

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum pendidikan dipandang sebagai sesuatu yang penting untuk meningkatkan harkat dan martabat suatu bangsa dan untuk meningkatkan kemajuan suatu Negara kearah yang lebih baik. 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.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang dipersiapkan untuk menciptakan tenaga kerja yang profesional, minimal sebagai tenaga operator atau mekanik setelah menamatkan pendidikan dari lembaga tersebut. Persiapan tersebut tidak hanya terbatas kepada pengetahuan saja, akan tetapi keterampilan menerapkan pengetahuan tersebut mutlak diperlukan. Apalagi dunia kerja yang akan dimasuki sebagai pemakai tamatan sekolah kejuruan, sangat memerlukan keterampilan kerja (*skill*) yang tinggi.

Untuk mata pelajaran di sekolah menengah kejuruan (SMK) terbagi dalam tiga kelompok. Kelompok pertama termasuk dalam *program produktif* terdiri atas sejumlah mata pelajaran dasar kejuruan (keteknikan) yang dikelompokkan dalam

dasar kompetensi kejuruan yang menjadi program utama sekolah kejuruan. Kelompok kedua termasuk dalam *program adaptif* yaitu mata pelajaran dasar yang mendukung program produktif. Sedangkan kelompok ketiga termasuk dalam *program normatif* yaitu mata pelajaran dasar umum.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, nilai KKM untuk Mata Pelajaran Dasar - Dasar Pengukuran Listrik adalah 75. Nilai kelulusan mata pelajaran Dasar - Dasar Pengukuran Listrik merupakan nilai yang diambil dengan mencari rata-rata dari nilai tugas harian dan nilai ujian. Oleh karena itu siswa diharapkan mampu memenuhi nilai kelulusan KKM tersebut, dan apabila siswa belum dapat memenuhi nilai kelulusan KKM tersebut atau masih dibawah rata-rata nilai kelulusan, sehingga mereka diwajibkan mengikuti remedial.

Berdasarkan informasi yang didapat dari guru bidang studi dalam sistem pembelajaran di sekolah tersebut memang tidak pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe flash dan walaupun ada hanya sebatas media sederhana seperti media gambar, beberapa buku, dan menggunakan modul pembelajaran. Media ini memiliki banyak keterbatasan yaitu hanya sebatas menampilkan gambar statis saja yang dipajang di papan tulis ataupun dari LCD proyektor. Keterbatasan menggunakan media pembelajaran ini yang mengakibatkan siswa sulit untuk memperdalam materi. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan dan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mendukung proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang 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 yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar.

Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (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.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi belajar, proses belajar mengajar lebih menarik dan bervariasi serta siswa lebih aktif dan kreatif. 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 3* 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 pada pembelajaran model atom bahan semikonduktor pada program keahlian Teknik instalasi penerangan tenaga listrik. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS 3* Pada Pembelajaran Model Atom Bahan Semikonduktor Pada Program Keahlian Teknik Instalasi Penerangan Tenaga Listrik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2016/2017”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran model atom bahan semikonduktor.
2. Bagaimanakah proses pembelajaran dikelas dilakukan saat ini?

3. Apakah media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran kurang mempengaruhi hasil belajar model atom bahan semikonduktor?

C. Batasan Masalah

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

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi multimedia interaktif pada pembelajaran model atom bahan semikonduktor.
2. Media pembelajaran yang dirancang pada menu video materi dengan menggunakan *Adobe Flash Cs 3*.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana rancangan dari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran model atom bahan semikonduktor yang dibuat?
2. Apakah multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran model atom bahan semikonduktor?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana rancangan dari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran model atom bahan semikonduktor ini.
2. Untuk mengetahui apakah multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran model atom bahan semikonduktor.
3. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran model atom bahan semikonduktor ini.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah di atas, penelitian diharapkan dapat :

1. Sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
2. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran dalam pembelajaran model atom bahan semikonduktor.
4. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan sebagai modal awal untuk dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran khususnya media menggunakan Pembelajaran berbasis *Adobe Flash Cs 3*.