

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang semakin hari semakin maju dan perubahan zaman serta gaya hidup manusia yang cenderung bergerak secara dinamis, maka segala aspek kehidupan juga harus disesuaikan dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang berkembang tersebut. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini, menuntut manusia untuk terus mengembangkan wawasan dan kemampuan diberbagai bidang khususnya bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan hal terpenting yang harus mendapat perhatian lebih yaitu mengenai mutu dari pendidikan itu sendiri. Karena dengan mutu pendidikan yang baik maka akan melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan, sehingga penggunaan sumber daya manusia dibidang pendidikan merupakan modal utama dalam pembangunan bangsa. Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang berkualitas mempersiapkan manusia Indonesia untuk mampu bersaing, bermitra dan mandiri atas jati dirinya guna menghadapi era globalisasi. Era globalisasi menuntut kualitas sumber daya manusia yang tangguh, kreatif dan mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu bila dikaitkan dengan tujuan pendidikan khususnya SMK, maka tujuan pengajaran yaitu bertugas untuk mencetak tenaga kerja yang memiliki pengetahuan, keterampilan, maupun sikap sebagai juru teknik dalam bidang keteknikan. Pengetahuan, keterampilan dan sikap tersebut merupakan bekal seseorang lulusan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) untuk memasuki lapangan kerja.

Dalam kurikulum SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) terdapat tujuan utama untuk mencapai pembelajaran yaitu menciptakan siswa yang mengerti dan memahami pembelajaran sebagai alat informasi yang baik. Pencapaian keberhasilan tujuan pengajaran merupakan target baru bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar. Maka dari itu para guru harus menggunakan media dan teknik yang dianggap efektif. Ketika guru menyajikan bahan-bahan pelajaran, guru pasti selalu berharap bahwa siswa dapat menguasai bahan pelajaran dengan baik, namun pada kenyataannya, hal ini sering tidak terwujud. Keadaan tersebut disebabkan oleh salah satu diantaranya yaitu kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga siswa merasa bosan dan enggan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, maka dari itu pemilihan media

pembelajaran sangatlah penting untuk dipertimbangkan sebelum seorang guru melakukan proses belajar mengajar.

Seperti yang kita ketahui media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru / fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) NEGERI 1 MERDEKA, merupakan lembaga pendidikan yang mengajarkan berbagai bidang ilmu keteknikan. Salah satu contohnya yaitu Instalasi Penerangan Bangunan Bertingkat . Siswa ditunjuk keahlian ini dilatih agar mampu Memahami Bagaimana itu Pemasangan Instalasi Penerangan Bangunan Bertingkat.

Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi yang bersangkutan dan dari Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilalui oleh penulis pada semester sebelumnya, penulis mendapati kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru di sekolah tersebut. Dan dalam melakukan praktik langsung para pengajar hanya mengandalkan job sheet yang diberikan kepada siswanya tanpa

ada simulasi yg dilakukan terlebih dahulu. Guru hanya mengandalkan buku paket dan media Power Point yang tentunya sudah biasa digunakan dan membosankan bagi siswa yang ada di sekolah tersebut. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran harus dilakukan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang baik, kekeliruan pemilihan media pengajaran dapat menyebabkan tidak tercapainya tujuan pengajaran. *Adobe Flash CS6* adalah sebuah program komputer yang dapat dijadikan media pembelajaran. Aplikasi ini biasa digunakan para pebisnis dan para pekerja kantoran untuk mempresentasikan hasil kerja mereka. Dalam dunia pendidikan aplikasi ini juga dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada para siswanya. Dengan aplikasi ini memungkinkan siswa lebih mengerti tentang materi yang diajarkan oleh guru karena dilengkapi animasi-animasi gerak yang membuat imajinasi siswa meningkat.

## **B. Identifikasi masalah**

Dari latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat di tuliskan identifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran pada saat ini masih kurang efektif.
2. Hasil Belajar siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Kurangnya pengembangan media-media pembelajaran yang di gunakan guru pada saat ini.

### **C. Batasan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar diperlukan media-media yang mudah dimengerti oleh siswa dan dapat dikuasai oleh guru yang bersangkutan. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti maka pengembangan media ini dibatasi pada ruang lingkup yang dikuasai peneliti saja. Adapun ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan multimedia ini hanya sebatas software *Adobe Flash CS6*.
2. Materi yang disajikan hanya mengenai pemasangan instalasi penerangan tiga fasa pada bangunan bertingkat yang akan disajikan penulis dikelas XI SMK NEGERI 1 MERDEKA khususnya pada mata pelajaran Pemasangan Instalasi Bangunan Bertingkat.

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang dapat dikemukakan oleh penulis dalam proposal ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* khususnya pada mata pelajaran Pemasangan Instalasi Penerangan Bangunan Bertingkat ?

2. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam mata pelajaran Pemasangan Instalasi Penerangan Bangunan Bertingkat?

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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat menuliskan tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui cara mengembangkan media pembelajan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Pemasangan Instalasi Penerangan Rumah Bertingkat.
2. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang digunakan. Disini penulis mengharapkan agar media yang dikembangkan dapat menambah imajinasi dan antusias siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

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

Dari semua yang telah penulis uraikan diatas ,maka penulis berharap agar penelitian yang dilakukan bermanfaat untuk siswa maupun guru yang bersangkutan. Adapun manfaat penelitian yang di harapkan adalah sebagai berikut :

1. Membangkitkan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah.

2. Memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis multimedia dalam dunia pendidikan.
3. Memberikan inovasi cara mengajar baru bagi guru-guru bidang study yang bersangkutan.
4. Membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan karena melalui animasi-animasi gerak yang ada pada media pembelajaran dapat meningkatkan imajinasi siswa dalam belajar.

