

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia adalah salah satu bangsa yang berkembang dimana masalah pendidikan masih sangat kurang dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Dilansir pada sebuah media, Indonesia berada pada peringkat ke-69 dari 127 Negara pada 2011 versi Educational Development Index (EDI). Walaupun begitu negara Republik Indonesia telah berusaha agar pendidikan tidak tertinggal karena sangat disadari kemajuan bangsa itu sangat ditentukan oleh seberapa jauh perhatian pemerintah terhadap pendidikan.

UUD 1945 masalah pendidikan dalam UUD 1945 menjadi tanggung jawab pemerintah seperti tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alinea 4 yang berbunyi:

“Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu pemerintah negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan Seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial...”

Terlihat jelas dalam UUD 1945 di atas pemerintah memiliki amanah dan tanggung jawab yang besar untuk memajukan pendidikan di Indonesia. Untuk mewujudkan pendidikan yang bermanfaat bagi seluruh warga negara ini, Pemerintah

mengusahakan dan menyelenggarakan suatu pendidikan dengan sistem pengajaran nasional yang di atur dengan undang – undang nomor 20 tahun 2003 yang berisi 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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, maka perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin berkembang dan bahkan semakin canggih. Sehingga membutuhkan tenaga kerja yang handal yang bermutu, berdaya saing tinggi, serta aktif dan kreatif dalam mengoperasikan teknologi yang canggih tersebut. Seperti yang disebutkan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 tentang dasar, fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional adalah Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Diperlukan standar yang mampu mengatur dan menjadi acuan bagi sistem pembelajaran di Indonesia untuk mencapai tujuan pendidikan. Maka pemerintah membuat Standar Nasional Pendidikan yang berisi: standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar pendidikan dan tenaga kependidikan, standar

sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan pendidikan dan standar penilaian pendidikan. Pendidikan tidak lepas dari 8 Standar Nasional Pendidikan (SNP) Indonesia yang merupakan kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). SNP berfungsi sebagai perencana, pelaksana, dan pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu. Untuk memperoleh kualitas lulusan yang bermutu dan menjadi SDM yang berguna diperlukan juga proses pembelajaran yang baik. Penentu keberhasilan dari proses pembelajaran dilihat dari standar prosesnya. Menurut PP no.32 tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan menjelaskan bahwa: “standar proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL)”. Proses pembelajaran yang baik dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya: pendidik dan non pendidik, anggaran, kurikulum, administrasi, sarana dan prasarana, sosial budaya, agama, politik, ekonomi, keamanan, lingkungan dll. Dalam PP no.32 tahun 2013 pasal 19 ayat 1 juga menjelaskan mengenai proses pembelajaran yang berbunyi:

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

Proses belajar biasanya dilakukan oleh seorang pengajar, oleh karena itu disebut juga dengan proses belajar mengajar atau sering disebut dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dalam KBM terdapat interaksi antara 2 orang atau lebih pada suatu tempat tertentu dimana terdapat 2 proses/kegiatan, yaitu proses/kegiatan belajar dan proses/kegiatan mengajar. Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Bila pada saat penyampaian pesan tidak menarik dan murid tidak mampu mencerna pesan yang disampaikan, maka akan terjadi miss communication. Miss communication merupakan kondisi dimana pesan yang diberikan kepada murid tidak mampu diterima secara baik oleh semua peserta didik. Guru biasanya menjelaskan hanya sebatas penjelasan verbal dan tulisan serta memberikan gambaran yang belum tentu semua murid mampu untuk memahaminya hanya dalam 1 kali tatap muka. Kemampuan murid yang terbatas dan faktor lain mungkin saja menjadi suatu pengaruh terjadinya miss communication tersebut. Tapi pembelajaran yang monotone juga menjadi hal serius yang harus dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran.

Pada Sekolah Menengah Kejuruan selaku lembaga yang menyelenggarakan pendidikan, merupakan tempat yang tepat untuk membentuk keahlian peserta didik. Nilai kelulusan pada mata pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif (TLDO) merupakan nilai yang diambil dengan mencari rata-rata dari tugas harian dan nilai ujian. Namun para peserta banyak merupakan nilai yang diambil dengan mencari rata-rata dari tugas harian dan nilai ujian. Namun para peserta banyak yang tidak

menyelesaikan tugas harian sehingga nilai yang didapat siswa masih dibawah rata-rata nilai kelulusan.

Berdasarkan informasi yang didapat selama melakukan observasi di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam pada guru bidang studi Teknik Listrik Dasar Otomotif (TLDO) memang jarang memanfaatkan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi. Pada saat proses pembelajaran masih menggunakan media yang terbilang monoton, seperti media buku mata pelajaran, dan diktat. Jarang sekali guru mata pelajaran memberikan media seperti video simulasi yang merangsang peserta didik mengikuti proses pembelajaran. \

Berdasarkan informasi yang diberikan guru bidang studi terkait media yang digunakan yang masih monoton dan tidak mengikuti perkembangan teknologi adalah guru bidang studi tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Guru bidang studi tidak mau menggunakan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi dikarenakan guru bidang studi tidak terlalu mahir dalam mengoperasikan perangkat computer atau notebook. Dan juga guru bidang studi tidak mau ambil pusing dalam pengembangan media dikarenakan sulit dalam mengoperasikan aplikasi pengembangan media.

