

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sekarang ini memiliki kemajuan yang sangat pesat dan sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik dalam kemudahan memperoleh informasi, menyelesaikan suatu pekerjaan dan membantu dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu manusia menjadi dituntut untuk berfikir lebih maju lagi agar tidak tertinggal dengan perkembangan yang ada dalam dunia Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. 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 salah satu bidang yang terkena dampak yang cukup signifikan dari perkembangan teknologi tersebut. Sehingga informasi yang berkaitan dengan pembelajaran bisa dengan mudah didapatkan, pada sekarang ini materi – materi pembelajaran bisa dengan mudah di dapat dari internet, maupun media lainnya dengan demikian bukan hanya buku dan guru saja yang menjadi sumber informasi. Pendidikan tidak hanya memberikan asupan bagi raga (dalam hal ini direpresentasikan dengan otak) tetapi juga asupan untuk rohani berupa moralitas untuk menentukan sikap baik-buruk atau

benar-salah. Selain itu, pendidikan juga merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa.

Perkembangan teknologi harus seiring dengan sarana dan prasarana khususnya pada bidang pendidikan, selain itu guru maupun siswa harus memiliki kemampuan dalam memperoleh, memilih, dan mengolah informasi sehingga dampak negatif dari perkembangan teknologi ini bisa diminimalisir. Perkembangan teknologi juga memberikan dampak kepada tenaga pengajar yang pada sebelumnya hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah yang tentu akan terasa membosankan, dengan adanya perkembangan ini tenaga pengajar bisa mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran siswa lebih merasa tertarik, dan mudah untuk mencerna materi yang disampaikan. Selain itu guru juga bisa membuat berbagai media pembelajaran dengan model yang berbeda, sehingga terjadi berbagai variasi dalam berkomunikasi antara guru dan murid, mengingat komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, dengan komunikasi yang baik tentunya diharapkan kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.

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) yang berpotensi menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mengarahkan siswanya agar bisa secara langsung ditempatkan sebagai tenaga kerja yang sudah memiliki pengalaman sebelumnya. Namun pada kenyataannya masih banyak lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang tidak dapat memenuhi kualifikasi sebagai Sumber daya manusia yang bermutu.

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 interaktif. Media merupakan bagian integral sistem pembelajaran sehingga kedudukannya tidak dapat dipisahkan dan berpengaruh terhadap berjalannya proses belajar mengajar, dengan kata lain kegiatan belajar kurang efektif apabila tidak ada media.

Arsyad dalam Syahputra, (2011 : 16) menyatakan bahwa:

“Media merupakan bagian dari komunikasi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Baik buruknya komunikasi yang dilakukan ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran merupakan media untuk menyampaikan pesan. Penggunaan media yang tepat oleh pendidik akan mengoptimalkan proses komunikasi yang terjadi sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat dicapai sesuai yang telah direncanakan“.

Untuk mendesain media tersebut bisa menggunakan aplikasi *Software Adobe Flash CS6*, dengan berbagai fasilitas yang tersedia di dalam aplikasi tersebut 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.

Berdasarkan informasi yang penulis dapatkan setelah melakukan observasi di sekolah SMK Swasta Yayasan Wanita Kereta Api Medan (YWKA), dari wawancara dengan Ibu Umi Kalsum selaku guru yang bersangkutan media yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar masih terbatas pada media suara, teks dan gambar yang biasa ditampilkan di papan tulis maupun menggunakan proyektor, dan keterbatasan sarana dan prasarana untuk melakukan praktek untuk memperdalam materi tersebut, sehingga banyak siswa yang minatnya kurang dalam melaksanakan kegiatan belajar, sehingga berdampak kepada nilai akhir siswa yang kebanyakan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu $<75,0$ pada mata pelajaran Elektronika analog dan digital,

Berdasarkan uraian yang telah penulis kemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Elektronika Analog dan Digital Kelas X TKJ SMK Swasta Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Metode belajar dan Media belajar yang digunakan pengajar masih kurang menarik perhatian dan minat belajar siswa.
2. Belum adanya pengembangan media belajar yang berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Elektronika Analog dan Digital.
3. Nilai belajar beberapa siswa masih dibawah nilai KKM $<7,50$ pada mata pelajaran Elektronika Analog dan Digital.
4. Kurangnya Sarana dan prasarana disekolah SMK Swasta Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Medan sehingga baik siswa maupun pengajar mengalami keterbatasan dalam memahami materi pada bagian praktek.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan Identifikasi masalah yang idah diuraikan diatas menunjukkan bahwa perlu dilakukanya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran interaktif, mengingat keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, waktu,dana, serta untuk membuat penelitian semakin terarah, maka perlu dibuat pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang dapat penulis adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi mengenal komponen elektronika pada mata pelajaran elektronika

analog dan digital yang dilakukan di kelas X TKJ SMK Swasta Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Medan.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X TKJ Swasta Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Medan ?
2. Bagaimana tanggapan para siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Elektronika Analog Dan Digital?
3. Apakah multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Elektronika Analog Dan Digital?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Elektronika Analog dan Digital Kelas X SMK Swasta Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA).

2. Mengetahui bagaimana tanggapan para siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Adoba Flash CS6*.
3. Mengetahui apakah multimedia yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran tentang Pengenalan komponen elektronika
 - b. Membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Media yang sudah dikembangkan dapat dijadikan sebagai bahan pada proses pembelajaran.
 - b. Memberikan informasi dan gambaran bagi calon guru dan guru bidang kompetensi Elektronika Analog dan Digital dalam menentukan media pembelajaran yang baik digunakan.