

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan adalah segala usaha yang dimaksudkan untuk membantu menumbuhkembangkan 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.

Dalam Undang – undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 pasal 1 ayat 2 dituliskan “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan yang berdasarkan Undang – Undang Dasar 1945”. Jadi dalam hal ini, tujuan dari pendidikan nasional ini merupakan tujuan akhir dari sebuah lembaga pendidikan baik formal maupun nonformal yang sesuai dengan kebudayaan Indonesia.

Salah satu lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang pada akhirnya mampu meluluskan siswa yang benar – benar terampil, cakap, serta siap bekerja dalam dunia usaha. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menjelaskan Standar Kompetensi Lulusan SMK sebagai berikut :

1. Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut sesuai dengan perkembangan remaja.

2. Mengembangkan diri secara optimal dengan memanfaatkan kelebihan diri serta memperbaiki kekurangannya.
3. Menunjukkan sikap percaya diri dan bertanggung jawab atas perilaku, perbuatan, dan pekerjaannya.
4. Menghargai keberagaman agama, bangsa, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup global.
5. Membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif.
6. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan.
7. Menunjukkan kemampuan mengembangkan budaya belajar untuk pemberdayaan diri.
8. Menunjukkan sikap kompetitif, sportif untuk mendapatkan hasil yang terbaik.
9. Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah kompleks.
10. Menunjukkan kemampuan menganalisis gejala alam dan sosial.
11. Memanfaatkan lingkungan secara produktif dan bertanggung jawab.
12. Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara demokratis dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
13. Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya.
14. Mengapresiasi karya seni dan budaya.
15. Menghasilkan karya kreatif, baik individual maupun kelompok.
16. Menjaga kesehatan dan keamanan diri, kebugaran jasmani, serta kebersihan lingkungan.

17. Berkomunikasi lisan dan tulisan secara efektif dan santun.
18. Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat.
19. Menghargai adanya perbedaan pendapat dan berempati terhadap orang lain.
20. Menunjukkan keterampilan membaca dan menulis naskah secara sistematis dan estetis.
21. Menunjukkan keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia dan Inggris.
22. Menguasai kompetensi program keahlian dan kewirausahaan baik untuk memenuhi tuntutan dunia kerja maupun untuk mengikuti pendidikan tinggi sesuai dengan kejuruannya.

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.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah salah satu sekolah bidang keteknikan. Menurut hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru bidang studi, di kaitkan pada mata pelajaran, kondisi yang ada pada mayoritas siswa kurang tertarik mempelajari materi gerbang digital dikarenakan metode pembelajaran yang kurang menarik, dan hasil belajar siswa yang dicapai pada umumnya masih rendah.

Faktor utama pemicu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam belajar gerbang digital tersebut dikarenakan materi yang disampaikan kurang menarik karena tidak ada media dan banyaknya teori-teori dalam pembelajaran

yang tidak dipahami dengan baik karena tidak adanya bahan contoh atau simulasi. Hal tersebut disebabkan karena guru menerangkan materi pembelajaran melalui ceramah, dan adapun media yang dipakai oleh guru hanyalah berupa papan tulis. Hal ini tidak berdampak baik dan maksimal untuk mencapai hasil nilai yang memuaskan atau standart kelulusan.

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 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. 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. *Macromedia flash 8* 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 gerbang logika.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran Gerbang Digital Pada Kelas X Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Pembelajaran materi Gerbang Digital selama ini dilakukan hanya dengan cara konvensional yaitu menggunakan buku cetak.
2. Kurang tersedianya media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran Gerbang Digital di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif.
3. Siswa merasa kurang memahami materi Gerbang Digital pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pengukuran Listrik.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Materi pelajaran yang dibahas adalah Gerbang Digital pada kelas X Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL) SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk multimedia interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimanakah prosedur rancang bangun media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran Gerbang Digital?
2. Bagaimanakah tingkat validasi media pembelajaran interaktif yang dirancang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui rancang bangun media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran Gerbang Digital.
2. Mengetahui tingkat validasi media pembelajaran interaktif yang dirancang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Peserta Didik, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi Gerbang Digital.
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).