

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi kehidupan dan merupakan salah satu faktor penunjang kemajuan suatu negara serta alat untuk mencerdaskan bangsa. Di era modern ini, seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal berimbas pada segala aspek baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni bahkan di dunia pendidikan.

Rusman, (2011) menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak terlepas dari komponen pembelajaran karena komponen pembelajaran inilah yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran diantaranya: tujuan pembelajaran, materi, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode, media pembelajaran, lingkungan atau situasi, dan evaluasi. Pembelajaran pula merupakan suatu proses komunikasi antara sumber belajar dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan suatu media.

Taufiq, Dewi, & Widiyatmoko, (2014) menyatakan bahwa melalui penggunaan media, memberi harapan meningkatnya hubungan komunikasi sehingga dapat berjalan lancar dan dengan hasil yang maksimal. Pembelajaran akan lebih

dimengerti dan dipahami oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dicapai melalui pembentukan komunikasi yang efektif antar komponen belajar. Salah satu cara untuk membentuk komunikasi efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang berkembang saat ini. Klasifikasi jenis media dikemukakan oleh Sheel & Richey, (1990). Mereka mengklafisifikasi jenis media berdasarkan teknologi yang digunakan. Berdasarkan klasifikasi ini terdapat dua kategori media yaitu media tradisional dan mutakhir. Media tradisional meliputi: a) media visual diam yang diproyeksikan, contohnya proyeksi tak tembus pandang, proyeksi overhead, slides, dan film strips, b) media visual yang tak diproyeksikan: gambar, foto, chart, diagram, grafik, papan info, dan papan bulu, c) audio contohnya: radio, piringan hitam, dan tape recorder, d) multimedia, contohnya tape recorder dan multi-image, e) visual yang diproyeksikan, contohnya film, televisi, dan video, f) cetak contohnya: buku teks, modul, workbook, majalah, dan hand out, g) permainan, contohnya teka-teki dan simulasi, h) relia contohnya model, spesiment, manipulatif seperti boneka dan peta. Media dengan teknologi mutakhir ada dua jenis. Pertama, media berbasis telekomunikasi, contohnya teleconference dan kuliah jarak jauh. Kedua, media berbasis mikroprocessor, contohnya computer-assisted instruction, permainan, sistem tutor inteljen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc.

Ada banyak *software* yang dapat digunakan seperti *Microsoft Office Powerpoint*, *Easy Gif Animator 5 pro*, *Aligator Flash Designer*, *Macromedia Flash 8.0*, *Macromedia Director*, *3D Studio Max*, *Adobe Image Ready*, *Corel Rave*, *Swish Max* dan lain sebagainya, dari *software* yang ada yang cocok digunakan adalah *Macromedia Flash 8* bukan hanya tampilan animasi yang dapat dihasilkan melainkan *Macromedia Flash 8* ini dapat dibuat suatu media pembelajaran yang sifatnya interaktif sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat aktif dan dapat berinteraksi tidak hanya dengan guru dan siswa lainnya tetapi dengan media yang digunakan pula. (Yudiantara, dkk 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung yang dilakukan di SMK Negeri 5 Medan, diketahui bahwa : 1) Aktifitas belajar siswa yang belum optimal, 2) Penyampaian materi hanya secara verbal dan penggunaan media yang sangat monoton yaitu hanya menggunakan *Google Classroom*, 3) Guru mata pelajaran masih cenderung mengajar metode ceramah dan penugasan, 4) Pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung masih ada kompetensi yang belum tercapai, ini diperkuat dari hasil pengumpulan informasi nilai siswa melalui *google form* pada siswa pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung kelas XI SMK Negeri 5 Medan Tahun 2019/2020 rata-rata siswa memiliki nilai kategori cukup. Siswa dengan nilai (90-100) berjumlah 4 dari 30 siswa (13,3%), nilai (80-89) berjumlah 15 dari 30 siswa (50%), nilai (70-79) berjumlah 8 dari 30 siswa (26,6%), nilai (60-69) berjumlah 3 dari 30 siswa (10%). Dari paparan diatas bahwa masih ada siswa yang belum mencapai kompetensi. Kurangnya semangat siswa dalam belajar menyebabkan hasil belajar yang kurang

memuaskan. Disamping itu siswa juga mengalami kesulitan dalam pemahaman materi pembelajaran, kurangnya bahan ajar oleh guru dan tidak adanya media pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan siswa merasa pelajaran konstruksi dan utilitas gedung sulit untuk dipahami. Media pembelajaran sangat diperlukan agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa yang lamban dalam menerima materi. Namun kenyataan yang terjadi saat ini konstruksi dan utilitas gedung menjadi momok atau memberikan ketakutan tersendiri pada siswa. Kebanyakan siswa memandang konstruksi dan utilitas gedung adalah sekumpulan gambar yang harus dimengerti. Akibat dari banyaknya pandangan-pandangan yang buruk terhadap pembelajaran konstruksi dan utilitas gedung, guru harus bisa membuat pembelajaran konstruksi dan utilitas gedung semenarik mungkin agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran konstruksi dan utilitas gedung.

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Selain itu, Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan digunakannya media pembelajaran, maka diharapkan peserta didik akan mudah dalam menyerap mata pelajaran yang dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran dengan basic teknologi memberikan dampak yang positif bagi kemampuan dan kemauan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diujikan yaitu

menggunakan *Macromedia Flash* yang merupakan salah satu *software* komputer yang digunakan untuk mendesain animasi. Dengan proses pembelajaran yang menggunakan *Macromedia Flash* siswa tidak hanya membayangkan, tetapi siswa dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru.

Penggunaan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemantapan pemahaman materi serta memberikan pengalaman baru untuk membuat siswa termotivasi. Dengan demikian, media pembelajaran dengan *Macromedia Flash* memberikan peluang kepada siswa untuk beraktivitas, memperoleh pengalaman dalam belajar sehingga menjadikan hasil belajar konstruksi dan utilitas gedung siswa menjadi meningkat.

Macromedia flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat persentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan *Flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, vidio atau efek khusus lainnya. Dengan beberapa aplikasi yang ada pada *Macromedia Flash* sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran pada materi konstruksi dan utilitas gedung. Dengan demikian media *Macromedia Flash* sejalan dengan pertumbuhan pendidikan, yakni dapat memberi kontribusi pada siswa untuk membutuhkan semangat dalam bentuk proses pembelajaran dan dapat memusatkan perhatian serta pemahaman siswa dalam mengenai materi tersebut

dengan cara yang menyenangkan dan lebih berkesan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran, maka dari itu dilakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Siswa Kelas XI Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
2. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran berbasis flash.
3. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran.
4. Hasil belajar konstruksi dan utilitas gedung pada siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan masih ada yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)

C. Pembatasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu serta tenaga, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*.
2. Kelayakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan.
3. Materi pelajaran yang akan diteliti terdiri dari rencana dan detail pondasi rumah sederhana. (KD 3.7)

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Macromedia Flash* dalam mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash* dalam mata pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung.
2. Untuk mengetahui kelayakan mdia pembelajaran *Macromedia Flash* dalam mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.

F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian diatas, dapat dirumuskan beberapa kegunaan penelitian, yang penulis susun sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan menambah sumber pembelajaran siswa.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternative media pembelajaran.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan memperluas wacana dalam bidang untuk membangun media pembelajaran.