

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi manusia dituntut untuk dapat terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Sebagai dasar untuk selalu dapat mengikuti perkembangan zaman adalah dunia pendidikan. Dengan demikian diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu aspek penting yang mempengaruhi kualitas pendidikan adalah media pembelajaran yang digunakan. Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang ikut serta mempengaruhi perilaku siswa dalam belajar. Siswa tanpa disadari sudah menjadi bagian dari digital *native*, yaitu generasi yang hidup di zaman digital dimana mereka bisa mudah mendapatkan informasi dan kemudahan lainnya melalui media digital.

Pada dasarnya pendidikan adalah segala usaha yang dimaksudkan untuk membantu menumbuhkan 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. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk 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 Slameto (2010: 54) yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal terdiri dari (1) faktor jasmani, (2) faktor psikologi, (3) faktor kelelahan,

sedangkan faktor eksternal terdiri dari : (1) faktor keluarga ,(2) faktor sekolah, (3) faktor masyarakat.

Oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang, dilaksanakan guru sebagai pendidik guna dapat memenuhi amanat peraturan pemerintah tersebut. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran yang membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan di Indonesia. Hal ini dilihat dari sarana prasarana dan media pembelajaran yang digunakan seorang guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Dengan adanya kemajuan teknologi menuntut seorang guru sebagai pendidik untuk selalu berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu menunjang pemahaman siswa dalam mempelajari materi pelajaran baik teori maupun praktik. Penggunaan media pembelajaran selain bertujuan untuk mempermudah dalam penyampaian materi dari guru ke siswa juga dapat meningkatkan minat serta kemauan siswa dalam suatu mata pelajaran. Oleh karena itu kedudukan media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Nasional memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan Sumber Daya Manusia yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan. 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 minat peserta didik dalam poses belajar mengajar. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai dalam (Rusman, 2012 : 62) mengatakan 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 sehingga media mampu meningkatkan motivasi belajar, menguasai dan mencapai tujuan bahan pembelajaran, metode mengajar lebih menarik dan bervariasi dan siswa lebih aktif dan kreatif. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994:6) dalam (Azhar Arsyad, 2009 : 2):

- a. media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
- b. fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
- c. seluk-beluk proses belajar;

- d. hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
- e. nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
- f. pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
- h. media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
- i. usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada 15 April 2019 di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yaitu mewawancarai Bapak Abdul Haris, S.Pd. bahwa aktivitas pembelajaran sekolah masih berpusat pada guru. Bahan ajar yang digunakan masih terbatas yaitu buku cetak sehingga masih cenderung konvensional, sehingga sebagian guru cenderung berceramah padahal fasilitas sekolah sudah lengkap. Tingkat keberhasilan siswa yang rendah diakibatkan minimnya media sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa saat proses pembelajaran. Maka media pembelajaran interaktif perlu dikembangkan oleh guru agar dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam mata pelajaran Instalasi Tenaga Listrik.

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 dalam buku (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. Dengan demikian guru tidak hanya menjelaskan teori saja, namun guru juga sudah menguasai dan menerapkan serta mempraktikkan teknologi secara langsung . 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 6* merupakan software yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian yang dapat mendukung berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Penggunaan multimedia interaktif dengan *Adobe Flash CS6* dalam proses pembelajaran bisa dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala seperti tidak adanya alat peraga.

Tentu saja *software* ini akan sangat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi teori yang dipelajari. Dengan adanya media pembelajaran yang berisi materi ajar dari guru dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa terhadap materi yang disajikan sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Kelas XI TITL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran di SMK N1 Percut Sei Tuan masih kurang efektif.
2. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih kurang optimal dalam aplikasinya karena masih didominasi media cetak seperti modul, buku bacaan dan jarang menggunakan power point sehingga minat siswa rendah.
3. Sarana prasarana penunjang (laboratorium komputer, LCD proyektor dan TV LCD) belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan secara optimal.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas XI jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan menyangkut materi memahami instalasi dan pengukuran sistem pembumian dan menjelaskan sistem dan komponen penyalur petir (Lighting rod)
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan multimedia ini adalah *Adobe Flash CS6*.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah perancangan model pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia *Adobe Flash Professional CS 6* dalam pembelajaran Instalasi Tenaga Listrik kelas XI TITL SMK N 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis Multimedia *Adobe Flash Professional CS 6* dalam pembelajaran ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan keinginan peneliti berupa jawaban yang hendak dicari melalui proses penelitian. Tujuan penelitian berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perancangan model pembelajaran menggunakan Model Hannafin dan Peck berbasis media *Adobe Flash Profesional CS6* dalam pembelajaran Instalasi Tenaga Listrik kelas XI TITL SMK N 1 Percut Sei Tuan
2. Memvalidasikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6* yang efektif bagi siswa.

F. Manfaat Penelitian

Bertitik tolak dari tujuan yang dikemukakan diatas, maka setelah penelitian ini selesai dilakukan dan hasilnya diperoleh, diharapkan memiliki keinginan sebagai berikut:

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat.
2. Untuk membangkitkan motivasi pendidik untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, mudah dan menyenangkan.
3. Membantu peserta didik untuk lebih mudah meningkatkan pemahaman mengenai materi pelajaran memahami instalasi pengukuran sistem pembumian dan menjelaskan sistem dan komponen penyalur petir (Lighting rod).

THE
Character Building
UNIVERSITY