

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan penting yang harus dipenuhi oleh seluruh rakyat Indonesia, baik itu anak-anak, remaja, bahkan wali, mereka harus merasakan cita rasa pengajaran di Indonesia. Sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah pekerjaan mendasar dan disusun untuk menciptakan iklim belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa secara efektif mengembangkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan, ketenangan, watak, wawasan, pribadi yang terhormat, dan ketangguhan dunia lain. Kemampuan yang diperlukan tanpa orang lain, masyarakat, dan Negara.

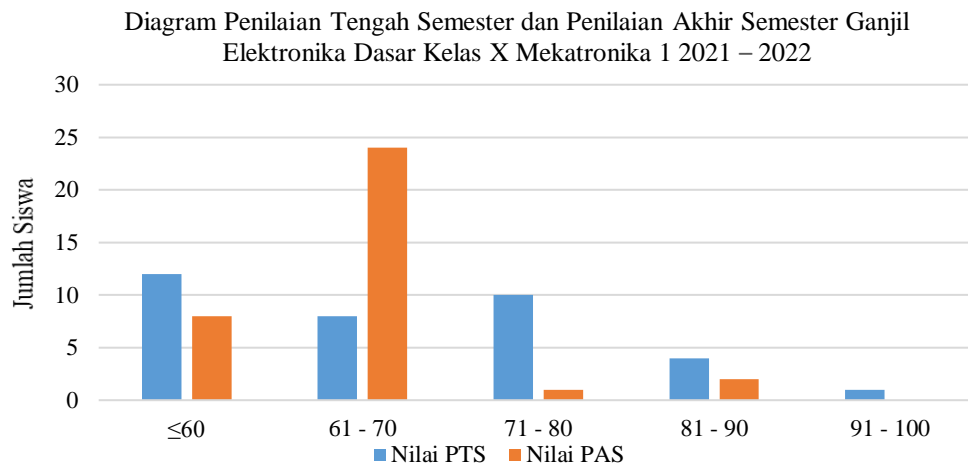
Pendidikan tidak terlepas dari yang namanya pembiasaan. Pembelajaran adalah salah satu metode yang digunakan oleh para pengajar untuk mengolah informasi tentang siswa sehingga mereka lebih berkembang dan siap untuk masa depan, di mana semua orang bersaing di dunia untuk membuat sebuah kemajuan. Pengertian Pembelajaran Itu Sendiri Menurut Sagala (2010: 61), pembelajaran mendorong siswa untuk menggunakan standar pembelajaran dan hipotesis pembelajaran, yang merupakan penentu utama pencapaian pembelajaran. pembelajaran adalah korespondensi dua arah. Pengajaran diselesaikan oleh pengajar sebagai pengajar, sedangkan pembelajaran diselesaikan oleh siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah satuan pendidikan profesi di Indonesia yang dapat mendorong siswa untuk berkarya demi kemajuan ilmu pengetahuan sesuai dengan keinginan dan minat siswa. Seperti yang ditunjukkan oleh seorang spesialis Evans (1999) menjelaskan bahwa sekolah profesional penting untuk kerangka pendidikan yang menyiapkan individu untuk lebih berkembang dan siap bekerja di bidang pekerjaan daripada di berbagai bidang pekerjaan.

Proses pembelajaran dalam Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak akan terlaksana dengan baik, jika peserta didik tidak memiliki minat belajar atau keinginan yang tinggi dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Minat belajar harus ditanamkan dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa terbebani apabila harus melaksanakan kegiatan belajar di sekolah. Minat belajar yang tinggi dalam diri seorang peserta didik akan mampu menjadi salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar peserta didik dan menumbuhkan perasaan yang menyenangkan dalam diri seorang peserta didik pada saat menuntut ilmu pengetahuan. Ada beberapa faktor penunjang dalam minat belajar peserta didik yaitu: minat dari peserta didik itu sendiri, bahan pelajaran, sikap guru, keluarga, teman pergaulan, lingkungan, cita-cita yang kuat serta fasilitas yang memadai.