Media pembelajaran adalah satu alat yang mampu mengefektifkan KBM, karena mampu memberikan penjelasan yang terperinci terhadap pesan/pelajaran yang disampaikan guru agar tidak terlalu bersifat verbalistis. Proses belajar yang kini lebih mengedepankan metode student center atau lebih mengedepankan siswa sebagai

pusat belajar mengajar. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran untuk melatih kemandirian siswa dalam belajar.

Media yang menarik adalah media yang dapat digunakan sebagai panduan belajar siswa secara mandiri dan meningkatkan minat siswa dalam belajar materi tersebut. Oleh karena itu media dibuat dengan menggunakan tidak hanya tulisan, tapi juga menggunakan permainan warna, huruf, animasi, foto, video dan audio yang disebut dengan multimedia. Multimedia dalam suatu pembelajaran akan memberikan kepuasan dan dapat menarik perhatian bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga siswa akan termotivasi untuk terus mengikuti kegiatan pembelajaran. Teknologi dan multimedia menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan bahkan saling mendukung satu sama lainnya. Teknologi tersebut semakin berkembang mengikuti kebutuhan konsumen yang ada di dunia.

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan juga sebagai sumber belajar bagi siswa. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan media pembelajaran mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Seorang guru harus mampu membangkitkan semangat belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Menurut Sujadi (2003:164) penelitiandan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada

yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program computer untuk pengelolaan data pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi sistem manajemen, dan lain-lain.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat dikaitkan erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan, proses komunikasi antara guru dan siswa diharapkan dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat, serta memfasilitasi proses interaksi antara guru dan siswa. Dalam hal pemanfaatan media, selain dari pada kreativitas guru yang dituntut tinggi, pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Pengembangan media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan, tak lain untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan media yang ada saat ini. Selain itu, media yang dirancang oleh guru dapat dengan tepat memenuhi sasaran dari yang sudah ditetapkan. Karena sudah pasti guru memahami kebutuhan, potensi sumber daya dan lingkungan masing-masing, terlebih lagi dapat mengasah kemampuan inovasi dan kreativitas dari guru yang dapat meningkatkan profesionalitas guru.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan juga dapat membantu di saat guru tidak bisa hadir untuk menyampaikan materi di dalam kelas seperti biasanya. Media pembelajaran ini dapat mengurangi suasana yang statis, seperti siswa yang tidak aktif dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan

menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa.

Namun pada kenyataannya, masih banyak lulusan SMK yang belum mampu menjadi seperti apa yang telah direncanakan sebelumnya, baik keinginan orang tua maupun dengan apa yang terdapat didalam kurikulum, diantaranya lulusan SMK memiliki prestasi atau hasil belajar yang rendah. Komunikasi antara guru dan siswa saat proses pembelajaran adalah salah satu yang menjadi faktor yang menentukan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berguna sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam T.A 2017/2018”.



## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Masih kurangnya media yang digunakan oleh para guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran teknik listrik dasar otomotif belum efektif karena masih didominasi media cetak seperti modul, buku bacaan dan sangat jarang menggunakan power point.
3. Suasana belajar yang membosankan sehingga kurang memicu minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang bersangkutan.
4. Keteringgalan metode pembelajaran terhadap perkembangan teknologi pada era globalisasi abad 21
5. Perkembangan teknologi yang sangat maju terkhususnya di bidang digital yang juga dibutuhkan dalam bidang pendidikan yang tidak bisa diikuti oleh pihak sekolah.

## C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dituliskan, serta untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi mengenai:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan *software Adobe Flash CS6*.

2. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck.
3. Mata pelajaran dalam media pembelajaran ini adalah Teknik Listrik Dasar Otomotif dengan materi hukum Khircoff I, hukum Khircoff II, pengukuran tegangan, tahanan, dan arus listrik.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang terdapat di atas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan model pengembangan Hannafin and Peck menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif?
2. Apakah media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif?
3. Bagaimana tanggapan para siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif ?

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

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Melakukan pengembangan media pembelajaran dengan model pengembangan Hannafin and Peck menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif.

2. Menguji kelayakan multimedia yang dikembangkan dalam pembelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif.
3. Menarik kesimpulan melalui tanggapan para siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Mempermudah siswa menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru .
- 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 dan gambaran bagi calon guru dan guru bidang kompetensi Teknik Listrik Dasar Otomotif dalam menentukan media pembelajaran yang baik digunakan.
- b. Media yang sudah dikembangkan nantinya dapat dipergunakan sebagai alat komunikasi yang kreatif dan inovatif pada proses belajar mengajar.

- c. Lebih lanjut, siswa dapat mengulangi materi pelajaran dengan menggunakan media Adobe Flash CS6 secara praktis dan fleksibel dengan menggunakan personal computer.
- d. Selain sebagai pengguna media, guru atau calon guru juga dapat mengembangkan media sendiri untuk mata pelajaran yg lainnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY