatas, maka penelitian ini merancang media pembelajaran berbasis multimedia dalam bentuk file .swf (Shock Wave Flash). File tersebut diharap dapat menjadi multimedia interaktif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa tanpa dibebani oleh dukungan alat dan bahan

yang kurang memadai di sekolah, sebab mereka akan dapat belajar dimana saja dan kapan saja menggunakan fasilitas yang ada diluar sekolah. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui proses komunikasi (penyampaian pesan/informasi) antara pengajar dengan pembelajar, dimana pesan/informasi tersebut adalah bahan ajar (Hamalik, 2010).

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran didasarkan ketertarikan terhadap hasil dari penelitian (Heri Kiswanto,2003; Rahmat Naharin, 2015) tentang multimedia interaktif yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menjadi alternatif atau alat bantu guru dalam mengajar.

Dalam hal pembuatan media interaktif diperlukan sebuah *software* program komputer yaitu *Adobe Flash CS6* dimana perangkat lunak ini memiliki fitur untuk membuat sebuah media interaktif yaitu *actionsript*.

Berdasarkan hal tersebut ditetapkan topik dari penelitian ini yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Bertingkat Untuk Siswa Kelas XI TITL Di Smk Swasta Imelda Medan.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Prestasi belajar siswa belum memuaskan, didapat hasil belajar siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Terbatasnya alat dan bahan dalam belajar mengajar.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran belum efektif karena masih didominasi dengan media cetak, seperti modul, buku bacaan dan sangat jarang menggunakan media slide power point.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software adobe flash CS6*.
2. Perancangan menggunakan desain pembelajaran ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*).
3. Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah materi Kabel penghantar listrik dan pemasangannya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE dengan *software Adobe Flash CS 6* pada materi

materi kabel penghantar listrik dan pemasangannya di SMK Swasta Imelda Medan ?

2. Bagaimanakah hasil validasi media interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa?
3. Bagaimana tanggapan para siswa terhadap efektifitas media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada materi materi kabel penghantar listrik dan pemasangannya dibandingkan dengan media lainnya.

E. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif dengan model ADDIE menggunakan *software Adobe Flash CS 6* pada materi kabel penghantar listrik dan pemasangannya.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari hasil validasi media pembelajaran multimedia *Adobe Flash CS 6*.
3. Mengetahui tanggapan para siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada materi kabel penghantar listrik dan pemasangannya.

F. MANFAAT PENELITIAN

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

1. Bagi Peserta Didik, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi kabel penghantar listrik dan pemasangannya diluar jam belajar sekolah.
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 khususnya media menggunakan Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6*.