

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi maju atau tidaknya suatu bangsa, apapun profesi yang diemban seseorang nantinya pasti membutuhkan ilmu dan pengetahuan tertentu, *softskill* dan *hardskill* dalam bidangnya. Pendidikan adalah proses belajar dan mengajar pola-pola kelakuan manusia menurut apa yang diharapkan oleh masyarakat (Zainimal 2018:121). Ilmu dan pengetahuan itu bisa kita dapatkan di bangku sekolah, siswa akan dikenalkan dengan apa-apa yang belum mereka ketahui, meski sekarang kita sudah bisa mendapatkan informasi dan tutorialnya lewat internet tetap saja tidak akan bisa menggantikan peran guru dalam pendidikan siswa, internet hanya bisa mendampingi siswa dan guru dalam mengajar. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia, pendidikan di sekolah tidak hanya meliputi penyampaian materi dari guru ke siswa tapi juga penerapan nilai-nilai *attitude* dan moral.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, perbuatan, dan tingkah laku. Belajar melibatkan adanya perubahan, hasil dari belajar dapat bertahan sepanjang masa, dan belajar diperoleh sebagai hasil pengalaman (Schunk

dalam Parwati, dkk., 2018:5). Sedangkan menurut Driscoll (dalam Yaumi, 2018:6) bahwa pembelajaran dipahami sebagai upaya yang disengaja untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi peserta didik sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari.

Cronbach (dalam Rusman 2013: 86) berpendapat bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Makna dari defenisi yang dikemukakan oleh Cronbach ini lebih dalam lagi, yaitu belajar bukanlah semata-mata perubahan dan penemuan tadi. Setelah terjadi perubahan dan menemukan sesuatu yang baru, maka akan timbul suatu kecakapan yang memberikan manfaat bagi kehidupannya. Intinya belajar adalah *out come*.

Burton (dalam Rusman 2013 : 86) mengartikan bahwa " Belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

Heinich dkk. Dalam Arsyad, (Rusman 2013:160) mengemukakan media pembelajaran sebagai berikut "Batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Miarso dalam Rusman (2013:160) bahwa "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali".

Warsita (dalam Rusman 2008:85) "Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan. Untuk membelajarkan peserta didik". Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Pembelajaran itu menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan

berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran. Rusman (2013 : 93)

Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD Pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa. (Rusman 2013:153-154).

Menurut *Muh. Syafriadi 2017* Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenis pendidikan menengah yang secara khusus mempersiapkan lulusannya untuk menjadi tenaga kerja terampil dan terlatih. Selain itu, mereka diharapkan mudah beradaptasi dengan lingkungan dan perubahan teknologi serta dapat mengembangka diri dalam rangka memenuhi pasar kerja di berbagai sektor yang selalu berkembang. SMK merupakan suatu lembaga pendidikan yang mempunyai program dimana siswa dituntut untuk mempunyai suatu keahlian. Salah satu mata pelajaran di SMK kelas X adalah Simulasi dan Komunikasi Digital. Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan

mata pelajaran yang terdiri dari teori dan praktik. Materi yang bersifat teori disampaikan melalui cara konvensional di mana guru berperan sebagai pusat pembelajaran, sedangkan pada kelas praktik siswa dituntut untuk bisa mengoperasikan komputer sesuai dengan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada September 2019 dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK Negeri 6 Padang yaitu tidak disiplinnya siswa dalam belajar, beberapa siswa sering terlambat datang dan masih berada di luar saat jam istirahat telah berakhir. Siswa sibuk dengan kegiatan masing-masing dan tidak memperhatikan guru yang menjelaskan. Dengan belajar menggunakan modul interaktif lebih menarik perhatian siswa dalam belajar. Beberapa guru belum bisa dalam mengelola kelas dan membiarkan siswa ribut di belakang dengan kegiatannya masing-masing. Media pembelajaran berupa infokus bisa dimanfaatkan untuk menggunakan modul interaktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat penulis uraikan bisa diminimalisir dengan bantuan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka siswa dapat secara mandiri mampu memahami materi pembelajaran sepenuhnya karena terdapat materi, audio, latihan, video untuk melatih kemampuannya. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan

materi-materi pembelajaran yang bersifat teori maupun praktik, agar selama pembelajaran berlangsung siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran dan lebih memahami. Dalam media pembelajaran ini diharapkan memuat teks, gambar, audio, video, evaluasi dan animasi yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kemudian yang paling penting adalah media pembelajaran ini dapat mempermudah dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Berdasarkan uraian di atas, maka penting untuk mengadakan penelitian dan pengembangan. penelitian dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran simulasi dan komunikasi digital dengan judul penelitian "Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Director* Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Semester Genap SMK Negeri 6 Padang Tahun Ajaran 2019/2020".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian diantaranya adalah :

1. Tidak disiplinnya siswa dalam belajar, beberapa siswa sering terlambat datang dan masih berada di luar saat jam istirahat telah berakhir.

2. Siswa sibuk dengan kegiatan masing-masing dan tidak memperhatikan guru yang menjelaskan.
3. Beberapa guru belum bisa dalam mengelola kelas dan membiarkan siswa ribut di belakang dengan kegiatannya masing-masing.

### C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pembuatan media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital berbasis *macromedia director* pada kelas X SMKN 6 Padang.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini,yaitu:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaranpada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK Negeri 6 Padang Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaranpada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK Negeri 6 Padang Tahun Ajaran 2019/2020?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaranpada mata pelajaran pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK Negeri 6 Padang Tahun Ajaran 2019/2020?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK Negeri 6 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK Negeri 6 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK Negeri 6 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.

### F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Media pembelajaran ini dapat memudahkan peran guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
  - b. Pihak kampus baik dosen maupun mahasiswa dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian berikutnya.



## 2. Manfaat Praktis

Sebagai sarana latihan dan pengembangan kompetensi bagi peneliti untuk menambah wawasan pengetahuan dan kemampuannya terkait dengan bidang keilmuan yang sedang dipelajari dan memberikan pengalaman yang tidak penulis dapatkan sebelumnya.

## G. Spesifikasi Produk yang di rancang dan dibuat

Produk yang di buat dari penelitian ini adalah media pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berbasis Macromedia Director pada kelas X SMK Negeri 6 Padang. Tujuan dari pembuatan media ini adalah agar siswa dapat belajar dengan praktis dan efektif serta mudah memahami materi pembelajaran dengan suasana yang berbeda. Adapun spesifikasi dari produk yang di buat adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital dapat di buka pada PC yang telah terinstall aplikasi yang membantu siswa dalam membuat materi nantinya.
2. Materi pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital ini di buat menggunakan Aplikasi Macromedia Director MX 2004 serta software tambahan pengolah grafis seperti Adobe Photoshop CS6 yang di gunakan untuk pengolahan tata letak gambar.
3. Media pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital ini disajikan dengan alat kontrol seperti tombol lanjut/ *next*, tombol kembali/

*back*, tombol *home/ menu utama*, serta tombol-tombol yang terdapat dalam menu utama. tombol ini dapat memudahkan pengguna/*user* menuju halaman yang diinginkan.

4. Media pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital ini dilengkapi dengan teks, suara, video, gambar dan animasi untuk menarik perhatian siswa dan menghindari kebosanan siswa dalam belajar.
5. Media pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital ini memiliki halaman latihan dan evaluasi dalam bentuk soal-soal objektif yang digunakan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa mengenai materi yang disediakan dalam media ini.
6. Pengguna yang ingin menggunakan media ini minimal memiliki RAM. dengan layar resolusi minimal.