BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi manusia dituntut untuk dapat terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Sebagai dasar untuk selalu dapat mengikuti perkembangan zaman adalah dunia pendidikan. Dengan demikian diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu aspek penting yang mempengaruhi kualitas pendidikan adalah media pembelajaran yang digunakan. Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang ikut serta mempengaruhi perilaku siswa dalam belajar. Siswa tanpa disadari sudah menjadi bagian dari digital native, yaitu generasi yang hidup di zaman digital dimana mereka bisa mudah mendapatkan informasi dan kemudahan lainnya melalui media digital.

Pendidikan adalah segala usaha yang dimaksudkan untuk membantu menumbuh kembangkan segala potensi yang ada pada diri siswa. Dalam hal ini diperlukan guru yang mampu mendidik agar segala potensi yang terdapat dalam diri siswa dapat berkembang dan bermanfaat bagi orang lain khususnya bagi dirinya sendiri. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk profesi atau jabatan, tetapi juga untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Masalah pendidikan tersebut dapat diakibatkan oleh beberapa faktor. Seperti yang disampaikan Slameto (2010: 54) yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal terdiri dari (1) faktor jasmani, (2) faktor psikologi, (3) faktor kelelahan.

Sedangkan faktor eksternal terdiri dari: (1) faktor keluarga, (2) faktor sekolah, (3) faktor masyarakat. Oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang, dilaksanakan guru sebagai pendidik guna dapat memenuhi amanat peraturan pemerintah tersebut. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran yang membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan di Indonesia. Hal ini dilihat dari sarana prasarana dan media pembelajaran yang digunakan seorang guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Dengan adanya kemajuan teknologi menuntut seorang guru sebagai pendidik untuk selalu berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu menunjang pemahaman siswa dalam mempelajari materi pelajaran baik teori maupun praktik. Penggunaan media pembelajaran selain bertujuan untuk mempermudah dalam penyampaian materi dari guru ke siswa juga dapat meningkatkan minat serta kemauan siswa dalam suatu mata pelajaran. Oleh karena itu kedudukan media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Nasional memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan Sumber Daya Manusia yang memiliki kemampuan dalam

bidang keteknikan. Untuk mendukung proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran dalam pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat mempertinggi minat peserta didik dalam poses belajar mengajar. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai dalam (Rusman, 2012 : 62) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan sehingga media mampu meningkatkan motivasi belajar, menguasai dan mencapai tujuan bahan pembelajaran, metode mengajar lebih menarik dan bervariasi dan siswa lebih aktif dan kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian Widyawan (2015) menjelaskan bahwa lulusan SMK saat ini belum siap kerja, karena lulusan SMK masih belum cukup menguasai teknologi di industri. Kurangnya kompetensi lulusan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) guna mencapai kualitas penyelenggaraan pendidikan yang baik, tentunya dibutuhkan kualitas kegiatan pembelajaran yang baik pulak. Kualitas kegiatan pembelajaran yang baik dikelas tercermin dari keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Pendidikan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang dituangkan dalam pasal 3 mengatakan bahwa :”Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan keidupan bangsa, dimana memiliki tujuan dalam proses berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Dalam kegiatan atau proses pendidikan terdapat beberapa komponen pendidikan yang dapat membentuk pola interaksi atau saling mempengaruhi satu sama lain, adapun komponen tersebut adalah sebagai berikut : Tujuan pendidikan, Pendidik, Peserta didik, Media, Metode dan alat, Materi Pendidikan, Lingkungan.

Proses pembelajaran akan terjadi apabila terdapat hubungan timbal balik atau interaksi antara siswa dengan lingkungannya dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran bukan hanya

untuk memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan juga memberikan nilai. Siswa dapat memperoleh pengetahuan dari media-media belajar, seperti buku, majalah, internet, museum, guru dan sumber-sumber lainnya

Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994:6) dalam (Azhar Arsyad, 2009 : 2):

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
3. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
4. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
5. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
6. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
7. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
8. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Bahan ajar yang digunakan masih terbatas yaitu buku cetak sehingga masih memanfaatkan teknik bicara/ceramah (konvensional). Tingkat keberhasilan siswa yang rendah diakibatkan minimnya media sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa saat proses pembelajaran. Maka media pembelajaran interaktif perlu dikembangkan oleh guru agar dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam mata pelajaran Instalasi Tenaga Listrik.

Dengan demikian guru tidak hanya menjelaskan teori saja, namun guru juga sudah menguasai dan menerapkan serta mempraktikkan teknologi secara langsung. Sesuai dengan perkembangan teknologi kini banyak ditemukan perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dikelas. Penggunaan media perangkat lunak tentunya akan sangat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik. *Adobe Flash CS 6* merupakan software yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian yang dapat mendukung berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Penggunaan multimedia interaktif dengan *Adobe Flash CS6* dalam proses pembelajaran bisa dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala seperti tidak adanya alat peraga.

Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Dengan adanya media pembelajaran yang berisi materi ajar dari guru dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa terhadap materi yang disajikan sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 13 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran di Kelas XI (TITL) SMK Negeri 13 Medan masih kurang efektif.
2. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih kurang optimal dalam aplikasinya karena masih didominasi media cetak seperti modul, buku bacaan dan jarang menggunakan power point sehingga minat siswa rendah.
3. Sarana prasarana penunjang (lab. Komputer, LCD, proyektor, TV, dan LCD) belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Kelas XI (TITL) SMK Negeri 13 Medan secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini dibatasi, agar permasalahan yang akan diteliti tidak terlalu meluas dalam pelaksanaan perkembangan produk, maka permasalahan dibatasi dalam hal-hal berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 13 Medan.
2. Peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran sampai uji kelayakan produk.
3. Uji coba kelayakan produk media pembelajaran hanya dilakukan disatu sekolah.

4. Peneliti membatasi materi mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik meliputi kompetensi dasar yakni tentang Menerapkan prosedur pengukuran tahanan isolasi instalasi penerangan pada bangunan sederhana.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* dalam pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik di Kelas XI (TITL) SMK 13 Negeri Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* yang digunakan pada pembelajaran instalasi penerangan listrik di Kelas XI (TITL) SMK 13 Negeri Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan penelitian merupakan keinginan peneliti berupa jawaban yang hendak dicari melalui proses penelitian. Tujuan penelitian berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik SMK Negeri 13 Medan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS 6* yang digunakan pada pembelajaran instalasi penerangan Listrik

1.6 Manfaat Pengembangan

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik kelas XI TITL SMK Negeri 13 Medan dan hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber informasi dan referensi terbaru oleh peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat untuk membantu peserta didik untuk lebih mudah meningkatkan pemahaman mengenai materi pelajaran. Kemudian memberikan masukan kepada guru mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik untuk selalu meningkatkan minat dan kemauan kepada siswa dengan cara membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat media pembelajaran ini adalah: Sistem pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* ini dibuat dengan tujuan agar guru tidak menjadi pusat utama dalam pembelajaran. Sehingga siswa lebih aktif dan bisa memaksimalkan kemampuan berpikirnya.

- a) Media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan *adobe flash* CS6.
- b) Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan materi Instalasi Penerangan Listrik
- c) Media pembelajaran dirancang untuk digunakan sebagai media belajar Instalasi Penerangan Listrik dengan memuat gambar, audio, animasi yang sesuai dengan materi pelajaran.
- d) Media pembelajaran dirancang dengan tampilan semenarik mungkin untuk mendorong minat belajar siswa.
- e) Sasaran penggunaan produk adalah siswa kelas XI TITL SMKN 13 Medan

1.8 Pentingnya Pengembangan

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum, perangkat pembelajaran, dan tuntutan dunia kerja. Bagi Rayandra Ashar (2012) Pengembangan media pendidikan ialah aktivitas yang terintegrasi dengan penataan dokumen pendidikan yang lain. Dengan demikian, tidak cuma kurikulum serta fitur pendidikan yang butuh dibesarkan, namun pula media pendidikan. Karena itu pengembangan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan tujuan pembelajaran. Namun pada kenyataannya, media yang disediakan masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatannya di pembelajaran, mengingat kondisi siswa, guru dan sekolah yang berbeda-beda, untuk itu dibutuhkan suatu pengembangan.

Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan, yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisi kebutuhan. Pentingnya pengembangan media

pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media, proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media hasil pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru dikelas, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan bahwa penting media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada tujuan pembelajaran. Pada dasarnya pengembangan media pembelajaran juga menambah wawasan guru dalam memperkaya pemilihan media pembelajaran yang direfensi dalam mengatasi kesulitan belajar dan mendukung keefektifan belajar. Penting pengembangan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna untuk menghindari ketidaktepatan pemilihan media dan kondisi pembelajaran yang ada, serta pengembangan media harus dikonsept menarik mungkin untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran *adobe flash* CS6 memiliki beberapa asumsi pengembangan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Instalasi Penerangan Listrik yakni:

- a. Menggunakan media pembelajaran *adobe flash* CS6 guru tidak perlu menjelaskan dengan membuat siswa berimajinasi dalam pembelajaran dikelas mengenai materi yang diajarkan.

- b. Mempermudah guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyajikan bahan ajar.
- c. Membantu meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang lebih berkualitas.
- d. Membantu siswa dalam belajar secara mandiri dengan bantuan teknologi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan berikut ini adalah terbatasan yang dimiliki media pembelajaran aplikasi:

- a. Materi yang digunakan dalam mata pelajaran Pelaksanaan Teknik Instalasi Penerangan Listrik
- b. Uji validasi dilakukan oleh 1 ahli media, dan 2 ahli materi.
- c. Uji coba produk akan dilakukan kepada siswa kelas XI TITL Instalasi Penerangan Listrik SMK Negeri 13 Medan
- d. Uji coba Produk hanya dilakukan di satu sekolah saja.