

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan merupakan bagian dari kehidupan masyarakat di Indonesia. Pendidikan berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Adapun Secara umum Pengertian Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Banyak aspek kehidupan yang sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan pendidikan seperti lingkungan, gaya hidup, pemanfaatan teknologi, budaya dan banyak lagi aspek yang lainnya. Akan tetapi yang paling banyak membawa pengaruh terhadap kehidupan masyarakat di Indonesia adalah aspek pemanfaatan teknologi. Hal ini mengacu pada pernyataan yang dikemukakan oleh Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai angka 82 juta orang, dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun.

Untuk pengguna facebook, Indonesia berada di peringkat keempat besar dunia.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang bertanggungjawab atas pendidikan siswa . Pendidikan dan pembelajaran merupakan salah satu program yang strategis untuk membangun sumber daya manusia jangka panjang . Karena itu peningkatan pendidikan dan pembelajaran tidak bisa dijalankan secara reaktif , sambil lalu dan sekenanya , tetapi meski dengan cara proaktif, intensif dan strategis. Salah satu komponen terpenting dalam membangun pendidikan dan pembelajaran adalah proses pembelajaran disekolah.

Permasalahan yang sering muncul dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana seorang guru mengembangkan, menciptakan serta mengontrol situasi yang memungkinkan siswa melakukan proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan di sekolah , dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat yang tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dalam proses pembelajaran , guru sekurang-kurangnya harus dapat menggunakan alat pembelajaran yang efisien meskipun sederhana dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran . Guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran apabila belum tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Wiyoko , 2013).

Media merupakan salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran . Penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah merupakan hal yang sangat penting , karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan atau

materi pelajaran akan disampaikan kepada siswa , dapat disederhanakan dengan bantuan media. Bahkan keabstrakan bahan atau materi dapat dikonkretkan dengan kehadiran media . Siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran . Karena itu seorang guru harus lebih kreatif , imajinatif , dan komunikatif untuk menciptakan atau mengembangkan berbagai untuk siswa (Arsyad, 2011).

SMK Swasta Imelda Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja dan bekerja secara profesional . SMK Swasta Imelda Medan menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajarannya dan dilengkapi fasilitas yang memadai baik dari perpustakaan maupun fasilitas penunjang lainnya seperti internet (wifi). Meskipun demikian media pembelajaran yang digunakan guru di SMK Swasta Imelda Medan masih sangat terbatas dan kurang bervariasi , guru masih sangat minim dan canggung mengembangkan media pembelajaran .

Sesuai kurikulum 2013 , mata pelajaran dasar listrik diajarkan dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan dalam hal dasar-dasar listrik . Pencapaian kompetensi dasar listrik tersebut harus dilalui siswa dalam setiap pembelajaran dasar listrik, oleh karena itu siswa diharapkan dapat mengetahui hal-hal dasar dalam pelajaran dasar listrik dengan baik. Namun, kenyataannya, masih banyak siswa yang kurang memahami materi dasar listrik ini .

Berdasarkan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran dasar listrik ditemukan bahwa para guru SMK Swasta Imelda Medan pada dasarnya sudah

berusaha untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui tugas-tugas yang diberikan guru. Namun metode pembelajaran yang sering digunakan guru dapat dikatakan masih kurang vaariatif dan cenderung berpusat pada guru serta penggunaan media dalam proses pembelajaran juga masih jarang dilakukan sehingga membuat sebagian siswa kurang perhatian terhadap pembelajaran dan merasa bosan .

Media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran dasar listrik hanyalah berbentuk konvensional, sehingga kurang menarik perhatian dan keseriusan siswa dalam belajar yang pada akhirnya perolehan nilai atau hasil belajar dicapai oleh siswa pada mata pelajaran dasar listrik masih belum optimal dan cenderung rendah. Keterbatasan media pendukung mengakibatkan proses belajar siswa menjadi tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa. Kurangnya penggunaan media juga disebabkan karena berbagai alasan seperti terbatasnya waktu guru dalam mempersiapkan bahan ajar dan kurangnya kebiasaan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran menjadi masalah yang perlu diperhatikan serta dengan diterapkannya kurikulum 2013 menuntut para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas dan menjadikan belajar siswa lebih menyenangkan dan lebih bermakna.

Pengembangan media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan

guru. Pengembangan media dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menghubungkan berbagai macam media (teks, gambar, audio, video, animasi) dan salah satunya dapat menggunakan aplikasi atau *software Macromedia Flash*.

Menurut Fikri Alami (2006), *macromedia flash* merupakan suatu *software* yang dapat menampilkan ataupun membuat animasi –animasi dan *bitmap* yang sangat menarik seperti membuat animasi logo, movie, game, menu interaktif dan pembuatan aplikasi web serta perangkat ajar . *Macromedia flash* juga dilengkapi dengan *action script* (perintah tindakan) sehingga membuat persentasi atau perangkat agar menjadi lebih efektif dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya perintah tindakan tersebut dan tentunya media pembelajaran tersebut menarik dibandingkan media pembelajaran lainnya. Dengan bantuan media interaktif *macromedia flash* dapat memudahkan guru untuk mengajak siswa berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran mejadi lebih efektif dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya perintah tindakan tersebut dan tentunya media pembelajaran tersebut menarik dibanding media pembelajaran lainnya . Dengan bantuan media interaktif *macromedia flash* dapat memudahkan guru untuk mengajak siswa berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran dikelas sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif karena tidak lagi berpusat pada guru serta tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dan dicapai dengan baik sesuai dengan yang diharapkan .

Pengembangan media interaktif pada pembelajaran dasar listrik dengan menggunakan *macromedia flash* juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah

pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat mengembangkan keaktifan dan pemahaman siswa serta memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa dalam belajar sehingga siswa jadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar . Oleh karena itu dengan pengembangan media interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran dasar listrik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

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

1. Proses pembelajaran mata pelajaran dasar listrik masih cenderung berpusat pada guru.
2. Kurangnya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi pelajaran mengenai dasar listrik.
3. Media Pembelajaran yang digunakan guru masih berbentuk konvensional sehingga kurang membangkitkan perhatian dan semangat siswa dalam belajar.
4. Proses pembelajaran belum optimal karena penyampaian materi masih cenderung monoton karena tidak adanya umpan balik dari siswa.
5. Terbatasnya media pembelajaran yang dimiliki guru untuk pelajaran dasar listrik sehingga pembelajaran jadi kurang efektif.

### **1.3.Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah. Adapun batasan masalah yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah materi pembelajaran yang dibahas hanya dasar listrik dengan materi teori Dasar Listrik

### **1.4.Rumusan Masalah**

Bertolak dari latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar listrik untuk SMK Kelas X SMK Swasta Imelda?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar listrik yang dikembangkan berdasarkan ahli media, ahli materi, dan siswa?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajran yang interaktif dengan menggunakan Macromedia Flash pada mata pelajaran dasar listrik dan elektonika dari siswa kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan.
2. Menguji layak atau tidak media yang digunakan dengan menggunakan software media pembelajaran Macromedia Flash pada mata dasar listrik dan elektronikadi kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki banyak keunggulan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi sekolah, guru, siswa dan semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis
  - a. Memberikan sumbangan positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, sebagai pelengkap media pembelajaran dan menjadi perangkat bantu alternatif dalam pembelajaran.
  - b. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan pembelajarana terlaksana sesuai dengan yang di harapkan
  - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan kajian atau informasi bagi yang membutuhkan.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah atau lembaga pendidikan lainnya sebagai sumber informasi yang dapat dijadikan bahan evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar.



b. Bagi guru

Penelitian melalui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan media macromedia flash yang dikembangkan ini membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik serta menambah ketersediaan bahan ajar pada mata pelajaran dasar listrik.

c. Bagi siswa

Penelitian melalui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan media macromedia flash yang dikembangkan ini diharapkan mampu meningkatkan penguasaan konsep dan hasil belajar peserta didik.

