

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum pendidikan dipandang sebagai sesuatu yang penting untuk meningkatkan harkat dan martabat suatu bangsa dan untuk meningkatkan kemajuan suatu Negara kearah yang lebih baik. Pada dasarnya pendidikan adalah segala usaha yang dimaksudkan untuk membantu menumbuh kembangkan segala potensi yang ada pada diri siswa. Dalam hal ini diperlukan guru yang mampu mendidik agar segala potensi yang terdapat dalam diri siswa dapat berkembang dan bermanfaat bagi orang lain khususnya bagi dirinya sendiri. Seorang pendidik berusaha membimbing, memimpin, mengajar anak baik dari segi jasmani maupun rohaninya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang dipersiapkan untuk menciptakan tenaga kerja yang profesional, minimal sebagai tenaga operator atau mekanik setelah menamatkan pendidikan dari lembaga tersebut. Persiapan tersebut tidak hanya terbatas kepada pengetahuan saja, akan tetapi keterampilan menerapkan pengetahuan tersebut mutlak diperlukan. Apalagi dunia kerja yang akan dimasuki sebagai pemakai tamatan sekolah kejuruan, sangat memerlukan keterampilan kerja (*skill*) yang tinggi.

Proses pembelajaran di sekolah pada umumnya masih bersifat konvensional, tidak terlepas di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Imelda Medan masih menggunakan model tersebut. Dalam pengajaran pada mata

pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika yang diajarkan pada kelas X TITL (Teknik Instalasi Tenaga Listrik) masih menggunakan metode konvensional yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi di SMK Swasta Imelda Medan, nilai KKM untuk mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika adalah 75. Nilai kelulusan mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika merupakan nilai yang diambil dengan mencari rata-rata dari nilai tugas harian dan nilai ujian. Namun kebanyakan dari siswa tidak dapat menyelesaikan tugas-tugas sesuai dengan syarat yang diatur, sehingga nilai yang didapat oleh kebanyakan siswa masih di bawah rata-rata nilai kelulusan yaitu 65, sehingga mereka diwajibkan mengikuti remedial.

Berdasarkan informasi yang didapat dari guru bidang studi dalam sistem pembelajaran di sekolah tersebut memang tidak pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash dan walaupun ada hanya sebatas media sederhana seperti media gambar, beberapa buku, dan menggunakan modul pembelajaran. Adapun media yang selama ini digunakan adalah *Power Point* yang dimana media ini memiliki banyak keterbatasan yaitu hanya sebatas menampilkan gambar statis saja yang dipajang di papan tulis ataupun dari LCD proyektor. Keterbatasan menggunakan media pembelajaran ini yang mengakibatkan siswa sulit untuk memperdalam materi. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan dan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mendukung proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran dalam pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar.

Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (Rusman, 2012 : 62): bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi belajar, proses belajar mengajar lebih menarik dan bervariasi serta siswa lebih aktif dan kreatif. Untuk 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 yang tepat, menarik, dapat menampilkan video, gambar, audio, teks, soal evaluasi interaktif, dan animasi yang peserta didik dapat melihat materi secara lengkap dan disajikan secara terstruktur sehingga peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang disajikan. Tentu saja *software* ini akan sangat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran kurang efektif dikarenakan sulitnya memperoleh media pembelajaran untuk pelajaran Pengukuran Besaran Listrik.
2. Proses belajar mengajar kurang menarik sehingga motivasi belajar menjadi rendah.

3. Peserta didik kurang antusias dalam mempelajari Pengukuran Besaran Listrik karena media yang digunakan guru berupa *power point* yang tidak dapat menampilkan contoh gambar dan video materi secara lengkap dan terstruktur
4. Metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi (tanya-jawab) yang menggunakan bantuan media *power point* kurang maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih berfokus maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas X jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Swasta Imelda Medan.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya menggunakan Model ADDIE dengan software *Adobe Flash CS 6*.
3. Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi Pengukuran Besaran Listrik.

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* dalam pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X di SMK Swasta Imelda Medan?
2. Bagaimanakah mengetahui tingkat kelayakan Media Pembelajaran Multimedia *Adobe Flash CS 6*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran dengan *Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X TITL di SMK Swasta Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan Media Pembelajaran Multimedia *Adobe Flash CS 6*.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Peserta Didik, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi dasar listrik dan elektronika.
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*.



THE
Character Building
UNIVERSITY