

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum, pendidikan di pandang sebagai sesuatu yang penting untuk meningkatkan harkat dan martabat suatu bangsa dan untuk meningkatkan kemajuan suatu Negara kearah yang lebih baik. Peningkatan mutu pendidikan banyak di rancangka oleh setiap Negara untuk memajukan negaranya. Keberhasilan dan kegagalan pendidikan suatu Negara mempunyai pengaruh bagi perkembangan kualitas generasi yang akan datang. Dalam peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi yang dapat memberikan kontribusi pada masyarakat, bangsa, dan negaranya sehingga mampu hidup dan bersaing dalam dunia internasional dengan tidak kehilangan identitas nasionalnya.

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.

Sehubungan dengan itu, Padahal sesuai dengan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1, menyatakan bahwa :

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang, dilaksanakan guru sebagai pendidik guna dapat memenuhi amanat peraturan pemerintah tersebut. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran yang membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Karena menurut Gafur (2012: 105) dalam proses pembelajaran, informasi materi yang disampaikan masuk kedalam diri siswa melalui panca indera. Semakin banyak indera yang tersentuh oleh rangsangan media, semakin efektif pula hasil dari proses pembelajaran.

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah salah satu Lembaga Pendidikan Nasional memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan SDM yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan.

Berdasarkan observasi di lapangan SMK IMELDA MEDAN bahwa nilai KKM untuk mata Pembelajaran Memasang Sistem Pentanahan Instalasi Listrik adalah 75. Akan tetapi yang didapati kenyataannya nilai rata – rata keseluruhan melalui Daftar Kumpulan Nilai Hasil Belajar Tahun Pelajaran 2016/2017 untuk siswa

kelas XI jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik adalah 65, sehingga siswa yang belum mendapatkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) diwajibkan untuk mengikuti ujian remedial. Dengan demikian $\leq 40\%$ siswa belum mendapatkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan proses yang dilakukan di kelas oleh guru yaitu menggunakan media berupa power point dan ceramah. Oleh karena itu Untuk mendukung proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang mampu 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 dalam poses belajar mengajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai dalam Rusman (2012 : 62): bahwa manfaat media pembelajarandalam proses belajarsiswa, 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) siswadapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan. Dapat disimpulkan media mampu meningkatkan motivasi belajar, menguasai dan mencapai tujuan

bahan pembelajaran, metode mengajar lebih menarik dan bervariasi dan siswa lebih aktif dan kreatif.

Media pembelajaran mudah diperoleh di masa sekarang. Komputer sebagai alat elektronik yang termasuk kategori multimedia yang mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti :telinga (audio), mata (Visual), dan tangan (kinetik) yang dalam pembelajaran memungkinkan informasi atau pesan yang disampaikan mudah dimengerti (Munadi, 2012 : 148). 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 animasi yang dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol. Tentu saja *software* ini akan sangat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pembelajaran Memasang Sistem Pentanahan Instalasi Listrik Pada Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK IMELDA MEDAN T.A 2016/2017”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Menggunakan bahan ajar power point membuat siswa mendapatkan nilai yang tidak memuaskan.
2. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih kurang optimal dalam aplikasinya karena masih didominasi media cetak seperti modul, buku bacaan dan sangat jarang power point
3. Sarana prasarana penunjang (laboratorium komputer dan LCD proyektor) belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di SMK Imelda Medan secara optimal.
4. Kemampuan belajar siswa berbeda-beda dalam menangkap informasi/materi.

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 XI Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Imelda Medan.
2. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi prinsip pentanhan dan elektrode-elektrode pentanahan.
3. Pengujian multimedia yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

4. Software yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran adalah *Adobe Flash CS6*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 6* pada materi pentanahan, jenis-jenis elektroda dan pengukuran tahanan pentanahan?
2. Bagaimanakah tingkat validasi media dan validasi materi pembelajaran yang dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan keinginan peneliti berupa jawaban yang hendak dicari melalui proses penelitian. Tujuan penelitian berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* pada materi pentanahan, jenis-jenis elektroda dan pengukuran tahanan pentanahan
2. Memvalidasikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* yang efektif bagi siswa.

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. Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat.
2. Untuk membangkitkan motivasi pendidik untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, mudah dan menyenangkan.
3. Membantu peserta didik untuk lebih mudah meningkatkan pemahaman mengenai materi pelajaran khususnya materi teknik memasang sistem petanahan instalasi listrik.
4. Meningkatkan kualitas pengetahuan dikelas maupun di luar kelas dan selanjutnya dipergunakan di dunia kerja.