

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan perlu adanya terobosan yang efisien, baik dalam inovasi pembelajaran, pengembangan kurikulum dan penunjang sarana prasarana yang ada, sehingga dengan adanya hal tersebut suatu pendidikan dan pembelajaran akan terlaksanakan dengan efektif .

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintahan Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses ini berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh Indonesia. Pemilihan bahan ajar yang baik harus meliputi beberapa prinsip, yaitu relevansi, konsisten dan kecukupan. Media pembelajaran merupakan wadah penyalur pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dan bersifat global. Era globalisasi saat ini yang ditandai oleh semakin meluasnya penggunaan teknologi komputer di hampir seluruh segi kehidupan, khususnya di bidang pendidikan. Media berbasis

komputer dapat menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran atau bukan. Keragaman media ini meliputi teks, gambar, audio,

video, animasi bahkan simulasi. Media berbasis komputer merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks atau kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar atau merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

Pembelajaran sistem multimedia merupakan pembelajaran yang tepat bagi siswa dikarenakan sistem multimedia adobe animate cc membantu siswa untuk menguasai informasi serta menambah wawasan dan mempelajari tentang konsep pembelajaran secara sistematis. E-learning pada saat era modern merupakan salah satu wujud dari mengatasi problematika pendidikan. Sistematis pembelajaran multimedia adalah media atau alat pembelajaran yang menggunakan sistem informatika komputer yang tidak dibatasi ruang dan waktu. Electronic Learning merupakan pembelajaran yang menggunakan bantuan sistem komputer atau perangkat keras dan perangkat lunak, sehingga lebih memfokuskan pada proses belajar dan perangkat komputer hanya sebagai medianya. Pembelajaran E-learning merupakan pembelajaran yang relatif baru berbasis informatika. Adapun untuk kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media bantu, media bantu dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer dan lainnya. Dalam proses belajar mengajar supaya efektif maka diperlukan suatu metode yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang.

Hasil studi penelitian terdahulu menyebutkan bahwa pengaruh adanya pembelajaran berbasis multimedia lembaga sekolah masih kesulitan dalam melakukan pembaruan bahan-bahan belajar yang menjadi tanggungjawab sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan mutakhir. Tersedianya fasilitas serta sarana maupun prasarana yang mumpuni dan sumber daya alam (SDA) yang baik maka media pembelajaran berbasis multimedia ini cocok untuk dikembangkan.

Pada era saat ini banyak sekolah yang menerapkan konsep pembelajaran multimedia terutama pada sekolah-sekolah maju serta yang berstatus Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) dengan bertujuan untuk meningkatkan pendidikan mutu yang berintelektual. Namun pada kenyataannya masih banyak kendala yang masih banyak dihadapi. Pada studi penelitian terdahulu mengenai pembelajaran berbasis multimedia yaitu desain audio visual yang belum dapat dikemas dengan baik dan efisiensi sesuai dengan kebutuhan sarana dan prasarana siswa yang belum memadai sehingga sulit jika dilakukan pembelajaran e-learning berbasis multimedia audio visual dalam pembelajaran Peningkatan Sistem Tenaga Listrik. Fenomena yang terjadi banyak dari beberapa guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti media cetak gambar, buku, dan lain sebagainya. Sedangkan media audio, visual, dan audio visual masih kurang digunakan dalam proses pembelajaran. Padahal jika pembelajaran konvensional diterapkan secara terus-menerus akan menyulitkan siswa dalam berfikir karena bersifat abstrak dan tertuju pada kata-kata. Disamping itu pula beberapa guru masih menggunakan metode ceramah yang mayoritas masih digunakan dalam menyampaikan materi dan pembelajaran kepada siswa, jika hal tersebut dilakukan

secara berlangsung dan terus-menerus maka pembelajaran akan bersifat monoton sehingga siswa merasa bosan menerima materi yang disampaikan guru. Persoalan tersebut adalah menciptakan sebuah alat media pembelajaran berbasis multimedia audio visual sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk menciptakan suatu pembaruan pembelajaran berbasis multimedia audio visual yang menarik dan menyenangkan bagi siswa masih diperlukan terobosan yang inovatif dan kreatif.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal yang pokok dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Proses pembelajaran merupakan proses suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dan sumber belajar”.

Pembelajaran memang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu diperlukan sebuah alat atau media sebagai perantara menyampaikan materi yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang efektif, lebih baiknya guru untuk mengembangkan salah satu media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif yang dapat mendorong siswa mampu belajar secara optimal baik belajar mandiri maupun pembelajaran dalam ruangan. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam

menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan.

