

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan disaat ini yang harus diperhatikan perkembangannya. Hal ini dikarenakan pendidikan yang berkembang adalah pendidikan yang membutuhkan kemajuan dibidang ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK). Dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan inovatif, pengajar dapat meningkatkan potensi serta aktivitas belajar peserta didik. Hal ini merupakan tugas yang sangat penting bagi seorang pengajar sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran. Pendidikan juga sangat penting bagi umat manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan mengajak siswa untuk melihat hal yang dipelajari lebih konkrit. Proses pembelajaran menggunakan alat bantu berupa media belajar berbasis macromedia flash akan lebih disukai oleh siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiman,dkk (2010:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Pada umumnya dalam proses belajar menggunakan seorang guru masih menggunakan metode konvensional dan menulis dipapan tulis, sehingga siswa menjadi bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Pemerintah juga sudah mengupayakan untuk memajukan pendidika yang ada di Indonesia, seperti halnya pemerintah sudah mengadakan diklat pendidika bagi guru untuk meningkatkan mutu pengajar. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 : 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam mengembangkan potensi seseorang siswa harus disertai dengan meningkatnya moral dan akhlak dari siswa tersebut, sehingga terwujud pendidikan yang berkarakter, disiplin, dan berterampilan seorang siswa. Seorang guru juga diwajibkan dapat menguasai teknologi yang dapat dikembangkan selama pembelajaran berlangsung, sehingga antara siswa dan guru terjadi interaksi.

Salah satu jenjang pendidikan yang ada di Indonesia adalah tingkat menengah kejuruan atau sering disebut SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang memiliki berbagai jenis kejuruan yang salah satunya adalah Teknik Instalasi Pemanfaat Tenaga Listrik (TIPTL), jurusan TIPTL tergabung dalam sekolah menengah kejuruan teknologi dan rekayasakabupaten Deli Serdang , terletak di kecamatan percut sei tuan, yang bernama SMK N 1 Percut Sei Tuan.

SMK Negeri 1 percut sei tuan merupakan suatu instansi pendidikan yang tergabung pada beberapa program keahlian, antara lain TIPTL (Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga listrik), Sistem pendinginan tata udara , dan TJTL (Teknik Jaringan Tenaga Listrik). Untuk penelitian ini peneliti memilih salah satu jurusan Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL) dengan mata pelajaran Dasar dan pengukuran listrik kelas X. Materi yang akan dibahas nantinya adalah prinsip kerja dari alat ukur ampere meter, voltmeter, dan daya. Dalam kompetensi yang akan dibahas lebih mengarah kepada bagian rangkaian dasar seri, rangkaian paralel, dan rangkaian campuran, dengan sumber tegangan bolak-balik .Mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik sangat penting untuk dipelajari pada kelas X, karena mata pelajaran ini merupakan kebutuhan siswa dalam mengukur tenaga listrik sesuai dengan kebutuhan dalam kompetensi keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL), mulai dari cara merangkai rangkaian seri, paralel, dan campuran untuk dihitung arus, tegangan, dan daya pada rangkaian tersebut.

Proses pembelajaran dasar dan pengukuran 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 disekolah SMK N 1 Lubuk pakam dengan mata pelajaran yang sama, terjadi kebosanan pada siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan

metode konvensional. Sehingga peneliti lebih tertarik lagi untuk mengembangkan pembelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran tersebut.

Mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik memiliki kesulitan terkhusus selama pembelajaran berlangsung, karena siswa mengalami kesulitan untuk mendeskripsikan sifat dari rangkaian listrik dasar. 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 mengajarkan mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik, juga mengalami kejenuhan pada saat mengajar, karena siswa merasa cepat bosan dengan metode yang digunakan.

Dengan perkembangan teknologi sekarang ini sangat mungkin untuk membuat suatu media pembelajaran yang interaktif, sehingga pengguna dapat aktif layaknya bermain game. Teknologi berupa media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Sehingga melalui media siswa memperoleh pesan dan informasi yang dapat membentuk pengetahuan yang baru pada siswa. Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan kurangnya alat di sekolah dan fungsi guru sebagai sumber informasi/ pengetahuan bagi siswa. Media juga sangat diminati oleh siswa dikarenakan, media dapat membantu apa sebenarnya yang sedang atau yang akan dipelajari.

