

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam mendukung secara langsung orientasi pembangunan nasional, khususnya dalam penyiapan tenaga kerja terampil dan terdidik yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Pendidikan Kejuruan merupakan sistem pendidikan yang menuntut peserta didiknya untuk dapat menguasai kompetensi tertentu sesuai dengan jurusan yang diambil. Mutu lulusan suatu pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan dalam suatu lembaga pendidikan.

Sejalan dengan kemajuan teknologi saat ini yang semakin pesat, dunia pendidikan juga perlu mengadakan inovasi atau mengadakan sesuatu yang baru dalam berbagai bidang. Keberhasilan suatu sistem pendidikan itu dapat dilihat dari kualitas seorang pengajar atau guru. Hal ini dikarenakan seorang guru harus mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan inovasi yang dilakukan saat melakukan proses belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan sekolah lanjutan setelah Sekolah Menengah Pertama (SMP) bagi siswa-siswi yang mempunyai kebutuhan pendidikan dalam bidang keahlian teknik. Salah satu program keahlian dalam pendidikan di tingkat SMK adalah Teknik Instalasi Tenaga Listrik. Tujuan Teknik Instalasi Tenaga Listrik adalah menciptakan tenaga yang terampil menengah yang diharapkan setelah lulus dapat langsung berkecimpung dalam dunia kerja bagi peserta didik.

Studi lapangan yang dilakukan penulis pada siswa kelas X Program TITL di SMK Sinar Husni 2 TR Labuhan Deli menemukan bahwa nilai KKM mata pelajaran instalasi motor listrik adalah 70, namun demikian berdasarkan daftar kumpulan nilai, sebagian siswa memperoleh hasil belajar dibawah dari nilai KKM yaitu 68. Untuk memperbaiki nilai maka guru memberikan ujian Remedial agar nilai tersebut terpenuhi sesuai nilai KKM. Sekolah SMK Sinar Husni 2 TR belum menyediakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan guru mata pelajaran hanya menggunakan modul cetak/buku sebagai sumber belajar sedangkan point point dan papan tulis sebagai media pembelajarannya. Penerapan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam pelajaran dan berbincang – bincang pada saat guru menjelaskan materi pelajaran. Selain itu ,dapat juga turunnya motivasi dan minat belajar siswa. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, merupakan pihak yang mentransfer ilmu kepada siswa. Seiring majunya perkembangan pendidikan, seorang guru dituntut untuk lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran peserta didik.

Dalam pembelajaran mata pelajaran Instalasi Motor Listrik guru harus menguasai seluruh aspek bidang yang akan diajarkan. Akan tetapi dalam pelaksanaannya pada umumnya mengajar hanya dengan metode ceramah bahkan cenderung teoritis dan beberapa alat peraga yang mengakibatkan siswa kurang mendapatkan pengalaman berkreasi, karena metode ceramah hanya mengutamakan aspek ingatan.

Seiring perkembangan teknologi dan komputerisasi, banyak mata pelajaran umum di sekolah yang menggunakan multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran.

Media ini merupakan salah satu variasi yang dianggap lebih menarik bagi peserta didik dibanding metode ceramah. Selain itu, fasilitas di sekolah haruslah sangat memadai untuk menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif, yaitu dengan laboratorium komputer. Jangan sampai fasilitas yang ada hanya dipergunakan untuk kebutuhan sesaat, contohnya komputer yang dipergunakan untuk ujian nasional berbasis CAT dan simulasi lainnya.

Untuk mata pelajaran sains dan sastra, pembelajaran di laboratorium komputer dengan multimedia interaktif sudah sering dijumpai. Akan tetapi untuk mata pelajaran produktif yang ada di SMK menggunakan multimedia interaktif masih sangat jarang ditemui. Oleh karena itu adanya inovasi agar pembelajaran lebih berkembang dan siswa cepat menalar dengan adanya media tersebut. Banyak materi yang dapat diajarkan dengan lebih menarik dan efektif dengan mengembangkan produk multimedia interaktif. Intinya adalah bahwa laboratorium komputer yang sangat memadai belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran. Padahal umumnya peserta didik telah memiliki keterampilan dasar menggunakan komputer karena telah mendapatkan pembelajaran teknologi dan komunikasi.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai mata pelajaran sistem komputer. Multimedia membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya multimedia pendidik berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

Multimedia bagi peserta didik diharapkan mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bisa diterapkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Memanfaatkan multimedia interaktif menjadikan guru bukan satu-satunya sumber belajar siswa dan multimedia diharapkan bisa membuat siswa aktif dalam belajar. Ketertarikan siswa akan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Multimedia pembelajaran memberikan peluang kepada siswa untuk belajar mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan kapan saja.

Berdasarkan hasil observasi penulis dalam rangka Program Pengalaman lapangan Terpadu (PPLT) dan observasi pada tanggal 20 s/d 21 Oktober 2017, SMK Sinar Husni 2 TR Labuhan Deli ini memiliki 2 Lab Komputer dengan 57 Unit Komputer, potensi ini dapat digunakan untuk penerapan media guna menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas, sehingga dalam menyampaikan materi siswa lebih mudah memahami tanpa terjun langsung ke lapangan. Guru Produktif TITL yang berjumlah 8 Orang sudah bisa mengoperasikan komputer dengan baik, hal tersebut dapat menunjang untuk diadakanya media pembelajaran berbasis komputer. Pada kenyataannya guru masih menggunakan metode klasik yakni dengan metode ceramah kemudian siswa mendengarkan, mencatat dan menunjukkan benda atau alat yang sedang dipelajari, yang terkadang benda atau alat yang dipelajari tidak selalu bisa di tunjukkan karena terbatas peralatannya dan jenisnya yang berbeda.

Penggunaan metode ceramah tanpa ada variasi dalam pembelajaran hanya efektif dimenit-menit awal sehingga dalam jangka waktu lama dapat mengakibatkan siswa jenuh kurang termotivasi yang akhirnya akan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi menurun. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan masih adanya siswa yang ribut sendiri dengan temannya ketika proses pembelajaran berlangsung. Ini terbukti ketika penulis menyampaikan materi dengan metode ceramah dan media cetak, siswa yang tidak paham akan menimbulkan keributan didalam kelas. Selain itu dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik, siswa tidak dibekali dengan buku pegangan yang lengkap pada setiap mata pelajaran, sehingga apabila siswa ini tidak mencatat ketika pelajaran berlangsung maka siswa tersebut akan lebih cepat lupa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bermaksud mengkonsep metode pembelajaran yang berbasis Media Interaktif yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Penggunaannya ditunjukkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan secara mandiri.

Metode pembelajaran tersebut merupakan metode pembelajaran dengan bantuan komputer. Metode ini diwujudkan melalui pengembangan media pembelajaran Instalasi Motor Listrik menggunakan *software* komputer.

Rekayasa media pembelajaran dilakukan dengan mengemas materi multimedia berupa tulisan, contoh gambar, video, animasi, dan latihan memecahkan soal. Materi pembelajaran tersebut disajikan dalam satu kesatuan menggunakan *software Lectora Inspire*.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik memiliki nilai dibawah KKM yaitu 68.
2. Penggunaan Multimedia Interaktif belum ada di sekolah SMK Swasta Sinar Huisni 2 TR Labuhan Deli.
3. Guru menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran.
4. Menurunnya motivasi belajar siswa dengan metode sebelumnya yaitu metode ceramah.
5. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Instalasi Motor Listrik melalui pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif perlu ditingkatkan.
6. Penggunaan komputer di SMK Swasta Sinar Husni 2 TR Labuhan Deli belum optimal digunakan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah-masalah tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran instalasi motor listrik. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah yaitu : *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Media Lectora Inspire pada mata pelajaran instalasi motor listrik dalam rana kognitif dan psikomotorik siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Sinar Husni 2 TR Labuhan Deli.*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta batasan masalah yang telah dituliskan, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Produktif terkhusus pada pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk siswa kelas XI SMK Swasta Sinar Husni 2 TR Labuhan Deli?
2. Apakah Multimedia Interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI ?
3. Bagaiman respon siswa terhadap hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini yaitu :

1. Untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang layakdigunakan pada mata pelajaran instalasi motor listrik di SMK Swasta Sinar Husni 2 TR Labuhan Deli.
2. Untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif mendapatkan respon yang baik dari siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan minat dan semangat belajar siswa pada mata pelajaran instalasi motor listrik dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih cepat.
- b. Memberikan dan membangkitkan kreatifitas guru dengan memberikan sumbangan dan informasi pengetahuan kepada siswa, guru serta mahasiswa.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan peneliti - peneliti selanjutnya yang mempunyai pembahasan penelitian yang sama.

