

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses kegiatan belajar mengajar tidak pernah lepas dari interaksi antara guru dan siswa. Tujuan dari interaksi adalah untuk mencari makna bersama yaitu penguasaan materi pembelajaran. Interaksi tersebut dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari pengguna media pembelajaran tersebut adalah sebagai pembawa pesan atau informasi kepada siswa. Seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat karena hal tersebut merupakan faktor utama mengoptimalkan hasil pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran yang tepat, seorang guru harus mempertimbangkan berbagai landasan agar media yang dipilih benar benar sesuai dengan tingkat pemahaman kemampuan berfikir psikologis dan kondisi sosial siswa.

Pada era ini guru bukan hanya dituntut berperan agar dapat mengarahkan siswa dalam bidang pendidikan, tapi juga diminta untuk kreatif dalam menciptakan suasana kelas, sehingga kelas tidak terasa membosankan. Guru biasanya kurang inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Hal ini di buktikan melalui observasi magang III yang peneliti lakukan di SMK N 2 Medan. Pada hasil observasi yang dilakukan peneliti dtemukan permasalahan terkait penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik sehingga proses pembelajaran dikelas monoton dan tidak merangsang peserta didik untuk

menerima pembelajaran dengan baik sehingga hasil akhir pembelajaran menjadi tidak maksimal. Penggunaan media berbantuan komputer dalam pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran menggunakan perangkat lunak berupa komputer yang berisi materi pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk dapat lebih memahami materi pembelajaran yang diterangkan oleh guru.

Media pembelajaran berbasis komputer dengan bantuan presentasi yang akan digunakan dapat diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa. Karena dengan tampilan-tampilan atau ikon-ikon yang dimanfaatkan ini dapat memotivasi siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, guru disarankan menggunakan *software adobe captivate 9*. Dengan software ini diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi secara optimal. Media pembelajaran berbantuan *Adobe Captivate 9* ini dapat menampilkan teks, gambar, animasi, suara, video dan quis, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Merujuk pada pendapat Prensky (2001, hlm. 1) yang menyatakan bahwa *“our students today are all “native speakers” of the digital language of computers, video games and the Internet”*. Digital native merupakan generasi yang lahir ketika era komputer, video games dan internet. Generasi yang sudah terbiasa dengan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Dari pendapat Prensky tersebut, generasi digital native adalah siswa-siswa masa sekolah saat ini yang sudah terbiasa dengan penggunaan komputer, games dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran digital adalah kemampuan untuk

memadukan beberapa media seperti gambar, suara, animasi video dan lainnya menjadi satu kesatuan atau biasa disebut dengan istilah multimedia.

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Adobe Captivate 9*. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk membuat materi slide dengan kombinasi kuis, interaktif media, penyisipan foto, video dan suara kemudian bisa di *publish* untuk perangkat mobile, web online dan offline di komputer. Menurut Huetner (2008, hlm. 2) adalah “*software allows anyone to create interactive flash movies quickly and easily with out the need for a programming background. From instaling the software and manipulating movie files to adding audio and building quizzes*”. Software ini memberikan kemudahan kepada guru dalam mengembangkan sebuah program pembelajaran berbasis komputer.

Pada Penelitian Eka Herdyansyah (2017) “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan software *adobe captivate 9* pada mata pelajaran teknik listrik X TAV di SMK Negeri 1 Sidoarjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbantuan software *Adobe Captivate* yang diterapkan pada mata pelajaran teknik listrik mendapatkan skor dari validator sebesar 84,20% yang termasuk dalam kategori sangat valid artinya media pembelajaran dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran, Kemudian Penelitian sejenis dilakukan oleh Prasetyo & Agung (2016, hlm. 1051) pada materi Pelajaran Software Aplikasi Program dan Gambar (MPSAPG) yang dikembangkan berbasis *Adobe Captivate 9* mendapatkan hasil yang dapat dikategorikan sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan mendapatkan respon yang sangat baik ,tetapi untuk saat ini belum ditemukan

penelitian menggunakan software *Adobe Captivate 9* untuk materi pelajaran instalasi penerangan listrik ,oleh karenanya disini Peneliti bermaksud akan membuat pengembangan media pembelajaran Interaktif memanfaatkan software *Adobe Captivate 9* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pelajaran Instalasi Penerangan listrik ,sehingga dihasilkan media pembelajaran Interaktif yang nantinya dapat digunakan dengan maksimal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.Hasil akhir dari penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kondisi Pembelajaran Via E-learning atau Daring(Dalam Jaringan) dan pembelajaran secara langsung dikelas,dan peserta didik juga mendapatkan materi pembelajaran dalam Format SWF atau MP4 yang dapat diputar melalui Smartphone atau Laptop ,Sehingga mereka dapat mengulang kembali pelajaran dimanapun dan kapanpun tanpa harus terhubung dengan Jaringan Internet.

