

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara etimologi, pengertian pendidikan adalah menjadi berkembang atau bergerak dari dalam keluar, atau dengan kalimat lain, pendidikan berarti proses mengembangkan kemampuan diri sendiri (inner abilities). Kata *Education* sering juga dihubungkan dengan '*Educere*' (Latin) yang berarti dorongan (propulsion) dari dalam keluar (Harisah, 2016:1). Artinya memberikan pendidikan melalui perubahan yang diusahakan melalui latihan ataupun praktek. Oleh karena itu definisi pendidikan mengarahkan untuk suatu perubahan terhadap seseorang untuk menjadi lebih baik.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad Azhar, 2005: 1).

Program pengembangan pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi yang sesuai dengan arah kebijakan pendidikan terjadi pada pengembangan sistem dan model pembelajaran, pengembangan program media pembelajaran serta pengembangan program media pendidikan non pembelajaran. Pengembangan program media dimaksudkan untuk menghasilkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pemerataan pendidikan. Salah satu kegiatan pokok yang dilakukan adalah pengembangan program media radio, audio, televisi, video, multi media dan internet untuk pembelajaran (Supriyanti, 2005: 1).

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin mendorong

upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Hamalik, 1994: 6).

Masih terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengarahkan proses pembelajaran yang efektif guna mencapai hasil akhir yang baik dan maksimal, diperlukan adanya media yang mampu merangsang siswa untuk menambah gairah belajar serta kecepatan dalam menguasai materi pelajaran. Banyak media yang mampu membantu guru untuk menerapkan pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi diantaranya media berbasis komputer, media gambar, media audio, media audio visual dan lain-lain.

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Dalam kurikulum 2013, untuk proses belajar mengajar siswa dituntut lebih berperan aktif dan lebih dapat kreatif dalam praktikum. Pada peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Kurikulum 2013 SMK/MAK Pasal 1 ayat (1) menyebutkan “Kurikulum pada SMK/MAK yang telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014 disebut Kurikulum 2013 SMK/MAK. Berdasarkan pengertian Kurikulum pada undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 diatas, ada dua dimensi Kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut. (Depdiknas, 2006).

TITL sebagai salah satu bidang SMK menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami proses dan konsep sains. Mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik dikembangkan melalui kemampuan berpikir analitis, induktif, dan deduktif untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peristiwa yang terjadi di dunia kelistrikan. Untuk itu guru diharapkan mampu memberikan suatu alternatif pembelajaran bagi siswanya agar dapat memahami konsep-konsep yang telah diajarkan dan dapat mengaktifkan siswa dalam belajar Menganalisis Rangkaian Listrik

Dari pengamatan yang dilakukan saat observasi ke sekolah, Proses pembelajaran di sekolah umumnya masih bersifat konvensional, di SMK Negeri 1 LUBUK PAKAM juga menggunakan metode tersebut, hal ini masih terlihat pada mata pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik yang terlihat berdasarkan observasi penulis. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional untuk mata pelajaran ini sehingga proses belajar mengajar masih terpusat kepada guru, siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru yang tersebut.

Metode pembelajaran konvensional yang dijalankan tidak mampu menarik perhatian siswa, dengan metode ini guru tidak melibatkan siswa dalam proses belajar, guru hanya mengajar mengandalkan papan tulis dan buku atau *jobsheet* yang dimiliki, sedangkan untuk menyampaikan materi siswa harus dilibatkan dalam proses belajar dan harus aktif dan terlibat dalam diskusi, materi pelajaran yang baik juga harus di isi dengan gerak, suara, gambar, video, animasi, dll sehingga minat siswa untuk menerima pelajaran tersebut meningkat. Permasalahan tersebut tidak hanya terjadi pada kelas X SMK Negeri 1 LUBUK PAKAM, memang dalam satu kelas di isi dari siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda, dari sebuah multimedia interaktif yang dilengkapi dengan suara, gambar, video, animasi, grafik, dll, diharapkan dapat mengatasi kekurangan dari metode pembelajaran konvensional, sehingga hasil belajar siswa yang rendah dan keaktifan siswa pada proses belajar mengajar semakin baik.

Tingkat keabstrakan yang cukup tinggi pada mata pelajaran MRL akan mengakibatkan salah pengertian pada siswa. Salah pengertian tersebut akan

menyebabkan tujuan pembelajaran yang tidak tercapai secara optimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa agar lebih mudah mengerti dan mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan suatu media presentasi baru berbantuan komputer dengan wujud *text*, visual maupun animasi sehingga dapat membantu siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari. Media pembelajaran berbantuan komputer tersebut dapat menggunakan *software Prezi*.

Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi siswa. Media pembelajaran dengan kemajuan teknologi yang menyenangkan dan menarik akan menimbulkan minat siswa dalam mempelajarinya. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran, baik itu berupa aspek visual yang diimbangi pendalaman materi (Arfinanta Jaya dkk, 2012). Maka dari itu penggunaan *software Prezi* ini akan memberikan pembaharuan pada media pembelajaran. Keunggulan dari media pembelajaran ini yang berbasis *visual* dan penataan tema yang menarik, sehingga akan membuat siswa tidak merasa jenuh.

Manfaat program *Prezi* diantaranya adalah :

1. Materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik
2. Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien
3. Materi pembelajaran dapat dibuat menjadi peta-pikiran (*Mind-Map*) dan dapat memasukkan teks, gambar dan video.

