

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A.Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh untuk meningkatkan kualitas suatu Bangsa dan Negara, karena melalui pendidikan harkat dan martabat bangsa dapat meningkat. Dimana pendidikan merupakan sarana untuk pengembangan Sumber Daya Manusia. Disisi lain, pendidikan juga merupakan modal utama dalam pembangunan bangsa. Melalui peningkatan mutu pendidikan, diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkontribusi bagi masyarakat, Bangsa dan Negara yang kompeten di era globalisasi.

Pendidikan memegang peranan penting dalam menghasilkan Sumber Daya Manusia yang berkompeten, karena dalam pendidikanlah individu diproses menjadi manusia yang handal. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi juga untuk menyelesaikan masalah- masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari – hari. Masalah pendidikan tersebut dapat diakibatkan oleh beberapa faktor. Seperti yang disampaikan Slamet (2010: 54) yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal terdiri dari : (1) faktor jasmani, (2) faktor psikologis, (3) faktor kelelahan, sedangkan faktor eksternal terdiri dari : (1) faktor keluarga, (2) faktor sekolah , (3) faktor masyarakat.

Sekolah Menengah Kejuruan ( SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusannya memasuki dunia kerja yang mempunyai pengetahuan dan bertanggung jawab dalam

Pekerjaanya sesuai dengan bidangnya. Hal ini sesuai dengan pasal 11 ayat 3 Undang –Undang No 2 Tahun 1989 tentang pendidikan Nasional yang mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembinaan siswa yang akan terjun ke masyarakat harus di lakukan seoptimal mungkin, baik mengenai kompetensi kejuruan, sikap dalam bermasyarakat maupun bidang disiplin ilmu. Selanjutnya tujuan SMK dalam GBPP (Depdiknas, 2004:6), yaitu: (1) menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesionalisme , (2) menyiapkan siswa agar mampu memilih karir, mampu berkompetensi dan mampu mengembangkan diri, (3) menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industry baik pada saat ini maupun pada saat yang akan datang, (4) menyiapkan lulusan agar mampu menjadi warga Negara yang produktif, adaptif, dan kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian Widyawan (2015) menjelaskan bahwa lulusan SMK saat ini belum siap kerja, karena lulusan SMK masih belum cukup menguasai teknologi di industri. Kurangnya kompetensi lulusan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) guna mencapai kualitas penyelenggaraan pendidikan yang baik, tentunya dibutuhkan kualitas kegiatan pembelajaran yang baik pula. Kualitas kegiatan pembelajaran yang baik dikelas tercermin dari keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Susilana dan Riyana mengatakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikelas adalah menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Sedangkan media

pembelajaran yang digunakan harus dapat mempermudah proses pembelajaran didalam kelas.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar siswa yang diharapkan mampu mengatasi beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Misalnya keterbatasan dalam memahami materi pelajaran atau objek yang abstrak dan baru dipelajari. Oleh sebab itu dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan tujuan yang ingin dicapai, isi pelajaran, kepraktisan, serta kualitas media tersebut. Berdasarkan perkembangan media pembelajaran, media pembelajaran saat ini seharusnya sudah memanfaatkan perkembangan teknologi. Paulina Pannen (2012) berpendapat bahwa, sudah saatnya para pendidik masa kini dan calon pendidik masa depan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran seoptimal mungkin. Oleh sebab itu guru dituntut untuk menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran dikelas seoptimal mungkin.

Kurang optimalnya penerapan teknologi didalam proses pembelajaran menuntut guru untuk kreatif dalam menentukan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Sesuai dengan pendapat Paulina Pannen (2015) yang menyatakan selain melek teknologi, guru juga harus dapat melihat celah dengan menggali kreativitas dalam pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang berkembang saat ini adalah media pembelajaran berbasis computer. Media berbasis computer yang di maksud adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternative yang tepat untuk mengatasi

permasalahan tersebut. Media ini dibuat menggunakan *Software Adobe Flash CS6*.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 5 Medan bahwa mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik, masih sulit dipahami oleh siswa karena guru hanya menjelaskan secara teoritik, tidak interaktif dan kurang menerapkan teknologi dalam media pembelajaran. Sebagian guru adalah guru senior yang tidak memiliki basic computer sehingga cenderung memilih media cetak dan chart dalam pembelajaran dan sulitnya mengubah kebiasaan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, guru cenderung berceramah dan kalau tidak berceramah dianggap belum mengajar. M. Syafi'i (2015) berpendapat bahwa guru tidak hanya dituntut cerdas dalam bidang ilmu pengetahuan, tapi juga harus dapat menerapkan teknologi dalam media pembelajaran. Dengan demikian guru tidak hanya menjelaskan secara teoritis saja, namun dituntut menguasai dan menerapkan serta mempraktikkan teknologi secara langsung atau dengan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang interaktif perlu dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik.

Dasar dan pengukuran listrik merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di program Keahlian SMK Teknik Ketenagalistrik. Pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik ditekankan pada kemampuan siswanya untuk menguasai dasar dan pengukuran listrik. Materi dalam pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik perlu pemahaman yang lebih luas dan siswa diharapkan dapat lebih membuka nalar dalam mempelajari Dasar dan Pengukuran Listrik. Dasar dan Pengukuran Listrik merupakan salah satu prosedur standar yang harus dilakukan,

karena melalui pengukuran akan diperoleh besaran – besaran yang diperlukan, baik untuk pengambilan keputusan dan instrument control maupun hasil yang diinginkan oleh seorang user. Kepentingan alat – alat ukur dalam kehidupan kita tidak dapat disangkal lagi. Masalah yang sering dihadapi di waktu pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik yaitu mengetahui alat ukur sekunder, maksudnya adalah semua alat ukur yang menunjukkan harga besaran listrik yang diukur dan dapat ditentukan hanya dari simpangan alat ukur standard / absolute. Kesalahan yang sering terjadi itu karena kurang hati-hati/ kurang berpengalaman, seperti salah baca dan salah mencatat.

Menggunakan alat ukur listrik merupakan mata pelajaran yang penting pada bidang Dasar dan Pengukuran Listrik dengan menggunakan media pembelajaran cenderung masih rendah. Rendahnya ini disebabkan karena kurang memahami dalam membaca alat ukur, kurangnya penjelasan materi berupa animasi sehingga pemahaman dan ketertarikan peserta didik menjadi berkurang pada materi pelajaran yang disajikan. Kurangnya pemahaman siswa tersebut menyebabkan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Maka dari itu penulis memilih media yang cocok digunakan pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik karena supaya menarik perhatian siswa dan menggunakan alat secara langsung pada saat pembelajaran dapat mengakibatkan tingginya tingkat kerusakan alat akibat kesalahan pengukuran. Selain itu menurut Ibu Martha Pakpahan, ST. Guru Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik pada program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 5 Medan, hasil belajar pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik masih berada dibawah standard ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah 75.

Hasil wawancara dengan guru juga didapatkan data bahwa Aktivitas pembelajaran 57,5 % masih berpusat pada guru, bahan belajar yang digunakan masih terbatas pada buku cetak, modul cetak, sehingga cenderung masih konvensional. Aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru terhadap materi yang belum dikuasai mencapai 70% .Siswa sering mengalami kesulitan ketika melaksanakan praktek dengan menggunakan alat ukur multimeter sehingga guru harus menjelaskan secara verbal berulang- ulang. Pada saat menggunakan alat ukur multimeter hanya 45% siswa yang mampu melakukan dan menyelesaikan jobsheet yang diberikan.

Berdasarkan hal tersebut diatas bahwa pengembangan media interaktif pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS6*, maka penulis melakukan penelitian yaitu“ Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS6*di SMK Negeri 5 Medan” Tahun 2017/2018.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya kompetensi lulusan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) guna mencapai kualitas penyelenggaraan pendidikan yang baik, tentunya dibutuhkan kualitas kegiatan pembelajaran yang baik pula.

2. Kurangnya penjelasan materi berupa animasi sehingga pemahaman dan ketertarikan peserta didik menjadi berkurang pada materi pelajaran yang disajikan.
3. Mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik masih sulit dipahami oleh siswa karena guru hanya menjelaskan secara teoritik, tidak interaktif dan kurang menerapkan teknologi dalam media pembelajaran.
4. Penulis melakukan wawancara dengan guru juga didapatkan data bahwa aktivitas pembelajaran 57,5 % masih berpusat pada guru, bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada buku cetak, modul cetak, sehingga cenderung masih konvensional.

### **C.Pembatasan Masalah**

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

1. Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan menggunakan *Software Adobe Flash CS6*.
2. Materi Pelajaran dalam media Pembelajaran yang akan dikembangkan menyangkut materi menggunakan alat ukur multimeter.

### **D.Rumusan Masalah**

Sesuai dengan ruang lingkup masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang di kemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X Teknik Ketenaga Listrikan SMK Negeri 5 Medan?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan digunakan dalam pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X Teknik Ketenaga Listrikan SMK Negeri 5 Medan.
2. Memvalidasikan media pembelajaran interaktif yang telah dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X Teknik Ketenaga Listrikan SMK Negeri 5 Medan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat secara teoritis maupun secara praktis dari penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran pada guru SMK, khususnya mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik. Menambah pengetahuan serta mengetahui macam-macam Media Pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terhadap guru, siswa, dan sekolah.

- a. Bagi guru: memberi motivasi pada guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa, dengan memilih dan menyediakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, dan mempermudah pelaksanaan pembelajaran.
- b. Bagi siswa : meningkatkan kemampuan siswa melalui pengembangan media interaktif dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan teman.
- c. Bagi kepala sekolah : diharapkan untuk memberikan pelatihan kepada guru tentang media interaktif baik dan sesuai yang digunakan dalam proses belajar.