Pembaruan media pembelajaran disegala sektor pendidikan memang perlu dan terus dilakukan pembaruan terutama dalam sektor kurikulum seiring dengan arus perkembangan arus teknologi modern. Seorang guru haru berkembang dan mengembangkan diri seiring dengan perkembangan teknologi modern yang semakin pesat sehingga mengubah proses perbaikan dalam aspek-aspek pendidikan terutama pada materi pelajaran pembumian sistem tenaga listrik yang dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer pada sekolah merupakan suatu contoh untuk meningkatkan kualitas institusi sekolah, karena dengan alat tersebut dapat meningkatkan akses mempercepat proses dan mengurangi administrasi birokrasi konvensional”.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan suatu instansi pendidikan yang tergabung pada beberapa program keahlian, antara lain TIPTL (Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga listrik), Teknik Audio Video , dan TJTL (Teknik Jaringan Tenaga Listrik). Untuk penelitian ini peneliti memilih salah satu jurusan Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL) Dalam Pembelajaran Pembumian Sistem Tenaga Listrik kelas XI. Materi yang akan dibahas nantinya adalah mengetahui standar kelayakan grounding/pembumian tingkat kehandalan sebuah pembumian ada di nilai konduktivitas logam terhadap tanah yang di tancapinya. Materi pelajaran Pembumian Sistem Tenaga Listrik sangat penting untuk dipelajari

pada kelas XI, karena materi pelajaran ini merupakan kebutuhan siswa dalam mengetahui standar kelayakan grounding/pembumian sesuai dengan kebutuhan dalam kompetensi keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL), mulai dari single grounding rod, paralel grounding rod, multi grounding sistem.

Proses pembelajaran Pembumian Sistem Tenaga Listrik dikelas pada umumnya masih bersifat konvensional antara guru dan siswa. Hal ini sesuai dengan hasil observasi di lapangan proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, diskusi, penugasan, dan media yang digunakan masih power point sederhana. Dengan menggunakan metode seperti diatas siswa cenderung akan mengalami kebosanan dan minat belajar pun akan kurang. Hal ini juga dirasakan pada saat melakukan program PPL di SMK N 1 Lubuk Pakam dengan materi pelajaran yang sama, terjadi kebosanan pada siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan metode konvensional. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan pembelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran tersebut.

Adobe animate cc merupakan versi baru dari adobe flash profesional. Dikutip dari Tech Crunch, Rabu (10/2/2016), dikatakan bahwa adobe tidak hanya merubah namanya saja, namun juga memberikan beberapa fitur terbaru, yang kini menjadi keluarga *Creative Cloud*. Dengan fitur tersebut developer dapat membuat asetnya bisa digunakan dimana saja ketika penggunaanya membutuhkan. Developer dapat menyimpan seluruh aset desain pada library.

Materi pelajaran Penumian memiliki kesulitan terkhusus selama pembelajaran berlangsung, karena siswa mengalami kesulitan untuk mendeskripsikan sifat dari bentuk-bentuk penumian. Salah satu fakta yang didapat pada saat observasi disekolah tersebut terhadap siswa yang menjadi subjek penelitian, mengatakan bahwa mata pelajaran tersebut harus memiliki alat bantu atau pendukung dalam proses pembelajaran, seperti media pembelajaran animasi, dan simulasi terhadap matapelajaran yang disampaikan, sehingga siswa dapat lebih aktif saat pembelajaran dengan adanya media tersebut. Fakta yang didapat dari guru yang mangampu mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik, juga mengalami kejenuhan pada saat mengajar, karena siswa merasa cepat bosan dengan metode yang digunakan.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk meningkatkan kompetensi Menerapkan Penerima Satelit Pada Sistem Penerima TV Digital Bagi Siswa SMK Negeri 1 Lubuk Pakam” menunjukkan tingkat keberhasilan dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkat dari hasil kompetensi siswa dalam pembelajaran penumian sistem tenaga listrik setelah diuji menggunakan uji instrument kepada siswa.

Berdasarkan pernyataan diatas perlu adanya suatu pengembangan media yang bersifat interaktif di SMK N 1 Lubuk Pakam pada mata pelajaran penumian sistem tenaga listrik, dengan adanya media pembelajaran interaktif ini maka dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan melihat keaktifan siswa mengikuti pebelajaran berlangsung. Selain menambah minat belajar siswa,

pengembangan media juga dirasa dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan alat teknologi .

Hasil analisis kebutuhan yang didapat melalui hasil wawancara dengan guru dan siswa adalah sebagai berikut :

- a. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.
- b. Media yang digunakan pada proses pembelajaran hanya menggunakan media gambar statis yang ditampilkan di papan tulis atau dengan LCD proyektor dimana siswa hanya dapat melihat dari tempat duduk sehingga menyulitkan beberapa siswa yang memiliki kemampuan rendah untuk menumbuhkan fakta terkait materi yang disajikan.
- c. Menurut siswa, diperlukan media lain yang dapat mempermudah untuk menumbuhkan fakta dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif merupakan media yang tepat untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari uraian diatas, lahirlah keinginan penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* Pada Materi Pelajaran Pembumian Sistem Tenaga Listrik Kelas XI Teknik Instalasi Pemanfaatan Listrik (TIPTL) SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian materi guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran Pembedaan Sistem Tenaga Listrik.
2. Siswa kesulitan memahami pelajaran pembedaan yang diajarkan pada saat proses belajar mengajar karena tidak ada media pendukung dalam pembelajaran.
3. Siswa lebih cenderung pasif saat mengikuti proses pembelajaran karena tidak adanya alat perantara komunikasi yang konkret kepada siswa.
4. Kurangnya pemanfaatan alat teknologi dalam menyampaikan informasi selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang akan diteliti, perlu adanya pembatasan masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang lebih baik. Oleh karena itu, penulis hanya mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* pada materi pelajaran pembedaan sistem tenaga listrik meliputi materi sistem pembedaan dan melihat apakah media yang dikembangkan layak dan memenuhi persyaratan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah penerapan media pembelajaran *adobe animate creative cloud* dapat meningkatkan hasil belajar pbumian sistem tenaga listrik siswa kelas XI SMK N 1 lubuk pakam ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap kelayakan produk *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran Pbumian Sistem Tenaga Listrik di Kelas XI SMK N 1 Lubuk Pakam ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan masalah penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *adobe animate creative cloud* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas XI SMK N 1 Lubuk pakam.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan produk *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran pbumian sistem tenaga listrik di kelas XI SMK N 1 Lubuk Pakam.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan diatas, maka manfaat dari penelitian dan pengembangan ini. Manfaat tersebut dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pengetahuan teori tentang media pembelajaran multimedia interaktif pada materi pembedahan sistem tenaga listrik di Kelas XI TIPTL SMK N 1 Lubuk Pakam peserta dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi peneliti sebelumnya.
- b. Melanjutkan minat untuk mengembangkan sebuah penelitian tentang pengembangan berbasis multimedia komputer.
- c. Sebagai motivasi untuk mengembangkan bahan ajar secara efektif, efisien dan kreatif sehingga dalam penyampaian pembelajaran lebih mudah, praktis, singkat dan menyenangkan.
- d. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia komputer dapat menjadikan sebagai perubahan dalam dunia pendidikan dan meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran di dalam kelas

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Dapat mempermudah dan memvisualisasikan pemahaman siswa pada materi Ilmu Pembedaan Sistem Tenaga Listrik dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate Creative Cloud*.
- 2) Siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik dengan semua materi pelajaran.
- 3) Membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan mudah karena dibantu adanya audio visual.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai referensi informasi yang dapat dimanfaatkan untuk merepresentasikan media pembelajaran Pembedaan Sistem Tenaga Listrik.
- 2) Dengan adanya pengembangan ini, dapat membantu guru saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud*.
- 3) Memberikan motivasi dan keinginan bagi guru-guru untuk meningkatkan daya saing dan kualitas maupun kuantitas serta keterampilan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud*.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) pengembangan dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberikan sumbangsih atau kontribusi yang bersifat positif untuk meningkatkan acuan kualitas pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud*..
- 2) Sebagai sarana dan prasarana untuk meningkatkan mutu serta daya saing berbasis multimedia komputer.

d. Bagi peneliti Selanjutnya

- 1) Pengembangan Media ini sebagai sarana atau wadah untuk memperluas wawasan pengetahuan, keilmuan dalam dunia pendidikan dan teknologi terutama tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud*.
- 2) Sebagai wawasan bagi peneliti selanjutnya untuk terus mengembangkan dan menjadikan alat media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud*.