Artinya, dalam proses pembelajaran siswa tidak lagi kebingungan jika guru hanya menampilkan atau membaca tanpa melihat gambar atau objek, dengan *Prezi* siswa dapat melihat langsung objek secara gambar maupun audio visual.

Prezi adalah *software* presentasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi dinamis yang terlihat berbeda dengan *slide* tradisional *PowerPoint*. *Prezy* dapat melakukan hal-hal menarik seperti *zoom in* dan *out* di area yang luas, membuat alur gerak, menambah gambar dan video dan

melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak mungkin bagi kita ahli non-desain. Ini adalah cara yang lebih visual untuk menyampaikan pesan presentasi, terbungkus dalam sebuah intuitif dan *software* yang mudah digunakan, digunakan dengan koneksi internet atau di komputer anda (Anonim, 2016).

Pengembangan *Prezi* pada mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik berbantuan Komputer dengan wujud *text*, visual maupun audio visual. Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya mengerti melalui metode ceramah ataupun yang terdapat dalam buku teks yang mereka gunakan tetapi mereka dapat melihat secara nyata fenomena mengenai menganalisis rangkaian listrik

Alasan mengapa mengambil penelitian dan pengembangan (Research and Development) yaitu merujuk pada penelitian terdahulu, berdasarkan observasi dari media yang telah dibuat oleh beberapa peneliti di Universitas Negeri Medan diketahui bahwa pada materi MRL masih sedikit yang melakukan pengembangan media *Prezi* yang berbantuan komputer dengan wujud *text*, visual maupun audio visual. Peneliti mengembangkan *Prezi* berbantuan Komputer dengan wujud *text*, visual maupun audio visual ini tentu akan berbeda dengan *Power Point* yang sering ditampilkan guru di sekolah sebelumnya, *Prezi* yang dikembangkan akan lebih baru, menarik dan variasi dari *Power Point* yang sudah lama diterapkan di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menuntun siswa untuk lebih mudah mengerti.
3. Pada umumnya guru hanya menggunakan media papan tulis dalam menyampaikan pelajaran.

4. Terkadang media yang digunakan tidak memvisualisasikan suatu objek dengan jelas.
5. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat.
6. Media pembelajaran yang digunakan tergolong sudah sangat sering digunakan sehingga membosankan.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan penulis yang terbatas dalam hal biaya, waktu dan luasnya permasalahan, maka penelitian dibatasi pada lingkup :

1. Media yang dikembangkan adalah menggunakan *Software Prezi* berbantuan komputer dengan wujud *text*, visual maupun audio visual.
2. Materi yang dipakai dalam Menganalisis Rangkaian Listrik dibatasi hanya pada rangkaian arus searah untuk siswa kelas X SMKN 1 LUBUK PAKAM jurusan TITL.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan program aplikasi *PREZI* untuk siswa SMKN 1 LUBUK PAKAM kelas X TITL?
2. Bagaimana kelayakan media *Prezi* berbantuan Komputer dengan wujud *text*, visual maupun audio visual pada pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik untuk siswa SMKN 1 LUBUK PAKAM kelas X TITL?
3. Bagaimana efektifitas dan kelayakan media *Prezi* berbantuan *text*, visual maupun audio visual pada mata pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan media pembelajaran khususnya *Prezi* berbantuan Komputer dengan wujud *text*, visual maupun audio visual pada kompetensi dasar Menganalisis Rangkaian Listrik Arus Searah untuk siswa SMKN 1 LUBUK PAKAM kelas X TITL.
- b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Prezi* berbantuan Komputer dengan wujud *text*, visual maupun audio visual pada kompetensi dasar Menganalisis Rangkaian Listrik Arus Searah untuk siswa SMKN 1 LUBUK PAKAM kelas X TITL
- c. Mengetahui efektifitas *Prezi* berbantuan Komputer dengan wujud *text*, visual maupun audio visual pada kompetensi dasar Menganalisis Rangkaian Listrik Arus Searah untuk siswa SMKN 1 LUBUK PAKAM kelas X TITL.

2. Kegunaan Pengembangan

Adapun kegunaan yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi Guru

Dapat dimanfaatkan dan diterapkan oleh guru TITL dalam pelaksanaan proses pembelajaran khusus materi pada kompetensi Menganalisis Rangkaian Listrik Arus Searah.

- b. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman baru bagi siswa dalam kegiatan belajar MRL menggunakan media pembelajaran *Prezi* berbantuan Komputer dengan wujud *text*, visual maupun audio visual sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan untuk mengambil kebijakan di sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti.

Sebagai acuan untuk upaya peningkatan dan pengembangan media pembelajaran yang baru selain *Power Point*.

e. Peneliti Lain

Sebagai bahan acuan atau perbandingan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran yang diterapkan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah berupa:

- i. *Prezi* yang dikembangkan berbantuan Komputer dengan wujud *text*, visual maupun audio visual I pada kompetensi untuk siswa SMKN 1 LUBUK PAKAM Jurusan TITL kelas X mengarahkan siswa untuk aktif dan mudah mengerti serta cepat memecahkan masalah terhadap suatu permasalahan dalam pelajaran.
- ii. Dalam penyajian materi bahan ajar ini menyajikan materi berupa deskripsi, gambar, Audio Visual, video, animasi atau film.
- iii. *Prezi* pada mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik berbantuan Komputer dengan wujud *text*, visual maupun audio visual pada pelajaran MRL, yakni menemukan konsep *Prezi* yang mengetengahkan terlebih dahulu suatu fenomena yang bersifat pasti, sederhana, berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari



THE
Character Building
UNIVERSITY