Dengan pembelajaran melalui media siswa diharapkan mudah mengerti, kreatif dan mendapatkan hasil belajar yang bagus, sehingga siswa juga diharapkan menjadi semakin berminat untuk mempelajari suatu pelajaran di sekolah.

Menurut obesrvasi yang dilakukan pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Percut Sei Tuan, guru yang mengampu mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik mengatakan masih menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah dan menggunakan alat bantu papan tulis yang dibuat gambar kerja dan *jobsheet* dan juga masih menggunakan media pembelajaran pendukung *power point*, sehingga siswa cepat bosan saat mengikuti pembelajaran tersebut. Minimnya media dalam proses pembelajaran menjadikan siswa mempelajari pelajaran dasar dan pengukuran listrik lebih abstrak atau lebih banyak menghayal suatu kejadian. Hasil peninjauan kedua yang dilakukan oleh peneliti ternyata siswa berpendapat bahwa mereka membutuhkan suatu media pembelajaran baru yang menarik, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan niat belajar.

Dari hasil observasi lapangan yang dilakukan pada SMK N 1 Percut Sei Tuan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam memahami dan mengikuti mata pelajaran tersebut. Terdapat 16% dari 25 orang siswa yang benar memahami pelajaran yang disampaikan, dengan KKM 75 yang telah ditetapkan pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik. Guru pengampu juga mengatakan terdapat 84% siswa yang gagal, sehingga siswa tersebut harus mengikuti ujian ulangan atau biasa dikenal dengan ujian remedial untuk mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan.

Sesuai dengan visi dari SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yaitu “berkomitmen tinggi dalam menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang menguasai ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) serta berakhlak mulia yang mampu bersaing untuk mengisi pasar kerja secara global” maka keberadaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu pendukung dalam meningkatkan kemampuan dibidang ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK), sehingga siswa mampu menghadapi perkembangan akan teknologi yang ada. Selain visi, juga terdapat misi dari sekolah untuk melaksanakan kebijakan pemerintah untuk mewujudkan SMK yang mempunyai nilai dan moral karakter bangsa guna menghasilkan tamatan yang memiliki kemampuan dibidang kompetensi kemampuan akan IPTEK, dan secara meluas dapat bersaing didunia kerja secara global dibidang teknologi.

Berdasarkan pernyataan diatas perlu adanya suatu pengembangan media yang bersifat interaktif pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listik, 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 beberapa guru dan siswa adalah sebagai berikut :

- a. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Metode seperti ini menyebabkan siswa

menjadi kurang aktif karena siswa lebih banyak mendengarkan sehingga menimbulkan kejenuhan dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah.

- 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 beberapa 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.

Metode SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats*) juga digunakan untuk menunjukkan beberapa data mendukung dalam latar belakang dari segi kekuatan dari penulis yang berguna untuk melihat sisi kelemahan, kekurangan dari penelitian yang akan dilakukan.

Dari uraian diatas, lahirlah keinginan penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik Kelas X TIPTL SMK N 1 Percut Sei Tuan Medan”**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Penyampaian materi guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik.
2. Siswa kesulitan memahami pelajaran dasar dan pengukuran listrik 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 *macromedia flash 8* pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik meliputi materi pengukuran dasar 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 media pembelajaran dasar dan pengukuran listrik untuk kelas X SMK N 1 Percut Sei Tuan yang dikembangkan menggunakan *macromedia flash 8* layak dan memenuhi syarat.

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* dapat dikembangkan dan layak untuk media pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diinginkan dengan dua sasaran manfaat , yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Membantu siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik.
 - b. Memberikan masukan kepada guru di sekolah, media yang dapat digunakan sebagai upaya membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan informasi secara konkret dalam bentuk media pembelajaran kepada siswa tentang dasar dan pengukuran listrik.