

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

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 sarat perkembangan. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan sorotan utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Tenaga pengajar/guru yang handal diharapkan mampu memberikan peningkatan mutu pendidikan, baik aspek kemampuan berfikir, kepribadian, karakter, dan rasa tanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Perkembangan teknologi informasi mampu mengolah, mengemas, menampilkan dan menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audio, visual dan audiovisual yang dewasa 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 sekolah masih menggunakan pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran masih terpusat pada guru sebagai pengajar. Kegiatan pembelajaran di sekolah selama ini hanya 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.

Sebenarnya ada *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yaitu *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* 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 menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik 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, gambar dan suara dalam pembelajaran dan diharapkan bisa dijadikan alternatif media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 13 Medan, pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik masih dilakukan dengan pembelajaran konvensional atau ceramah. Padahal guru sudah memiliki laptop dan sekolah juga memiliki fasilitas LCD-Proyektor. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas *slide Microsoft 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 komputer dan LCD (*Liquid Crystal Display*) Proyektor sudah tersedia. Dikarenakan media pembelajaran belum diterapkan secara maksimal pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih cenderung pasif saat mengikuti pembelajaran dan siswa juga kesulitan dalam memahami materi di dalam mata pelajaran instalasi penerangan listrik. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan jauh dari ketuntasan nilai kelulusan. Standart ketuntasan yang ditetapkan oleh pihak SMK Negeri 13 Medan adalah 75. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik diperoleh sebanyak 70% siswa belum memenuhi nilai KKM dan 30% siswa yang sudah memenuhi nilai KKM. Namun siswa yang belum mendapat nilai KKM akan diberikan remedial oleh guru untuk memperbaiki nilai siswa yang tidak mencapai nilai 75

Penelitian yang dilakukan Sri Wahyuni (2014) meneliti tentang pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Memahami Dasar-dasar 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 di atas, maka penulis berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Instalasi Penerangan. Media yang dikembangkan selanjutnya akan dinilai kelayakannya oleh beberapa ahli terkait dengan kelayakan isi atau materi pada media yang meliputi kesesuaian materi dengan 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 *Software Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 13 Medan”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Penyampaian materi saat pembelajaran berlangsung masih menggunakan metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik.
2. Penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 13 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 dan masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah 75 (KKM).
5. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membuat suasana belajar menjadi lebih efektif.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah yang akan diteliti, perlu adanya pembatasan masalah agar mempermudah 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 meliputi materi alat pelindung diri, alat dan bahan kerja instalasi penerangan listrik, dan pemasangan instalasi penerangan listrik, dan melihat apakah media yang dikembangkan layak dan memenuhi persyaratan.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 13 Medan ?
2. Apakah media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 13 Medan ?

#### 1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 13 Medan.
2. Untuk Mengetahui apakah media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik layak digunakan di SMK Negeri 13 Medan.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 13 Medan.

## 1.6. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, peneliti, guru, dan semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan khususnya pada mata pelajaran Instalasi Penerangan.

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 Instalasi Penerangan dan membantu guru dalam menghemat tenaga pada saat proses pembelajaran berlangsung. 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 masukan untuk pengembangan media pembelajaran di masa selanjutnya.
4. Bagi Sekolah, sebagai alternatif dalam dunia pendidikan agar dapat mengembangkan kreatifitas guru untuk membuat media pembelajaran interaktif dan memberikan inovasi bagi penelitian pengembangan.