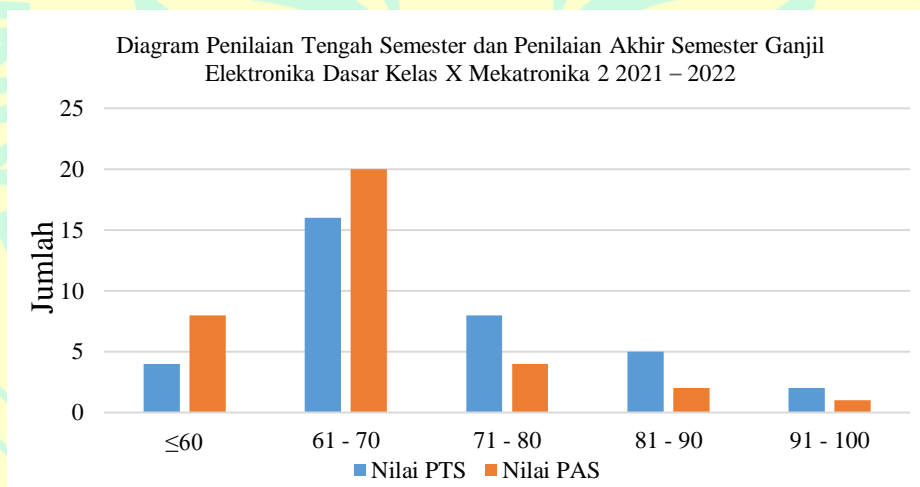
Mata pelajaran Elektronika dasar merupakan suatu mata pelajaran yang mempelajari dasar keahlian teknik elektronika baik itu dalam pengetahuan dan keterampilan yang membuat siswa mengenal dasar-dasar elektronika. Mata pelajaran elektronika dasar ini diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia, khususnya pada SMK yang memiliki kompetensi keahlian dalam teknik ototronik dan teknik mekatronika seperti SMK Negeri 69 Jakarta. Mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan sangat penting dalam menunjang pengetahuan dan keterampilan siswa dalam ilmu elektronika.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari guru pengajar di SMK Negeri 69 Jakarta setelah melakukan pengujian pada Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) dalam semester ganjil dan genap tahun ajaran 2021 – 2022 pada mata pelajaran elektronika dasar yang diujikan di 2 kelas yaitu kelas x mekatronika 1 dan mekatronika 2, mendapatkan nilai seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 1.1, Gambar 1.2, Gambar 1.3, dan Gambar 1.4 berikut ini.



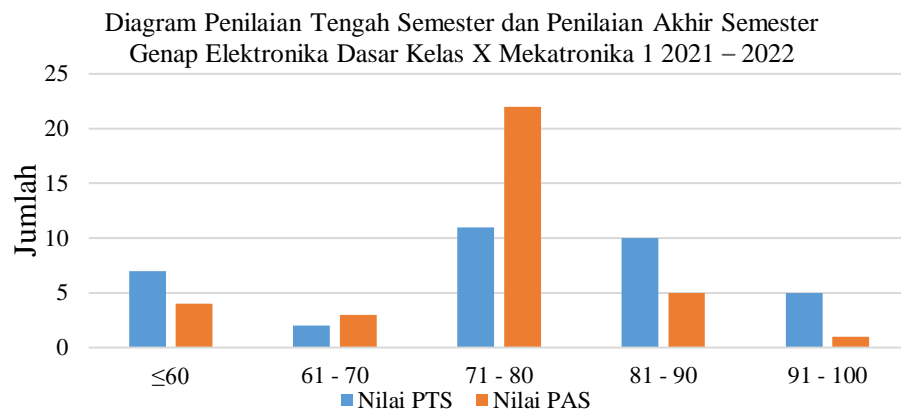
Gambar 1.1 Diagram nilai PTS dan PAS semester ganjil Elektronika Dasar Kelas X mekatronika 1 2021 – 2022

Gambar 1.1 menunjukkan nilai mata pelajaran elektronika dasar kelas X mekatronika 1 yang terdiri dari 35 siswa. Pada semester ganjil, siswa mendapatkan nilai rata-rata PTS 64,3 dan PAS 60, yang dimana nilai tersebut masih jauh dari nilai KKM yang seharusnya yaitu 70.



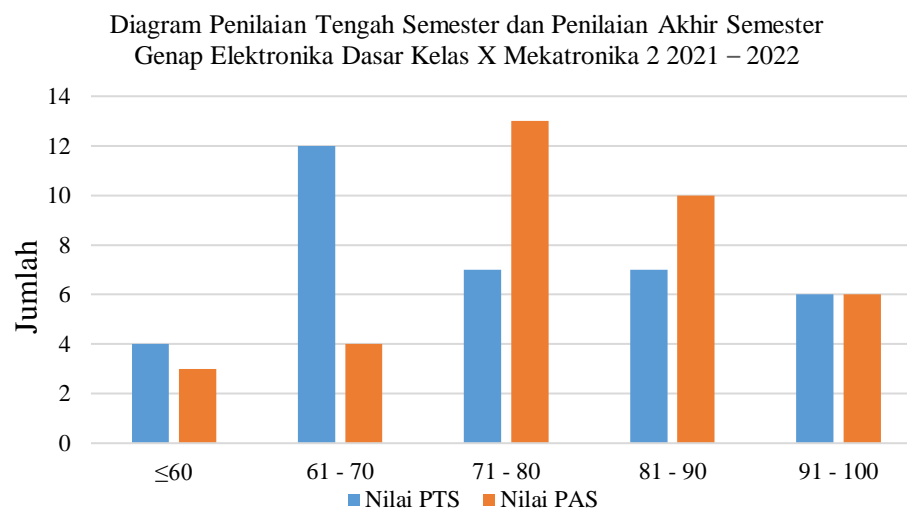
Gambar 1.2 Diagram nilai PTS dan PAS semester ganjil Elektronika Dasar Kelas X mekatronika 2 2021 – 2022

Pada Gambar 1.2 dapat dilihat nilai mata pelajaran elektronika dasar kelas X mekatronika 2 yang terdiri dari 36 siswa. Diagram tersebut menggambarkan rata-rata nilai PTS pada semester ganjil diatas nilai KKM, yaitu 73. Sedangkan nilai PAS masih dibawah KKM, yaitu 63.



Gambar 1.3 Diagram nilai PTS dan PAS semester genap Elektronika Dasar Kelas X mekatronika 1 2021 – 2022

Pada diagram yang disajikan oleh Gambar 1.3, dapat dilihat nilai mata pelajaran elektronika dasar kelas X mekatronika 1 yang terdiri dari 35 siswa pada semester genap. Diagram tersebut menggambarkan nilai rata-rata PTS 73,2 dan PAS 71. Mengacu pada nilai KKM, kedua nilai tersebut telah berada diatas nilai KKM mata pelajaran elektronika dasar yaitu 70.



Gambar 1.4 Diagram nilai PTS dan PAS semester genap Elektronika Dasar Kelas X mekatronika 2 2021 – 2022

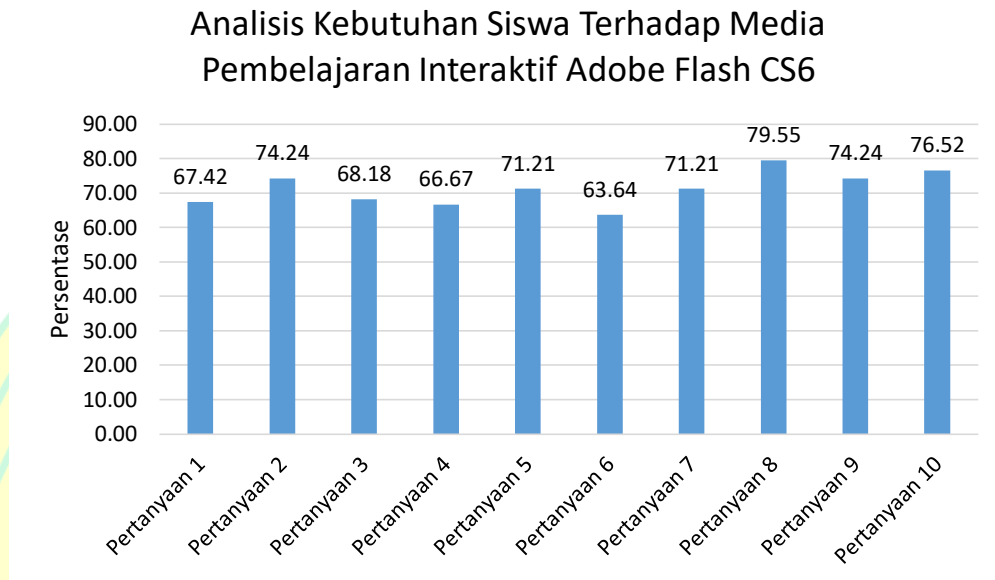
Gambar 1.4 menunjukkan diagram nilai mata pelajaran elektronika dasar kelas X mekatronika 1 yang terdiri dari 36 siswa pada semester genap. Dalam diagram tersebut, rata-rata nilai PTS 73,7 dan PAS 78,5. Kedua nilai tersebut juga berada diatas nilai KKM mata pelajaran elektronika dasar.

Berdasarkan keempat diagram yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran elektronika dasar masih belum berjalan secara maksimal. Hal ini terlihat dari 2 kelas yang mendapatkan nilai rata-rata PTS dan PAS pada semester ganjil yang masih berada dibawah nilai KKM yang ditentukan yaitu 70. Sedangkan pada semester genap, siswa mendapatkan nilai rata-rata sedikit diatas KKM.

Peneliti melakukan observasi kepada guru dimana hal ini bertujuan agar mendapatkan data yang dibutuhkan untuk penelitian dan pembuatan media pembelajaran interaktif. Pada kegiatan tersebut, terlihat sulitnya mengatur fokus peserta didik dalam memperhatikan materi elektronika dasar yang sedang diajarkan dan juga terlihat bahwa peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas masih belum berjalan secara maksimal. Sedangkan media pembelajaran yang menarik merupakan hal penting untuk mempertahankan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran. Pelangi (2020) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, salah satu metode mengajar yang baik, efektif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar. Guru dan siswa dapat menerapkan pembelajaran dengan memperoleh kemampuan baru dan menghasilkan sesuatu dalam penerapan media pembelajaran karena tersedia sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Maka dari itu, upaya untuk membangun dan meningkatkan minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Salah satu aplikasi untuk mengembangkan media interaktif yaitu dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 yang memiliki banyak fitur dan kegunaan dalam membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran interaktif yang dibuat melalui Adobe Flash CS6 diharapkan dapat membentuk rasa tanggung jawab siswa dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menimba ilmu di sekolah sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya. Media pembelajaran ini dapat diakses dengan mudah oleh siswa, sehingga dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi atau membaca kembali materi yang sudah disampaikan oleh pendidik. Berikut ini merupakan data analisis kebutuhan siswa terhadap media

pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 yang ditunjukkan oleh Gambar 1.5 dibawah ini.



Gambar 1.5 Diagram Analisis Kebutuhan Siswa Kelas X Mekatronika SMK Negeri 69 Jakarta Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash CS6.

Gambar diatas merupakan hasil analisis kebutuhan siswa kelas X mekatronika SMK Negeri 69 Jakarta terhadap media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6. Dalam Kuesioner analisis kebutuhan siswa terdiri dari 10 soal. Persentase jawaban dari setiap kuesioner mengacu kepada tingkat kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran Interaktif Adobe Flash CS6 disekolah. Rata-rata persentase dari kesepuluh soal dalam kuesioner adalah 71,28%. Beracuan dengan skor *rating scale*, maka nilai rata-rata tersebut menunjukkan hasil yang layak (antusias siswa terhadap media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 bagus).

Berikut merupakan penelitian pada jurnal nasional yang sudah dibuat menggunakan Adobe Flash CS6 oleh beberapa mahasiswa di berbagai Universitas di Indonesia yaitu:

1. Penelitian pertama yaitu dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ” yang dilakukan oleh Nanda Dewi, R. Eka Murtinugraha dan Riyan Arthur pada tahun 2018. Penelitian ini menggunakan

model Borg & Gall yang dipadukan dengan teknik penelitian *Research and Development* (R&D). Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil validasi tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif oleh ahli media mendapatkan persentase 72,92% yang dikategorikan media ini layak dan hasil validasi tingkat kelayakan oleh ahli materi mendapatkan persentase 86,90% yang dikategorikan media ini sangat layak.

2. Penelitian kedua yaitu dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Digital Menggunakan Software Adobe Flash” yang dilakukan oleh Pujiana dan Ta’ali pada tahun 2018. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D dengan 4 tahapan yakni pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil validasi media pembelajaran interaktif dari dua validator memperoleh nilai sebesar 0,81 dengan kategori valid.
3. Penelitian ketiga yaitu dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP” yang dilakukan oleh Zamza Satria Edwar, Romli Ardie dan Lukman Nulhakim pada tahun 2022. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model 4D dengan 4 tahapan yakni pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil validasi tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif oleh ahli media memiliki persentase 80,2% yang dikategorikan sebagai media ini sangat layak dan hasil validasi tingkat kelayakan oleh ahli materi memiliki persentase 83,1% yang dikategorikan sebagai media ini sangat layak.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah disebutkan diatas, ketiga penelitian tersebut menggunakan Adobe Flash CS6 dalam membuat media pembelajaran interaktif, dimana ketiganya menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki hasil kesimpulan yang sama yakni media pembelajaran

interaktif memiliki tingkat validitas produk yang dikategorikan sebagai sangat layak.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan modern menggunakan Adobe Flash CS6 patut untuk dicoba. Hal ini diharapkan dapat membangun minat belajar siswa dalam memperhatikan dan menguasai materi yang disampaikan, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan materi yang diberikan tersampaikan dengan baik kepada para peserta didik. Media pembelajaran yang dibuat akan memberikan kemudahan akses bagi para peserta didik, sehingga peserta didik dapat melihat dan mempelajari materi yang sudah diajarkan secara berulang kali dengan tampilan yang menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan beberapa hal yang dijadikan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas masih belum berjalan secara maksimal.
2. Belum adanya penggunaan media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran elektronika dasar di sekolah.
3. Peserta didik kelas x mekatronika mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran elektronika dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah-masalah yang muncul dalam penelitian sudah dijelaskan dan diuraikan diatas. Maka penulis membatasi masalah pada upaya pengembangan media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran elektronika dasar kelas X mekatronika di SMKN 69 Jakarta. Mata pelajaran yang dipilih oleh penulis dalam penelitian yaitu Elektronika Dasar yaitu dalam KD:

1. Kompetensi dasar 3.1 memahami besaran dari “SI units” pada kelistrikan.
2. Kompetensi dasar 3.3 memahami hukum–hukum kelistrikan dan elektronika,
3. Kompetensi dasar 3.7 menganalisis sifat dan aturan rangkaian seri, parallel dan campuran dari tahanan dan tegangan,

4. Kompetensi dasar 3.10 memahami komponen pasif RLC,
5. Kompetensi dasar 3.11 memahami komponen aktif (Dioda, Transistor dan IC)

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan oleh penulis, maka dapat kita simpulkan untuk rumusan yang diambil adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Elektronika Dasar kelas X mekatronika di SMK Negeri 69 Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dicapai oleh penulis yaitu:

1. Untuk mendapatkan media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Elektronika Dasar kelas X mekatronika di SMK Negeri 69 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Bagi peneliti, menambahnya ilmu pengetahuan, wawasan dan ketrampilan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.
2. Bagi pendidik, menambah alternatif media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengajar agar pembelajaran semakin menarik.
3. Bagi pembaca, mengetahui dan menambah informasi mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif Adobe Flash CS6 terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Mekatronika SMKN 69 Jakarta.