Menurut Gagne (1970) mendefenisikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Munir (2015: 110) mendeskripsikan bahwa media interaktif sebagai media dalam penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dalam pengendalian computer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon ini menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Pada kenyataannya saat ini masih banyak lulusan SMK yang belum mendapatkan pekerjaan. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2020) mengenai Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) penduduk usia 15 tahun ke atas menurut pendidikan tertinggi yang ditamatkan tahun 2018 – 2020 dapat diketahui bahwa

prosentase pengangguran lulusan SMK bulan Agustus 2018 sampai Februari 2019 yaitu pada bulan Agustus 2018 sebesar 11,87%, bulan Agustus 2019 sebesar 10,43% dan bulan Februari 2020 sebesar 9,51%. Berdasarkan data ini menunjukkan bahwa angka pengangguran tingkat SMK di Indonesia masih besar meskipun setiap tahun semakin menurun. Hal ini berarti banyaknya lulusan SMK yang tidak terserap dalam dunia kerja.

Menurut kajian Dani Wardani (2011) hal tersebut disinyalir di akibatkan masih ada kesenjangan antara dunia pendidikan dan dunia kerja dimana dunia pendidikan memandang lulusan yang mempunyai kompetensi yang tinggi adalah mereka yang lulus dengan nilai tinggi dalam waktu cepat, sedangkan dunia industri menginginkan lulusan yang *high competence* yaitu lulusan dengan kemampuan teknis dan sikap yang baik. Jika dijabarkan, maka kompetensi lulusan yang dibutuhkan dunia industri dan usaha terbagi dalam dua aspek yaitu aspek teknis yang berhubungan dengan latar belakang keilmuan yang dipelajari atau keahlian yang diperlukan di dunia kerja yaitu: *technical skills* atau *hard skills* dan aspek non teknis yang mencakup motivasi, adaptasi, komunikasi, kerja sama tim, *problem solving*, manajemen stres, kepemimpinan, dan lainlain, yang kemudian disebut *soft skills*.

Sesuai dengan fenomena yang terjadi bahwa keadaan yang hampir sama juga terjadi di SMK Negeri 2 Medan dan SMK Swasta PAB-6 Medan Estate. Berdasarkan hasil observasi di kelas XI SMK Negeri 2 Medan dan SMK Swasta PAB-6 Medan Estate pada saat peneliti Magang II dan III, pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran ditemukan permasalahan terkait dengan kurangnya media penunjang pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa

tampak dan merasa jenuh, bosan serta kurang menarik selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa guru juga menyatakan masalah yang sama yaitu merasakan kurangnya perangkat dan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga siswa tersebut menunjukkan sikap kurang minat belajar dan cenderung pasif.

Disamping itu Kurikulum K-13 Juga dituntut harus fleksibel ditengah Pandemi Covid-19. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, Guru dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Ini sesuai dengan keputusan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pendidik dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Pendidik pun dapat memberi tugas terukur sesuai dengan tujuan materi yang disampaikan kepada peserta didik. Tetapi, pemanfaatan Media pembelajaran online juga memiliki banyak kendala ini saat penerapannya di antaranya, Penggunaan Kuota atau Paket Internet untuk mengakses aplikasi belajar online yang memerlukan Biaya, masih banyak yang wilayah kondisi jaringan internetnya

belum stabil atau tidak bisa akses karna kondisi geografis tertentu ,dan beberapa kendala lainnya. Disamping itu dari beberapa masalah diatas disimpulkan bahwa Pemanfaatan media pembelajaran daring ini hanya dapat digunakan disaat terhubung dengan jaringan oleh karena itu ,guru dituntut untuk lebih kreatif memanfaatkan media pembelajaran tambahan lain yang mendukung proses belajar mengajar meskipun tanpa adanya koneksi internet atau jaringan dan cara penggunaannya yang mudah dan efisien sehingga pendidik dalam memaparkan materi pelajarannya lebih menarik dan interaktif dan juga dapat mengulang kembali materi pembelajaran tersebut dimana dan kapanpun meskipun tanpa adanya koneksi internet,sehingga peserta didik lebih cepat dalam menangkap pembelajaran yang berlangsung dan hasilnya belajar mereka meningkat tujuan pembelajaran tercapai.

Dalam kegiatan pembelajaran, media yang digunakan oleh guru masih terbatas hanya memanfaatkan aplikasi daring yang sudah ada sehingga proses pembelajaran yang monoton dan hasilnya Peserta didik terlihat kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan cenderung kurang termotivasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan inovasi dalam media pembelajaran tambahan lain. Sebuah inovasi yang dapat menjadi alternatif pilihan bagi guru untuk membantu menyampaikan materi sesuai silabus. Media pembelajaran tambahan yang dapat melengkapi media daring yang sudah ada sehingga memperjelas bahan ajar yang sudah ada, serta dapat meningkatkan minat, motivasi, dan mempermudah siswa dalam belajar.

