

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sistem Pendidikan Nasional yang terdapat pada Undang-Undang No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Seiring dengan itu 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 professional. 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 bertanggungjawab terhadap pekerjaan yang sesuai dengan bidangnya.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru / fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

Belajar dengan menggunakan media pembelajaran memang sangat memegang peranan penting dalam hasil belajar, karna pembelajaran akan lebih menyenangkan dan membangkitkan motivasi bagi penerima pembelajaran dan siswa dapat menganalisis tiap-tiap komponen dalam

pembelajaran karena media dapat di ulangi pada waktu yang diperlukan, serta siswa juga dapat melakukan sintesis karena di dalam media telah di buat pemecahan masalah dari beberapa masalah yang mungkin terjadi dalam melakukan pemasangan instalasi tenaga listrik. Jika dipilih dan didesain secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya..

Sementara menurut (Arikunto,2006:47) bahwa guru diharapkan sanggup menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas tinggi sehingga mampu menghasilkan prestasi belajar siswa. Fungsi yang dapat diperankan guru dalam pembelajaran, yakni: (1) sebagai perancang pembelajaran, dimana seorang guru diharapkan mampu merancang pembelajaran agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien, (2) pengelola pembelajaran, dimana seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar yang dinamis dan kondusif, dan (3) evaluator pembelajaran. Berdasarkan dengan fungsi tersebut guru dituntut memiliki pengetahuan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan memilih metode/pendekatan dan guru juga dituntut secara terus menerus memantau hasil belajar yang telah dicapai siswa, mengevaluasi kegiatan pembelajaran dan selalu berusaha meningkatkannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan salah satu Kompetensi Dasar pada program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik adalah memasang instalasi penerangan listrik bangunan bertingkat. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi dikatakan bahwa pada saat melakukan proses belajar mengajar guru bidang studi mengalami beberapa kendala saat mengajar disebabkan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi, guru mengandalkan media berupa buku paket dan media power point yang kurang menarik dirasakan oleh siswa. Berdasarkan wawancara dengan bapak Tampubolon selaku guru yang mengajar Instalasi tegangan listrik memaparkan bahwa pelajaran yang masih monoton dengan buku paket, powerpoint dan praktikum masih menjadi hal yang membosankan bagi para siswa, sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan (pedoman wawancara terlampir pada lampiran 1).

Melihat kenyataan tersebut, maka perlu upaya untuk mengatasi masalah-masalah tersebut melalui media belajar yang dapat membantu para siswa di SMK Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik untuk mata pelajaran instalasi tenaga listrik. Dengan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6*.

Media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* menawarkan konsep atau cara belajar yang berbeda dengan cara tatap muka atau konvensional. Media ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan bahasan materi pelajaran, sehingga guru tidak lagi hanya bergantung pada buku pelajaran yang ada dan diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kurangnya fasilitas di sekolah dalam melaksanakan praktikum. Dalam hal

ini, para siswa sebagai penerima pelajaran, akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran teknik Instalasi Tenaga listrik masih kurang diminati karena pembelajaran yang menggunakan media berupa buku paket dan powerpoint.
2. Pembelajaran yang diterapkan selama ini kurang optimal karena hanya menggunakan buku paket dan powerpoint sebagai media pembelajaran sehingga siswa tidak dapat mengulangi penyampaian yang di ajarkan oleh guru sedangkan siswa masih sulit belajar melalui buku.
3. Pembelajaran yang ditargetkan guru masih sampai kepada penerapan guru hanya mengajarkan pembelajaran sampai kepada penerapan yang dilakukan siswa mengenai pembelajaran tersebut sehingga siswa hanya mampu menerapkan pembelajaran dan kurang mampu untuk menganalisis dan mensintesis
4. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran memasang Instalasi Listrik bangunan bertingkat di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif.

### C. Pembatasan Masalah

Identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash untuk mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar “Memasang instalasi penerangan listrik bangunan bertingkat. Pada kelas XI Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Media pembelajaran yang didesain hanya dalam bentuk media efektif yang terdapat pada menu latihan serta pembelajaran yang dihasilkan kepada siswa mencapai tahap analisis dan sintesis, dan media yang dibuat hanya dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*.
3. Analisis kebutuhan dilakukan pada guru dan siswa di Kelas XI Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah langkah-langkah desain media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi Memasang instalasi penerangan listrik bangunan bertingkat?

2. Seberapa besar tingkat kelayakan desain media pembelajaran *Adobe Flash* yang dirancang sebagai media pembelajaran bagi siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Desain dari penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah desain media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada memasang instalasi penerangan listrik bangunan bertingkat.
2. Mengetahui tingkat kelayakan desain media pembelajaran *Adobe Flash CS6* yang dirancang sebagai media pembelajaran bagi siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat desain media ini secara praktis adalah :

1. Dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran memasang instalasi penerangan listrik bangunan bertingkat dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mencapai tahap analisis dan sintesis.
2. Sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran guru secara fisik.
3. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi instalasi tenaga listrik untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara teoritis manfaat desain media ini adalah:

1. Membangkitkan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah.
2. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media *Adobe Flash CS6* dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lain sehingga siswa dapat menerapkan pembelajaran ke dunia tempat kerja.

