

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pembukaan UUD 1945 telah ditegaskan negara berkewajiban mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara, salah satunya dapat diwujudkan melalui pendidikan. Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari sistem pendidikan yang ada pada suatu bangsa tersebut. Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas individu yang secara langsung maupun tidak langsung dipersiapkan untuk mampu mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mensukseskan pembangunan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Bagi sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat-alat tersebut sebagai alat bantu mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Menurut Hutajulu (2011:2) Kondisi keterbatasan alat dan bahan di SMK sangat mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar siswa, pengadaannya memerlukan biaya yang sangat besar sehingga membuat program tersebut mungkin terlaksana namun tidak dengan kualitas yang diharapkan, karena siswa tidak hanya belajar berdasarkan teori melainkan juga harus dengan praktek langsung guna membentuk pengalaman kerja yang sesungguhnya. Jika siswa SMK hanya dibekali dengan teori saja maka tidak ada ubahnya dengan siswa SMA. Dalam Peraturan Pemerintah No.29 Tahun 1990, pasal 3 ayat (2) menegaskan bahwa tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang utama menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. Agar lulusan SMK memiliki kesiapan dan kemampuan untuk siap memasuki lapangan pekerjaan di dunia usaha dan dunia industri. Hal ini berkaitan dengan tujuan pendidikan menengah kejuruan UU SISDIKNAS Tahun 2002 pasal 15 yaitu mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu, sehingga SMK tidak hanya mempersiapkan siswa untuk memasuki lapangan pekerjaan tetapi juga

mempersiapkan siswa untuk dapat bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang sesuai dengan bidangnya.

Dalam Garis Besar Program Pembelajaran (GBPP) kurikulum SMK 2004 menjelaskan bahwa tujuan SMK sebagai bagian dari sistem pendidikan menengah dalam pendidikan nasional mempunyai tujuan sebagai berikut: (1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, (2) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, (3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari, baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, (4) Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih. Untuk itu SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan formal dalam bidang kejuruan diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang siap pakai dilapangan kerja sesuai dengan keahlian yang dimilikinya. Melalui lembaga ini para siswa dibekali atau diberi ilmu pengetahuan, keterampilan serta dibina kepribadiaannya. Dalam hal ini, sekolah perlu menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya adalah dengan mengenalkan alat bantu atau media untuk pembelajaran terbaru saat ini.

Pada hakikatnya, proses belajar dan mengajar adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Yang dimaksud pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap atau dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media. Dalam proses belajar mengajar, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi belajar mengajar disebut

media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sama pentingnya dengan faktor-faktor pendidikan yang lain, namun terkadang kurang diperhatikan oleh guru. Padahal pemilihan media yang tepat, yaitu yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dengan tujuan yang akan dicapai, merupakan salah satu kunci keberhasilan suatu proses belajar mengajar.

Berdasarkan pandangan diatas, permasalahan yang muncul adalah bagaimana seorang guru mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa melalui pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Pendidik membutuhkan suatu media pengajaran yang dapat menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga akan membawa peserta didik pada suatu keadaan dimana mereka berusaha mencari jawaban atas keingintahuannya dengan terus bertanya dan membaca.

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Maka guru diharapkan dapat mengajar menggunakan alat dan perlengkapan tersebut secara efisien di dalam pembelajaran di kelas. Tapi di sisi lain, pengajar juga diisyaratkan untuk dapat menggunakan alat yang murah, efisien, mampu dimiliki sekolah, baik yang dibuat sendiri oleh pengajar maupun alat konvensional yang dimiliki sekolah, serta tidak menolak kemungkinan untuk mengikuti perkembangan kemajuan teknologi dalam pembelajaran.

Untuk itu para pengajar mulai berusaha membiasakan diri untuk menggunakan peralatan seperti OHP, LCD, CD, DVD, Video, komputer dan internet dalam pembelajaran di kelas, dengan berbagai program pembelajaran yang dapat dikembangkan. Bagi sekolah yang sudah maju seharusnya sudah berusaha untuk melakukan berbagai upaya perbaikan pada alat-alat dan perlengkapan pendidikan yang digunakan.

Menurut Esti dalam Sinaga (2012), seorang pendidik yang terampil menggunakan berbagai cara akan menimbulkan atau mempertahankan keingintahuan dalam pengajarannya. Untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi yaitu kurangnya pengetahuan dan keterampilan siswa SMK yang menyebabkan

rendahnya hasil belajar siswa, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran. Pendidik membutuhkan suatu media pengajaran yang dapat menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga akan membawa peserta didik pada suatu keadaan dimana mereka berusaha mencari jawaban atas keingintahuannya dengan terus bertanya dan membaca. Dengan demikian, sebagai seorang tenaga pendidik, harus mengakui bahwa mereka bukanlah satu-satunya sumber belajar, melainkan guru hanyalah salah satu dari begitu banyak sumber belajar yang dapat memungkinkan siswa belajar.

Untuk mengatasi permasalahan itu, peneliti berusaha merancang dan membangun suatu Media Pembelajaran berbasis Multimedia bagi siswa pada pembelajaran menjelaskan konsep generator listrik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: (1) Materi yang dipelajari siswa sulit diterima siswa (2) Keterbatasan alat dan bahan di Sekolah (3) Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat (4) Guru sangat jarang menggunakan media pada mata pelajaran menjelaskan konsep generator listrik.

1.3 Batasan Masalah

Untuk efektivitas dan ketajaman pembahasan penelitian, perlu membuat pembatasan masalah yang terkait dalam penelitian ini.

1. Penelitian ini membahas apakah media pembelajaran berbasis multimedia layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK.
2. Materi ajar yang dikembangkan dalam media dibatasi hanya pada menjelaskan konsep generator listrik.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk multimedia interaktif dengan menggunakan Perangkat Lunak *Adobe Flash Professional CS3, format factory dan Camtasia Studio 7.*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran berbasis multimedia pada pembelajaran menjelaskan konsep generator listrik?
2. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia ini layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah :

1. Untuk merancang media pembelajaran berbasis multimedia pada pembelajaran menjelaskan konsep generator listrik.
2. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis multimedia layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.
 - a. Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa SMK pada pembelajaran menjelaskan konsep generator listrik.
 - b. Dapat digunakan untuk pembelajaran secara individual, tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat digunakan dimana saja.
2. Bagi guru
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan Barometer untuk meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media komputer dalam pembelajaran, sehingga dapat mengikuti kemajuan IPTEK saat ini dan yang akan datang. Hal ini secara tidak langsung akan memberikan motivasi tersendiri bagi siswa dalam belajar.

b. Sebagai bahan masukan kepada pendidik dalam mengembangkan pembelajaran di kelas, dan meningkatkan mutu pendidikan SMK guna mempersiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang siap memasuki dunia usaha dan dunia industri.

3. Bagi Sekolah

b. Sebagai bahan masukan kepada pendidik dan pihak sekolah SMK dalam pengembangan pembelajaran di kelas dan peningkatan mutu pendidikan khususnya bagi SMK NEGERI 13 Sei Seruwai Belawan, umumnya bagi pihak pengelola SMK lainnya guna mempersiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang siap memasuki dunia usaha dan dunia industri.

c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah menghasilkan peserta didik yang memiliki Prestasi belajar yang tinggi khususnya pada pembelajaran menjelaskan konsep generator listrik.