

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar yang baik dapat tercapai bila proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan standar kebutuhan belajar siswa. Standar ini dapat dikatakan telah berjalan dengan baik bila guru menyampaikan bahan ajar dapat diterima siswa dan berhasil dalam ujian. Dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan inovatif, pengajar dapat meningkatkan potensi serta aktivitas belajar peserta didik. Hal ini merupakan tugas yang sangat penting bagi seorang pengajar sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran. Pendidikan juga sangat penting bagi umat manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan.

Pendidikan juga merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah sarana dan wahana dalam pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Oleh karena itu pendidikan harus mendapat perhatian lebih. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Salah satu usaha yang telah dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk mengembangkan

pendidikan di negara ini dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan mengoptimalkan sumber-sumber daya pendidikan yang tersedia. 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, salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan mengajak siswa untuk melihat hal yang dipelajari lebih konkrit. Menurut Sadiman,dkk (2010:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Pada umumnya dalam proses belajar seorang guru masih menggunakan metode konvensional dan menulis dipapan tulis, sehingga siswa menjadi bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Pemerintah juga sudah mengupayakan untuk memajukan pendidika yang ada di Indonesia, seperti halnya pemerintah sudah mengadakan diklat pendidikan bagi guru untuk meningkatkan mutu pengajar. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan salah satu sekolah kejuruan yang bertujuan untuk menciptakan tenaga kerja yang terampil dibidangnya. Salah satu keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam adalah Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL). Bidang keahlian TIPTL ini memiliki banyak mata pelajaran, salah satunya adalah Dasar Listrik Dan Elektronika (DLDE). Mata pelajaran DLDE memiliki tingkat keabstrakan yang tinggi sehingga menyebabkan siswa sulit memahami materi pembelajaran jika disampaikan secara verbal, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di sekolah, proses pembelajaran masih menggunakan metode berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa bergantung pada guru, begitu juga dengan media yang digunakan masih sederhana. Media yang umum digunakan oleh guru di sekolah adalah buku pelajaran, power point dan papan tulis. Media yang digunakan guru tersebut di sekolah merupakan media yang sangat umum digunakan dan memiliki fungsi yang sangat penting dalam penyampaian materi, tetapi media tersebut masih memiliki kekurangan, seperti tidak dapat memberikan penjelasan langsung hanya dengan membaca, dan bagi siswa yang kurang disiplin aktivitasnya akan kesulitan memahami materi dalam buku pelajaran atau modul, bahkan tidak dapat memvisualisasikan langsung suatu gambar seperti langkah-langkah menggunakan alat ukur yang benar atau gambar rangkaian yang jelas dan membutuhkan waktu lama untuk membuat gambar di papan tulis, sehingga menyebabkan siswa merasa

bosan karena harus menunggu guru selesai menulis di papan tulis. Hal ini juga dirasakan pada saat melakukan program PPL di SMK N 1 Lubuk Pakam dengan mata pelajaran yang sama, terjadi kebosanan pada siswa pada saat melakukan pembelajaran.

Mata pelajaran DLDE adalah mata pelajaran yang menggambarkan tentang kelistrikan seperti dasar-dasar listrik, pengukuran listrik arus, tegangan, hambatan, daya, dan sebagainya. Arus dan tegangan merupakan sesuatu yang bersifat abstrak, siswa akan sulit untuk memahami jika berbicara tentang arus dan tegangan karena siswa hanya bisa membayangkan, sehingga menyebabkan salah pemahaman antara guru dan siswa jika guru hanya menjelaskan dengan teori atau dengan metode ceramah.

Oleh karena itu multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Karena multimedia pembelajaran interaktif akan memvisualisasi langsung terhadap siswa sehingga dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut, contohnya media akan memberikan respon benar atau salah kepada siswa saat sedang menjawab soal evaluasi yang dimuat dalam media. Selain itu siswa juga dapat belajar secara mandiri dengan multimedia pembelajaran interaktif sehingga siswa akan lebih cepat memahami materi pelajaran tersebut. Multimedia pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemajuan siswa sehingga secara senganja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali. Multimedia interaktif adalah suatu multi media yang dilengkapi

dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Adobe animate cc merupakan versi baru dari adobe flash profesional. Dikutip dari TechCrunch, Rabu (10/2/2016), dikatakan bahwa adobe tidak hanya merubah namanya saja, namun juga memberikan beberapa fitur terbaru, yang kini menjadi keluarga *Creative Cloud*. Dengan fitur tersebut developer dapat membuat asetnya bisa digunakan dimana saja ketika penggunanya membutuhkan. Developer dapat menyimpan seluruh aset desain pada library. *Adobe animate cc* merupakan sebuah perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi. Selain itu *adobe animate cc* juga mampu menghasilkan permainan, animasi, *banner*, menu interaktif, serta untuk membuat situs *web* yang interaktif, menarik, dan dinamis. *Adobe animate cc* juga menghasilkan *file* dengan ukuran yang kecil, tetapi dengan kualitas yang baik.

Dari penjelasan tersebut, software adobe animate cc dapat digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, lahirlah keinginan penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Animate cc* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Kelas X TIPTL SMK N 1 Lubuk Pakam”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian materi guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika.
2. Siswa kesulitan memahami pelajaran dasar listrik dan elektronika yang diajarkan pada saat proses belajar mengajar karena tidak ada media pendukung dalam pembelajaran.
3. Siswa lebih cenderung pasif saat mengikuti proses pembelajaran karena tidak adanya alat perantara komunikasi yang konkret kepada siswa.
4. Kurangnya pemanfaatan alat teknologi dalam menyampaikan informasi selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang akan diteliti, perlu adanya pembatasan masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang lebih baik. Oleh karena itu, penulis hanya mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika meliputi materi pengukuran dasar pada rangkaian RLC (Resistor, Induktor, dan Kapasitor) dan melihat apakah media yang dikembangkan layak dan memenuhi persyaratan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

“Apakah media pembelajaran dasar listrik dan elektronika untuk kelas X SMK N 1 Lubuk Pakam yang dikembangkan menggunakan *adobe animate cc* layak dan memenuhi syarat.”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan masalah penelitian ini adalah :

Mengetahui media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* dapat dikembangkan dan layak untuk media pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

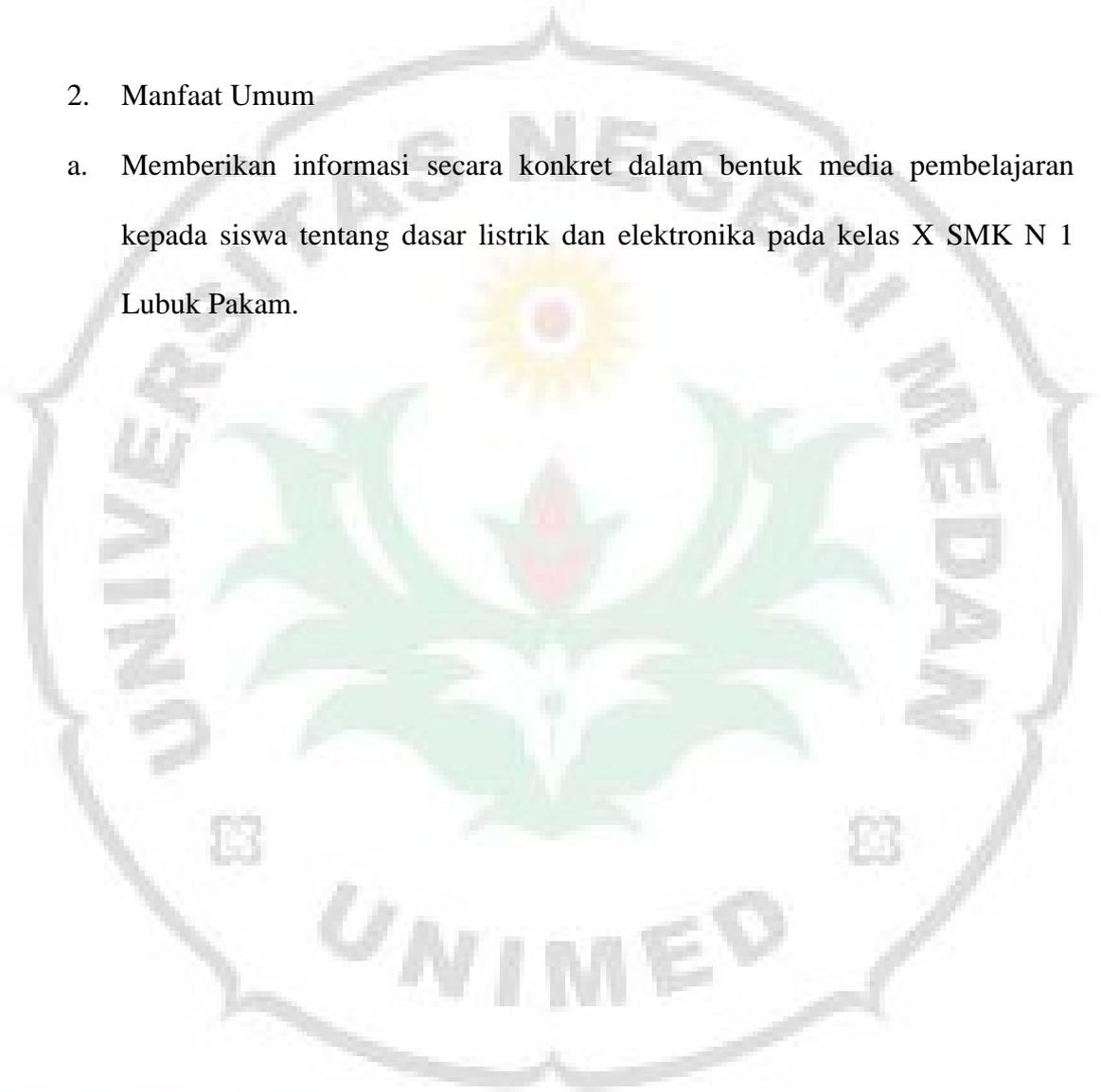
Adapun manfaat penelitian yang di inginkan dengan dua sasaran manfaat , yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Khusus

- a. Menambah pengetahuan penulis dalam membuat karya ilmiah serta dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika kelas X SMK N 1 Lubuk Pakam.
- b. Memberikan masukan kepada guru mata pelajaran dasar listrik dan elektronika kelas X SMK N 1 Lubuk Pakam, media yang dapat digunakan sebagai upaya membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan.

2. Manfaat Umum

- a. Memberikan informasi secara konkret dalam bentuk media pembelajaran kepada siswa tentang dasar listrik dan elektronika pada kelas X SMK N 1 Lubuk Pakam.



THE
Character Building
UNIVERSITY