

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara langsung ataupun secara tidak langsung sudah banyak mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan. Didalam pendidikan sistem pembelajaran yang baik pasti membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Dalam sistem pembelajaran, sebuah alat bantu atau media dapat memperlancar proses pembelajaran akan tetapi dapat merangsang siswa untuk mendapatkan respon yang baik untuk semua pesan yang disampaikan.pada zaman sekarang Media pembelajaran sudah menjadi salah satu komponen penting dalam sebuah proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat lebih serius dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Perkembangan media pada era modern ini sangat dibutuhkan untuk memungkinkan seseorang melakukan eksplorasi data dan informasi secara lebih luas dan praktis. manfaat komputer dalam berbagai bidang dapat meningkatkan pekerjaan dan melancarkan sebuah kegiatan yang dilakukan dengan cepat dan tepat, sehingga hal tersebut akan meningkatkan produktivitas dalam setiap pekerjaan. Kemajuan teknologi ini juga sangat erat kaitannya dalam dunia pendidikan. Sebagian besar sekolah selalu memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dan juga memperlancar proses belajar mengajar jarak jauh atau pembelajaran tanpa tatap muka.

Maka untuk proses pembelajaran peserta didik sudah tidak lagi diajarkan dalam bentuk pemahaman saja karena kenyataannya semua anak lebih aktif

menggunakan teknologi dibandingkan orang tua dan generasi di atas mereka. Maka dari itu yang harus diantisipasi adalah soal dampak-dampak yang ditimbulkan. Bagaimana cara untuk mencegah dampak negatif bagi mereka yang berusia masih sangat muda? Itulah sebabnya orang tua sangat dibutuhkan dalam pengawasan dan bimbingan saat menerima asupan teknologi yang begitu kompleks. Interaktif dapat disatukan dengan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Sistem pemahaman materi yang disampaikan guru sejalan dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang membosankan juga dapat diantisipasi dengan memiliki ketertarikan dalam media ajar bagi peserta didik sehingga menutup kemungkinan pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan. Maka media pembelajaran dibuat untuk sarana belajar yang bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar, keingintahuan dan kreatifitas siswa.

SMK Swasta Dwiwarna Medan sebagai salah satu sekolah yang memiliki program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik menuntut guru dan siswa menciptakan pembelajaran aktif dan kreatif. Semakin berkembangnya zaman dan teknologi menuntut siswa harus lebih kreatif dan lebih siap dalam menghadapi tuntutan dunia kerja. Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan dari pada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari mendalam dapat menjadi bekal memasuki dunia kerja setelah tamat sekolah.

Dasar listrik dan Elektronika merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diwajibkan untuk peserta didik pada kompetensi keahlian teknik instalasi tenaga listrik. Isi dari mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika berupa materi yang membahas tentang penerapan pengukuran tahanan listrik. pembelajaran tentang penerapan pengukuran tahanan listrik ini menawarkan kompetensi yang dirasa sangat kompleks. Apakah kompetensi yang sangat kompleks ini dapat membuat peserta didik mampu untuk melewatinya? Maka hal ini yang membuat penulis tertarik melakukan pengamatan khusus mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis sebelumnya, yaitu melalui pengamatan lapangan di SMK Swasta Dwiwarna Medan kelas X yang mengambil program keahlian Teknik instalasi tenaga listrik (TITL), khususnya mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil belajar yang masih kurang ini disebabkan oleh berbagai kendala dalam proses pembelajaran. peserta didik yang tidak memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran sulit akan memahami materi ajar, sehingga muncul rasa bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran. Guru yang menjelaskan teori maupun praktik kurang kreatif dalam proses pembelajaran sehingga memberikan pengaruh efek bosan terhadap siswa. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran jelas dibutuhkan, apalagi peserta didik saat ini cenderung ketergantungan terhadap teknologi atau hal yang praktis dan menarik.

Untuk mengatasi berbagai kendala yang menghambat keberhasilan belajar peserta didik pada mata Dasar listrik dan Elektronika, maka penggunaan teknologi

media perlu untuk diterapkan. sehingga solusi ini dapat memberikan inovasi-inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran yang dirasa masih jarang dilakukan. Sudah banyak dilakukan penelitian mengenai pengembangan pembelajaran interaktif, salah satunya adalah penelitian penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* teknik listrik seperti penelitian yang dilakukan Muhammad Nasirudin (Nasirudin, 2017) di SMK Negeri 2 Depok Sleman berhasil dikembangkan dengan materi pembelajaran RLC pada rangkaian kelistrikan dengan kategori sangat layak dan uji coba produk masuk kategori layak serta mencukupi kriteria media pembelajaran interaktif.

