

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan ujung tombak dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal. Pendidikan diyakini akan dapat mendorong dan memaksimalkan potensi siswa sebagai calon penerus generasi masa depan untuk bersikap kritis, logis dan inovatif dalam menghadapi dan menyelesaikan setiap permasalahan yang nantinya akan dihadapi. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan diri maupun memberdayakan potensi alam dan lingkungan untuk kepentingan hidupnya. Pendidikan juga dibutuhkan dalam membentuk karakter manusia yang baik, sehingga memiliki pendidikan yang baik merupakan kebutuhan yang sangat penting pada masa sekarang ini.

Dunia pendidikan berkembang sangat pesat, perkembangan dalam dunia pendidikan juga begitu sangat signifikan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan sorotan utama dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Tenaga pengajar atau guru yang handal diharapkan mampu memberikan peningkatan mutu pendidikan baik dalam aspek kemampuan berfikir, kepribadian, karakter, maupun rasa tanggungjawab.

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka

penyelenggara pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan dan pembelajaran yang modern. Perkembangan teknologi informasi mampu mengolah, mengemas, menampilkan dan menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audio, visual, dan audiovisual yang saat ini sering disebut dengan multimedia pembelajaran.

Dengan perkembangan teknologi saat ini sangat mungkin untuk membuat suatu media pembelajaran yang interaktif, sehingga pengguna dapat aktif layaknya bermain game. Teknologi berupa media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Sehingga melalui media siswa memperoleh pesan dan informasi yang dapat membentuk pengetahuan yang baru pada siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang mendasari bahwa media pembelajaran harus dimanfaatkan dengan baik dan benar dalam proses pembelajaran. Jika media pembelajaran dimanfaatkan dengan baik dan benar maka tercipta pembelajaran yang interaktif di kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Dengan pembelajaran melalui media siswa diharapkan mudah mengerti, kreatif dan mendapatkan hasil belajar yang bagus, sehingga siswa juga diharapkan menjadi semakin berminat untuk mempelajari suatu pelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran yang ada di sekolah masih menggunakan pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran masih terpusat pada guru sebagai pengajar. Kegiatan pembelajaran di sekolah selama ini yang mengandalkan informasi yang diberikan guru dan buku paket sebagai sumber belajar. Padahal pembelajaran

merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai yang positif dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Dalam hal melakukan pembelajaran secara interaktif dapat didukung oleh perangkat lunak atau *Software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran secara interaktif, dan ada banyak sekali jenis *software* yang dapat digunakan, salah satunya yaitu *Adobe Flash CS6* yang merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif menyajikan materi dalam bentuk visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media seperti teks, video, animasi, gambar dan suara. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memperjelas, mempermudah, dan membuat siswa (pengguna) menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru, sehingga dapat memotivasi belajar dan mengefektifkan proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif berupa *software Adobe Flash CS6* yang dapat menginterpretasikan berbagai media seperti teks, video, animasi dan gambar dan suara dalam pembelajaran dan diharapkan bisa dijadikan alternatif media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Dwiwarna Medan, pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik masih dilakukan dengan pembelajaran konvensional atau ceramah. Padahal guru sudah memiliki fasilitas berupa laptop dan sekolah juga memiliki fasilitas berupa LCD-Proyektor. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas *slide Power Point*. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi lain seperti *Compact Disc (CD)* interaktif, audio tape, video

tape atau media pembelajaran lainnya jarang digunakan, padahal sarana dan prasarana seperti laboratorium computer dan LCD Proyektor sudah tersedia. Dikarenakan media pembelajaran belum diterapkan secara maksimal pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung lebih pasif saat mengikuti pembelajaran dan siswa juga kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan Sri Wahyuni (2014) yang meneliti tentang pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Memahami Dasar-dara Elektronika di SMK Negeri 1 Lembah Melintang menunjukkan hasil validitas dengan rata-rata 82,61%. Hasil praktikalitas oleh guru sebesar 95,83%, hasil praktikalitas oleh siswa 89,89%. Pada uji efektifitas sebesar 91,18% siswa memenuhi KKM.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka penulit berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *software* Adobe Flash CS6 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. Media yang dikembangkan selanjutnya akan di dinilai kelayakan oleh beberapa ahli terkait dengan kelayakan isi atau materi pada media yang meliputi kesesuaian materi dnegan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) serta kelayakan media pembelajaran. Selain melatarbelakangi penulis untuk membuat media pembelajaran interaktif, penulis juga tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Abode Flash CS6 pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Dwi Warna Medan”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Penyampaian materi saat pembelajaran berlangsung masih menggunakan metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.
2. Penggunaan media pembelajaran di SMK Dwi Warna Medan belum diterapkan secara maksimal.
3. Siswa lebih cenderung pasif saat mengikuti proses pembelajaran.
4. Hasil belajar pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik masih tergolong rendah karena masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah 75 (KKM).
5. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membuat suasana belajar menjadi lebih efektif.

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang akan diteliti, diperlukan adanya pembatasan masalah agar memudahkan penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang lebih baik. Oleh karena itu, penulis hanya mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang meliputi materi alat pelindung diri, alat dan bahan kerja instalasi penerangan listrik, dan pemasangan instalasi

penerangan listrik serta melihat apakah media yang dikembangkan layak dan memenuhi persyaratan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah penelitian, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Dwi Warna Medan?
2. Apakah media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Dwi Warna Medan?
3. Apakah media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Dwi Warna Medan.

2. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik layak digunakan di SMK Dwi Warna Medan ?
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Dwi Warna Medan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi siswa. Memotivasi siswa dalam belajar, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru. Sebagai media alternatif pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Instalasi Penerangan dan membantu guru dalam menghemat tenaga pada saat proses pembelajaran berlangsung dan menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Penyampaian materi oleh guru akan berlangsung lebih efektif dan efisien serta dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti. Sebagai suatu pengalaman berharga sebagai seorang calon guru yang selanjutnya dapat lebih dikembangkan ketika kelak sudah berprofesi menjadi guru yang sesungguhnya, serta dapat dijadikan

masuk dalam pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang.

Bagi sekolah. Sebagai alternatif dalam dunia pendidikan agar dapat mengembangkan kreatifitas guru untuk membuat media pembelajaran interaktif dan memberikan inovasi bagi penelitian pengembangan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY