

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yakni 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian di atas, maka bisa dipahami jika suasana belajar harusnya dapat terencana dengan matang, tidak sembarangan dan apapun yang berada di sekitar bisa menjadi penyokong dalam proses pembelajaran.

Pendidikan dapat menjadi sebuah wadah kepercayaan yang mencetak generasi muda yang berpengetahuan, memfasilitasi proses belajar dan mengajar yang aktif dan efektif menjadi kewajiban yang harus dapat dipenuhi oleh instansi-instansi pendidikan. Sehingga, kepercayaan dalam mencetak generasi muda dengan memfasilitasi proses belajar dan mengajar tidak boleh kekurangan.

Sekolah merupakan sarana yang secara sengaja dirancang untuk melaksanakan pendidikan. Dengan adanya kemajuan zaman, keluarga tidak mungkin lagi memenuhi seluruh kebutuhan dan aspirasi generasi muda terhadap ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi (IPTEK). Semakin maju suatu masyarakat semakin penting peran sekolah dalam mempersiapkan generasi muda sebelum masuk dalam proses pembangunan di masyarakat.

Dalam upaya peningkatkan potensi dan aktivitas belajar peserta didik dapat terwujud dengan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Ini adalah termasuk tugas guru di dalam kelas untuk membimbing peserta didiknya agar mereka merasa lebih nyaman dalam belajar saat di dalam kelas, sehingga peserta didik mampu menyerap segala materi pembelajaran dengan baik.

Proses belajar adalah sebuah proses penyampaian pesan, di mana pesan tersebut disampaikan dari guru kepada peserta didik. Penyampaian pesan tersebut memiliki alur yaitu dari sumber pesan, media, dan penerima pesan. Materi pembelajaran telah disusun sedemikian rupa dan sebelumnya telah ditetapkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, banyak sekali berbagai macam media yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Gerlach dalam Wina (2009:163) mengemukakan bahwa media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap peserta didik, atau untuk menambah keterampilan. Meskipun banyak berbagai macam pilihan media, penggunaan media dalam pembelajaran harus menyesuaikan karakter media, pemilihan media perlu dipilih secara tepat, mana media yang lebih tepat untuk pembelajaran yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat diterapkan untuk mata pelajaran Konstruksi Beton Bertulang SMK dengan materi Konstruksi Beton Bertulang Untuk Bangunan Tahan Gempa khususnya di Kelas XII SMK Negeri 1 Seyegan adalah media berbasis *flash*. Penggunaan media tersebut, diharapkan

dapat menumbuhkan antusiasme peserta didik untuk belajar lebih lanjut mengenai materi yang sedang disampaikan sehingga materi pelajaran yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2018, proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Konstruksi Beton Bertulang di SMK Negeri 1 Seyegan menggunakan beberapa macam cara untuk penyampaian materi dalam proses pembelajarannya, mulai dari ceramah, praktik hingga penyampaian materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Ketika pembelajaran di kelas menggunakan ceramah, pembelajaran akan bersifat satu arah. Pembelajaran menggunakan ceramah menjadikan guru hanya sebagai pusat pembelajaran sedangkan peserta didik sebagai penerima pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan yaitu buku cetak berupa modul sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran. Fasilitas untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *flash* di SMK Negeri 1 Seyegan sudah mumpuni, ini terbukti dengan tersedianya *LCD* di lab komputer, lab bahasa, Pusat Sumber Belajar, lab IPA dan dua *LCD* yang dapat dibawa ke kelas saat pembelajaran. Meskipun sudah tersedia fasilitas untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* namun tidak banyak guru yang biasa memanfaatkan media pembelajaran *flash* dalam menunjang pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, materi pembelajaran yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan ke dalam media tersebut sehingga peserta didik mampu menyerap materi dengan mudah. Adanya media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, suatu objek yang tidak dapat ditampilkan secara nyata di dalam kelas dengan menggunakan media

pembelajaran objek tersebut mampu divisualisasikan melalui media pembelajaran, selain itu peserta didik juga dapat membuka materi tersebut dimanapun mereka berada. Karena media pembelajaran berbasis *flash* ini diharapkan lebih efektif dalam penggunaannya.

Media pembelajaran berbasis *flash* ini akan membimbing peserta didik agar lebih aktif saat pembelajaran berlangsung, peserta didik akan lebih aktif membuat catatan saat proses belajar berlangsung, sehingga di akhir pembelajaran peserta didik dengan mudah dapat menarik kesimpulan dalam kegiatan belajarnya.