Media *Adobe Flash CS6* memiliki keunggulan tersendiri dimana dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut diperlukan untuk memacu ketertarikan, motivasi dan juga inspirasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Dasar listrik dan Elektronika pada Kelas X di SMK Swasta Dwiwarna Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang yang telah dijabarkan diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pada proses pembelajaran Dasar listrik dan Elektronika masih ada peserta didik yang kurang berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. SMK Swasta Dwiwarna Medan sudah memiliki fasilitas computer dan LCD proyektor. Namun dalam pemanfaatanya masih kurang maksimal.

3. Pembelajaran yang dilakukan guru dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran masih belum cukup untuk menarik minat belajar siswa, sehingga diperlukan hal yang baru seperti media pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, mengingat luasnya pokok permasalahan serta adanya keterbatasan waktu, biaya dan pengalaman, maka penulis perlu untuk membatasi permasalahan. Adapun batasan masalah yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Swasta Dwiwarna Medan. Pengembangan media tersebut dilakukan meliputi kompetensi dasar yakni 3.7. Menentukan peralatan ukur listrik untuk mengukur besaran listrik.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Pengembangan produk dari penelitian ini berhubungan dengan rumusan masalah, adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika pada Kelas X di SMK Swasta Dwiwarna Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia Interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika kelas X TITL di SMK Swasta Dwiwarna Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberi dampak yang baik kedepannya bagi peneliti, guru, peserta didik maupun sekolah. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis sebagai berikut :
 - a. Membuat media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
 - b. Menjadikan media pembelajaran ini referensi bagi sekolah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam proses ngajar mengajar di dalam kelas.
 - c. Memperoleh wawasan yang luas dalam mengajar yang efektif dan efisien.
2. Manfaat secara Praktis :
 - a. Bagi sekolah : Diharapkan dapat dimanfaatkan oleh satuan pendidikan sebagai refrensi dalam kegiatan belajar mengajar.

- b. Bagi guru : Melalui pengembangan media ini dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang lebih bervariasi dengan metode ajar ini kepada peserta didik.
- c. Bagi Peserta Didik : Melalui pengembangan media ini diharapkan peserta didik mampu meningkatkan aktifitas belajar, meningkatkan penguasaan konsep setiap mata pelajaran, dan menumbuhkan minat hasil belajar peserta didik.

1.7. Spesifikasi produk yang diharapkan

1. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rangka pengembangan media pembelajaran Interaktif dengan menggunakan *software* yang bernama *Adobe Flash CS6*.
2. Produk yang dihasilkan dapat diakses melalui *computer* maupun *laptop* yang berbasis aplikasi.
3. Produk yang dihasilkan tidak memerlukan jaringan *internet* sehingga tidak memerlukan kuota dalam mengakses aplikasi tersebut. Produk yang dikembangkan dapat digunakan baik itu pendidik maupun peserta didik.
4. Media pembelajaran dirancang dengan tampilan semenarik mungkin untuk mendorong minat belajar peserta didik.
5. Sasaran penggunaan produk adalah siswa kelas X TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dirancang untuk membuat media pembelajaran Interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan terdapatnya media

pembelajaran ini diharapkan peserta didik harus aktif dalam proses belajar di dalam kelas. Media pembelajaran dikalborasikan dengan gambar, teks serta animasi sehingga pandangan peserta didik berfokus dalam pembelajaran Dasar listrik dan Elektronika serta tingkat pemahaman siswa. pembelajaran memakai media dengan konvensional sangat berbeda karena guru cenderung lebih aktif serta kreatif dalam mengantarkan modul yang hendak di sampaikan.

media pembelajaran Interaktif memakai *Adobe Flash CS6* yang akan digunakan sebagai penyampaian modul belajar di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta membuat uraian kepada peserta didik terhadap modul Dasar Listrik dan Elektronika jika apabila tidak memakai pengembangan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran ini hingga situasi metode pendidikan yang monoton yang akan memunculkan peserta didik kurang aktif media pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan siswa pada saat pembelajaran. dan memudahkan guru menyampaikan materi dengan mudah dan lebih efisien.

1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan meliputi:

- a. Dosen pembimbing menguasai standar kualitas media pembelajaran yang baik.
- b. Media belum banyak di manfaatkan dalam proses pembelajaran.

- c. Media yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru pada pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika serta siswa bisa menjalankan aplikasi tersebut.
- d. Para ahli media serta para ahli validator mempunyai keahlian terhadap IT.

2. Keterbatasan Pengembangan

Supaya batasan pembahasan tidak meluas serta tidak menyimpang dari rumusan permasalahan, maka batas permasalahan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Keterbatasan waktu dan alat yang digunakan peneliti sehingga tampilan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* masih sederhana.
- b. Media yang dikembangkan hanya berisi modul tentang Dasar Listrik dan Elektronika, Media yang dikembangkan dinilai oleh ahli dosen pembimbing, dua ahli media, dua ahli materi.