Banyak Software sejenis yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif seperti *Adobe Flash* yang memiliki kelebihan memungkinkan untuk

membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file, tetapi memiliki kekurangan dalam pembuatan desainnya yang menuntut penggunanya menguasai *Coding* yang cukup rumit dan memakan waktu dan komputer yang ingin memainkan animasi flash harus memiliki *flash player*, dimana untuk menginstalnya harus online terlebih dahulu. Kemudian Software *Lectora Inspire* memiliki kelebihan Fitur dan template yang lengkap, *Lectora* sangat memungkinkan penggunanya untuk mengkonversi presentasi Microsoft PowerPoint ke konten *e-learning* tetapi memiliki kekurangan akan penggunaannya yang cukup rumit dan membutuhkan Komputer atau Laptop dengan spesifikasi tinggi. Media pendukungnya (komputer dan LCD) cukup mahal, guru yang mampu membuat media presentasi masih terbatas. Software sejenis lainnya seperti: *Prezie Dekstop* memiliki kelebihan menarik ketika dalam mode presentasi, dengan menggunakan teknologi ZUI nya, Lebih simple dalam hal pembuatan animasi tetapi memiliki kekurangan dikarenakan hanya menggunakan teknologi ZUI (tampilan yang nge-Zoom), software ini terlihat monoton.

Berdasarkan paparan kelebihan dan kekurangan software sejenis yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif menurut Eka Herdyansyah 2013: 35) peneliti mengambil perbandingan dan memutuskan untuk memilih software *Adobe Captivate* sebagai media pembelajaran interaktif ini yaitu karena jika dibandingkan dengan software sejenis yang sering digunakan sebagai media pembelajaran *Adobe Captivate 9* memiliki kelebihan yaitu Software nya yang ringan sehingga tidak memerlukan laptop atau komputer yang spesifikasi tinggi untuk mengoperasikannya, penggunaannya yang efisien dan

cepat, mudah memahami fitur-fitur yang tersedia didalamnya, konversi hasil medianya tidak memakan size besar, tampilan Interfacenya yang menarik dengan sistem acak soal yang menarik sehingga peserta lebih mudah memahami materi pelajaran. Hasil media yang dapat disimpan dalam berbagai ekstensi dan dapat dibuka di laptop, komputer maupun Smartphone siswa dalam keadaan tidak terhubung dengan jaringan sehingga dapat mengulang materi pelajaran dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Captivate 9* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TITL di SMK”

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Aplikasi media Pembelajaran daring yang terbatas hanya saat Terkoneksi dengan Internet
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran menyebabkan kurangnya minat belajar siswa.
3. Multimedia (*software*) berfungsi untuk memudahkan proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki keterbatasan dan kurang merangsang peserta didik untuk belajar aktif mandiri.
5. Rendahnya hasil belajar siswa

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, dalam penelitian ini difokuskan pada pembuatan media menggunakan *software Adobe Captivate* serta menguji kelayakan media pembelajaran tersebut pada materi pelajaran instalasi penerangan 1 fasa sesuai PUIL kelas XI TITL SMK N 2 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, di atas maka dapat disusun perumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate 9* bagi siswa kelas XI TITL SMK N 2 Medan pada materi Instalasi Penerangan 1 Fasa Sesuai PUIL?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate 9* bagi siswa kelas XI TITL SMK N 2 Medan pada materi Instalasi Penerangan 1 Fasa Sesuai PUIL?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan batasan masalah di atas, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate 9* bagi siswa kelas XI TITL SMK N 2 Medan pada materi Instalasi Penerangan 1 Fasa Sesuai PUIL.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate 9* bagi siswa kelas XI TITL SMK N 2 Medan pada materi Instalasi Penerangan 1 Fasa Sesuai PUIL.

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil yang didapatkan dari penelitian bisa menunjang dari teori sebelumnya yaitu media pembelajaran mampu memperjelas materi pembelajaran dengan berbagai contoh konkret, memberi kesempatan praktek kepada siswa dan dapat menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media *Adobe Captivate 9*.

2. Praktis

- a. Bagi Peserta Didik: Memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran, meningkatkan semangat dan minat untuk mempelajari Teknik Listrik.
- b. Bagi Guru: Menambah pilihan dan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah: Sebagai bahan alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajar
- d. Bagi peneliti : menambah pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan adobe captivate 9 pada materi Instalasi Penerangan Listrik.