

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. 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 dan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi, media dan informatika pada saat ini telah memberikan dampak yang sangat besar bagi peradaban manusia. Salah satu dampak yang paling dirasakan adalah pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang ikut serta mempengaruhi perilaku siswa dalam belajar. Tanpa disadari siswa sudah menjadi bagian dari digital *native*, yaitu generasi yang hidup dan berkembang di zaman digital dimana mereka bisa dengan 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 diri mereka 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. Oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang dengan baik, dan untuk mencapai keberhasilan

pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan peserta didik, dengan memepertimbangkan kemampuan media pembelajaran yang membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar.

Perkembangan dalam bidang pendidikan dapat dilihat dengan upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi. Teknologi terutama multimedia mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat berlangsung secara individual dengan menumbuhkan kemandirian belajar (Rusman & Riyana, 2011). Banyak orang percaya bahwa multimedia dapat membawa pada situasi belajar yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan. Dalam proses pembelajaran, selain guru dan siswa, dua unsur yang sangat penting adalah metode/model pembelajaran dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran selain bertujuan untuk mempermudah dalam penyampaian materi dari guru kesiswa juga dapat meningkatkan minat serta kemauan siswa dalam suatu mata pelajaran. Oleh karena itu kedudukan media dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan.

Dalam mengembangkan potensi seorang siswa harus disertai dengan meningkatnya moral dan akhlak dari siswa tersebut, sehigga terwujud pendidikan yang berkarakter, disiplin, dan memiliki keterampilan seorang siswa. Seorang guru juga diwajibkan dapat menguasai teknologi yang dapat

dikembangkan selama pembelajaran berlangsung, sehingga antara guru dan siswa terjadi interaksi.

Salah satu Lembaga Pendidikan Nasional memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Untuk mendukung proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan hasil teknologi dalam pembelajaran. Peningkatan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari peran tenaga pendidik atau guru. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan berinovasi dalam pembelajaran, salah satu inovasi pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran. Banyaknya guru yang menguasai materi pelajaran sebagian besar tidak mampu menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Untuk itu diperlukan kemampuan khusus yang harus dimiliki oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran bisa berupa media hasil teknologi cetak, audio-visual, berbasis komputer maupun gabungan dari teknologi cetak dan komputer. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai dalam (Rusman, 2012 : 142) Mengatakan Ada beberapa alasan yang harus

diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan analisis manfaat yang akan diperoleh, yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bagi guru yang mengajar setiap jam pelajaran. (3) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat mudah dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. (4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan sehingga media mampu meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

Berdasarkan hasil observasi (21-Januari-2020) di SMK Swasta Dwiwarna Medan yaitu mewawancarai guru bidang studi Bapak Edi, bahwa aktivitas pembelajaran instalasi penerangan listrik sudah cukup baik dimana sistem pembelajaran yang dilakukan meliputi pembelajaran yang dilakukan didalam laboratorium dan juga pembelajaran yang dilakukan didalam kelas, pada pembelajaran yang dilakukan didalam lab yang mencakup pada ranah psikomotorik sudah sangat baik adanya dan pelaksanaannya juga efektif dan

efesien. Namun pada sistem pembelajaran yang dilakukan didalam kelas ada kendala yang diamati tidak semua siswa memiliki antusias dan memperhatikan guru saat menjelaskan suatu pembelajaran dan juga pemanfaatan media yang interaktif dalam proses pembelajaran masih belum ada. media yang digunakan saat ini dalam proses pembelajaran didalam kelas meliputi papan tulis, buku, gambar, dan LCD Proyektor. Media pembelajaran yang menampilkan animasi atau simulasi belum ada sehingga ini menjadi salah satu kekurangan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, dalam artian aplikatif siswa mampu memahami dan menalar materi sehingga dapat menghasilkan projek-projek yang konkrit dan lebih diapahami dalqam ranah kognitif siswa terkait materi pembelajaran.

Faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dan dalam rangka melaksanakan tujuan pendidikan diantaranya peran guru, penyampaian bahan atau materi dan media pembelajaran yang interaktif. Seiring berjalannya waktu kemajuan teknologi utamanya media pembelajaran yang interaktif beranimasi perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar, kalau tidak demikian maka pendidikan akan lambat untuk bisa maju karena media menjadi komponen pembelajaran yang ikut menyumbang keberhasilan pendidikan suatu bangsa.

Kenapa menggunakan aplikasi/*Software* Adobe Flash CS6 ini, karena Adobe Flash CS6 merupakan perangkat lunak software yang memiliki beberapa kelebihan antara lain: kemampuan dalam mengkombinasikan berbagai jenis media teks, gambar, audio, maupun video, kinerjanya yang

dapat dikombinasikan dengan software lain, kemudahan dalam pembuatan gambar maupun animasi, adanya bahasa pemrograman ActionScript, dan kemampuan dalam mengkonversi atau mempublish hasil yang dibuat dalam berbagai bentuk file ekstensi .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, dan .mov dengan ukuran yang relatif kecil. Dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki Adobe Flash CS6, peneliti menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai software utama pembuatan media pembelajaran interaktif.

Sesuai dengan perkembangan teknologi kini banyak ditemukan perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran di kelas. Penggunaan media perangkat lunak tentunya akan sangat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik. Salah satu perangkat lunak (*software*) yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian yang dapat mendukung pembelajaran dengan berbagai fitur media, seperti video, animasi, gambar dan suara yaitu *Adobe Flash Professional CS6*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan MHD Fiqih Aditama Sitorus pada tahun 2017 dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran pengendalian sensor elektronika memiliki dampak atau implikasi yaitu para siswa menyukai media pembelajaran interaktif pengendalian sensor elektronika, dengan menggunakan media tersebut, hal tersebut dikarenakan pembelajaran menggunakan media interaktif menjadi lebih menarik dan menjadi tidak bosan dan dapat membantu siswa dengan lebih memahami materi yang akan dijelaskan.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya penggunaan media interaktif dan kurang optimal digunakan oleh guru di SMK Swasta Dwiwarna.
2. Penerapan pembelajaran yang digunakan selama ini sudah baik namun dalam penggunaan suatu media aplikasi selain dari media Power Point masih kurang dalam pelaksanaan.
3. Siswa kurang aktif dalam memberikan respon terhadap materi yang disampaikan oleh guru di depan kelas.
4. Media pembelajaran interaktif yang berbasis animasi pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik belum ada.

1.3. Pembatasan Masalah

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

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan dalam penelitian ini adalah *Software Adobe Flash Professional CS6*.
2. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas XI Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Swasta Dwiwarna Medan.
3. Materi pelajaran yang dikembangkan terdapat pada KD 3.1, 3.2, dan 3.3 pada Silabus.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah perancangan model pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia *Adobe Flash Professional CS6* dalam pembelajaran Teknik Instalasi Penerangan Listrik kelas XI TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan ?
2. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia *Adobe Flash Professional CS6* memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar ?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui apakah media pembelajaran berbasis multimedia *Adobe Flash Professional CS6* layak digunakan dalam proses belajar mengajar.
2. Mengetahui media pembelajaran berbasis multimedia *Adobe Flash Professional CS6* efektif dan efisien dalam pembelajaran.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari tujuan yang dikemukakan di atas, 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. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dan dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