Media pembelajaran berbasis *flash* ini tersaji dengan berbagai macam animasi, sehingga peserta didik tidak akan bosan dan jenuh saat menerima pembelajaran karena pada jurusan kejuruan ini, khususnya untuk mata pelajaran Konstruksi Beton Bertulang memiliki jam pelajaran yang panjang. Oleh karena itu media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengontrol pembelajaran dan mengendalikan kelas, yang mana akan membuat peserta didik akan tertuju pada media tersebut.

Media pembelajaran berbasis *flash* ini diharapkan bisa menumbuhkan antusiasme peserta didik belajar di dalam kelas. Peserta didik akan lebih tertarik terhadap hal yang mampu dilihatnya secara nyata, seperti halnya media pembelajaran berbasis *flash* yang mampu memvisualisasikan suatu hal secara nyata. Seperti contoh saat proses pekerjaan konstruksi beton bertulang untuk bangunan tahan gempa, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* pekerjaan konstruksi beton bertulang untuk bangunan tahan gempa dapat divisualisasikan atau ditampilkan di depan kelas, sehingga peserta didik dapat melihat secara nyata proses pekerjaan konstruksi beton bertulang untuk bangunan tahan gempa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Konstruksi Beton Bertulang Untuk Bangunan Tahan Gempa Di SMK Negeri 1 Seyegan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah di antaranya adalah :

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *flash*.
2. Pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Konstruksi Beton Bertulang cenderung rendah dikarenakan penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran struktur bangunan tahan gempa memerlukan media audio visual yang dapat memberikan gambaran secara komprehensif kepada peserta didik, namun saat ini media sejenis belum tersedia.

C. Pembatasan Masalah

Melihat banyaknya masalah yang ada dan agar penelitian lebih terarah, maka peneliti harus memberi batasan permasalahan pada:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* pada mata pelajaran Konstruksi Beton Bertulang untuk materi pekerjaan konstruksi bertulang pada bangunan tahan gempa di SMK Negeri 1 Yogyakarta.

2. Materi pelajaran kelas XII semester gasal kurikulum 2013 revisi dan berdasarkan silabus pada Kompetensi Dasar 3.5 yang memuat tentang melaksanakan pemasangan pemasangan/pemasangan/penulangan pada konstruksi beton bertulang berdasarkan metode dan prosedur yang diisyaratkan dalam spesifikasi.
3. Subjek pembuatan media pembelajaran ini adalah peserta didik SMK Negeri 1 Seyegan khususnya kelas XII jurusan Teknik Konstruksi Batu Beton, namun pengujian serta pendistribusian dalam jumlah terbatas hanya kepada guru pengampu mata pelajaran tersebut untuk memperoleh respon terhadap kelayakan media bahan ajar yang telah dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* pada mata pelajaran konstruksi beton bertulang untuk bangunan tahan gempa ?
2. Berapa persentase kelayakan media pembelajaran berbasis *flash* pada mata pelajaran konstruksi beton bertulang untuk bangunan tahan gempa ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban atas sasaran yang ingin dicapai penulis dalam sebuah penelitian, yaitu mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *flash* pada mata pelajaran konstruksi beton bertulang untuk bangunan tahan gempa di SMK Negeri 1 Seyegan menurut ahli media, ahli materi, dan guru yang mengampu mata pelajaran konstruksi beton bertulang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antaralain :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penilitian ini adalah dapat dijadikan sebagai refensi pengembangan media pembelajaran yang bisa berguna dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Seyegan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran berbasis *flash*.
- 2) Mengenalkan lebih jauh kepada peserta didik tentang bidang media pembelajaran berbasis *flash*.
- 3) Untuk menambah wawasan sebagai seorang calon guru, sehingga setelah penelitian memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Peserta didik dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis *flash*.
- 2) Membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama pada pelajaran Konstruksi Beton Bertulang.
- 3) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- 4) Meningkatkan prestasi dan kreatifitas peserta didik.

c. Bagi pendidik atau guru

- 1) Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis *flash*.
- 2) Meningkatkan daya tarik dan kreatifitas dalam proses belajar mengajar.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 4) Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran Konstruksi Beton Bertulang.

d. Bagi dunia pendidikan

- 1) Dapat memberikan kontribusi bagi pemanfaatan aplikasi Teknologi Informasi.
- 2) Menjadi dasar pemikiran untuk menyusun rencana program pembelajaran dengan memberdayakan media pembelajaran berbasis *flash*.