

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat yang menuntut manusia terus mengembangkan wawasan dan kemampuan di berbagai bidang khususnya bidang pendidikan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena pendidikan itu adalah salah satu aset bangsa yang harus dikembangkan untuk meningkatkan SDM yang berkompeten. Untuk mendukung kemajuan dalam bidang pendidikan sangat diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti modul, materi, metode, sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mempengaruhi siswa agar memiliki akhlak yang mulia. Sedangkan inti dari pendidikan sendiri adalah belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu sehingga memiliki ilmu, sikap, dan keterampilan. Dalam melaksanakan belajar, seorang siswa harus memiliki minat dan kemauan yang tinggi untuk membangkitkan semangat belajarnya sehingga prestasi yang ia peroleh dapat dikatakan tinggi. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar pada suatu lingkungan.

Menurut Hermawan (2010:11) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui

satu atau lebih strategi, metode, dan pendekatan tertentu ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Seiring dengan perkembangan serta kemajuan teknologi yang semakin pesat dunia pendidikan pun perlu mengadakan inovasi atau pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidikan selalu menjadi masalah yang menarik untuk terus dibahas dan dikembangkan. Keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada unsur manusia. Pembelajaran yang menyenangkan atau tidak membosankan akan mampu membangkitkan semangat belajar siswa sehingga minat dan kemauan belajarnya timbul.

Seorang guru harus mampu membangkitkan minat dan kemauan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai, Salah satu cara adalah guru harus inovatif dan kreatif dalam mengajar. Guru yang inovatif dan kreatif pasti akan mengelola media yang dirancang khusus agar dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, maka akan membangkitkan semangat belajar siswa-siswanya. Musfiqon (2012:28) mendefenisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai alat perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Hamalik (2013) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikolog terhadap siswa.

Pada masa sekarang ini penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sangat memberikan pengaruh besar, karena akan memudahkan siswa untuk mengerti materi pembelajaran yang disajikan dengan menarik dan berbeda, sehingga materi pembelajaran tidak hanya berisi tulisan, dan gambar, tetapi bisa memuat suara, video, dan keterlibatan siswa dalam menggunakan media interaktif tersebut. Tentunya pengembangan media pembelajaran ini memberikan pengaruh besar terhadap sistem pembelajaran agar menghasilkan hasil belajar yang lebih optimal.

Salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan nasional yang memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan SDM yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan. Berdasarkan kurikulum spektrum (spektrum, 2009) SMK bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan kepribadian akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Berkaitan dengan rendahnya motivasi dan minat belajar murid, maka proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian lebih. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan membuat media pembelajaran multimedia interaktif. Dalam pengembangan multimedia interaktif ini tahap mendesain media tersebut akan menggunakan aplikasi *Software Microsoft power point 2007, Livewire, dan Camtasia studio* dengan berbagai fasilitas yang tersedia di dalam aplikasi tersebut seperti aplikasi untuk mendesain gambar, musik, animasi, video, suara dan pembuatan kuis interaktif

agar memungkinkan para tenaga pengajar untuk membuat suatu media pembelajaran yang tidak membosankan dan lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dibahas, selain itu dengan digunakannya media pembelajaran interaktif akan menuntut siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar, dan siswa mampu belajar secara mandiri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 2 Medan, peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dengan Bapak Tarigan guru kelas yang mengampuh mata pelajaran teknik instalasi penerangan listrik tersebut yaitu mengatakan bahwa media yang digunakan masih bersifat terbatas pada media suara dan media animasinya, kemudian belum menggunakan media pembelajaran yang multimedia interaktif dalam kegiatan belajar mengajar, walaupun perlengkapan alat media di sekolah SMK Negeri 2 ini termasuk sudah memadai, mempunyai *Projector* dan Lab komputer. Kemudian Bapak Tarigan juga mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan yaitu menggunakan media *power point* yang menampilkan gambar dan teks menggunakan projector, kemudian juga menggunakan papan tulis dan spidol untuk menggambarkan materi yang terkait.

Kemudian Peneliti juga mengadakan wawancara dengan siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik terkait dengan nilai yang diperoleh siswa, nilai rata-rata yang diperoleh siswa berdasarkan data pada tahun ajaran 2014/2015 masih banyak yang kurang dari standart KKM Kurikulum 2013  $< 2.85$  dengan kategori nilai **B** pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik bangunan sederhana, ini dikarenakan banyak siswa yang minatnya kurang dalam

melaksanakan kegiatan belajar, belum mampu menguasai materi yang diberikan guru memakai media yang menampilkan gambar dan teks pada *Power Point* tanpa ada animasi yang menarik untuk menimbulkan minat belajar. Dalam hal ini dikarenakan pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat sehingga keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar menjadi kurang.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti kemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ” Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 2 Medan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran yang digunakan saat ini masih belum efektif dan kurang menarik perhatian dan minat belajar siswa.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Teknik Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Peneliti membatasi masalah mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan memakai *Software Microsoft Power Point 2007, Livewire dan camtasia* Pada Mata Pelajaran Instalasi

Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Pada Siswa Kelas XI Teknik Kelistrikan SMK Negeri 2 Medan Kompetensi Dasar Memasang Instalasi Penerangan di luar Permukaan Tepatnya akan mengembangkan multimedia interaktif pada pembahasan mengenai pemasangan saklar tunggal, saklar seri dan saklar tukar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang terdapat di atas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Microsoft Power Point 2007*, *Livewire* dan *camtasia* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana ?
2. Apakah pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran pemasangan instalasi listrik penerangan bangunan sederhana ?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik setelah mengikuti pelajaran instalasi penerangan listrik bangunan sederhana dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

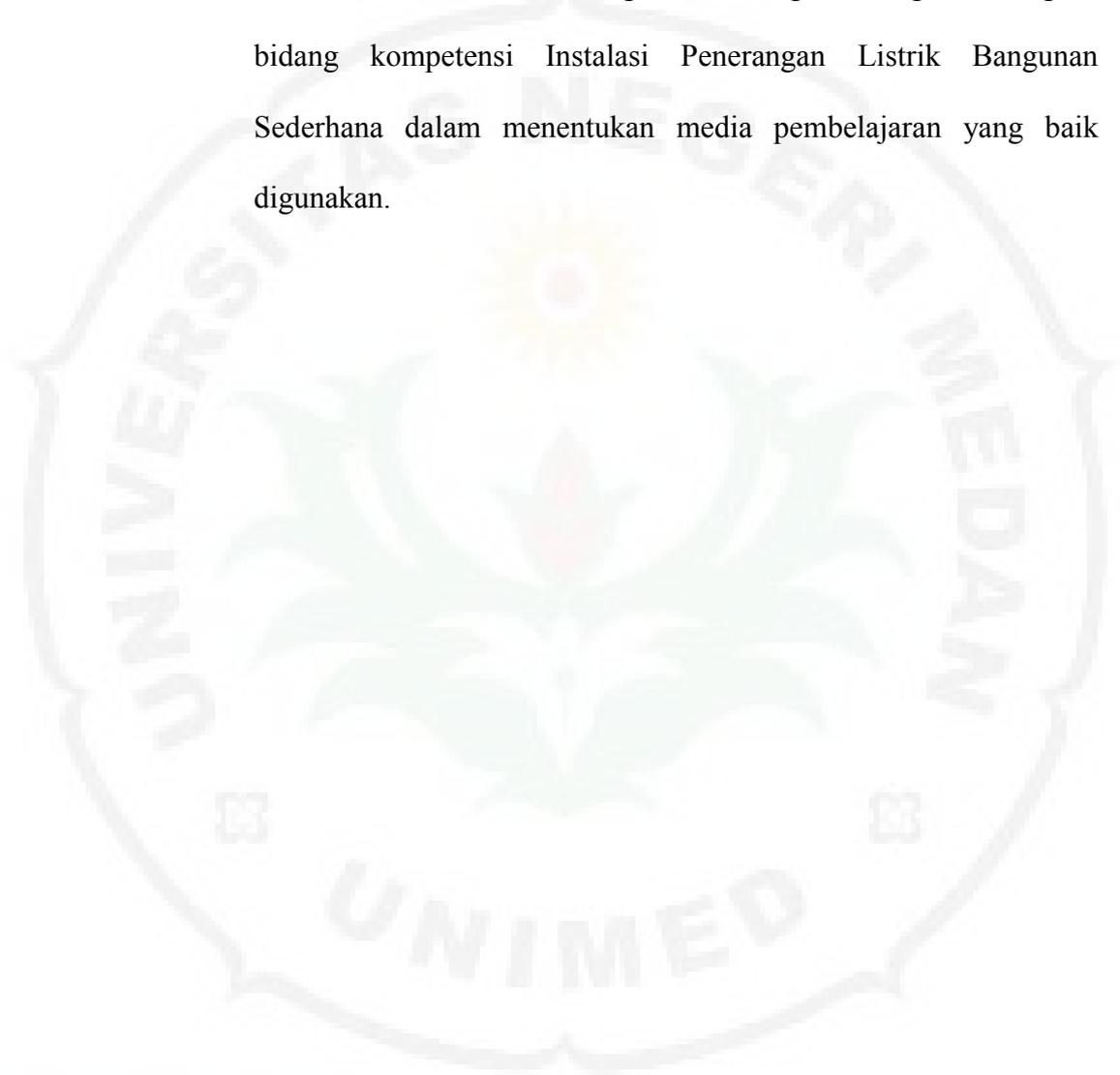
1. Untuk mengetahui bagaimana rancangan sebuah pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam memahami pelajaran instalasi penerangan listrik bangunan sederhana.
2. Untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dirancang pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik bangunan sederhana.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon dan reaksi peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam memahami pelajaran instalasi penerangan listrik bangunan sederhana.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Dilihat dari segi teoritis:
  - a. Mempermudah pemahaman konsep mengenai Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana.
  - b. Meningkatkan ketertarikan dan keterampilan serta meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran instalasi penerangan listrik bangunan sederhana dengan menggunakan pembelajaran multimedia interaktif.
2. Dilihat dari segi praktis:
  - a. Sebagai bahan masukan dan evaluasi bagi para peserta didik dan pihak sekolah SMK Negeri 2 Medan dalam peningkatan pengembangan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan.

- b. Memberikan informasi dan gambaran bagi calon guru dan guru bidang kompetensi Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana dalam menentukan media pembelajaran yang baik digunakan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY