

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan observasi peneliti ketika melakukan Program Latihan Profesi (PLP) di SMKN 1 Cimahi pada mata diklat teknik digital masih terdapat kekurangan pada saat pembelajaran siswa diantaranya adalah penggunaan media yang sangat jarang digunakan dan guru yang masih menggunakan metode konvensional. Teknik digital merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipahami dan dikuasai oleh siswa SMK Jurusan Elektronika Industri, karena mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang mendasar dan banyak dijadikan mata pelajaran prasyarat bagi mata pelajaran lain yang lebih tinggi tingkat kesukarannya.

Kerucut pengalaman Edgar Dale melukiskan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan. Namun pada kenyataannya, pengalaman secara langsung sangatlah sulit dilaksanakan dalam proses pembelajaran, itu disebabkan karena tidak semua bahan pelajaran dapat dihadirkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang diarahkan pada peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka

terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Interaksi antara guru, siswa dan media yang optimal dapat berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan konsep yang pada intinya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Seiring dengan kemajuan teknologi kini banyak ditemukan perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dikelas. Penggunaan media pembelajaran perangkat lunak tentunya dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Perangkat lunak yang interaktif dan juga bisa digunakan oleh siswa diluar pembelajaran dikelas, maka hal ini dapat diatasi dengan munculnya perangkat lunak *Adobe Flash* yang dilengkapi berbagai fitur animasi. Tentu saja hal ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk menarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Perangkat Lunak Adobe Flash Pada Pembelajaran Teknik Digital”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah Implementasi media pembelajaran berbasis perangkat lunak Adobe Flash dapat meningkatkan prestasi (hasil belajar siswa pada ranah kognitif) dalam pembelajaran Teknik Digital ? “

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih terfokus maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas X jurusan Elektronika Industri di SMK Negeri 1 Kota Cimahi.
2. Penelitian hanya dilakukan pada sebagian materi pembelajaran sistem bilangan, sistem kode dan gerbang logika dasar yang merupakan materi ajar pada pembelajaran Teknik Digital.
3. Penggunaan *software Adobe Flash* sebagai media pembelajaran hanya bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditinjau dari hasil belajar aspek kognitif saja.

### 1.4 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari aspek kognitif pada pembelajaran Teknik Digital menggunakan media pembelajaran berbasis perangkat lunak *Adobe Flash*

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan diantaranya :

1. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami materi pada mata diklat teknik digital.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif penggunaan media pembelajaran setelah diseminasikan
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wacana dalam bidang pengembangan media pembelajaran khususnya media perangkat lunak.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan skripsi ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab.

Pada Bab I pendahuluan mengemukakan latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat peneltiandan sistematika penulisan agar menjadi pedoman dalam melakukan penelitian.

Pada Bab II Landasan teori mengemukakan landasan teori yang meliputi teori-teori yang mendukung penelitian, beberapapenelitian terdahulu terkait dengan penelitian inidan hipotesis penelitian.

Pada Bab III metode penelitian menjelaskan metode dan desain penelitian yang digunakan, definisi operasional, variabel penelitian, paradigma penelitian, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, prosedur dan alur penelitian serta waktu penelitian.

Pada Bab IV Hasil dan pembahasan berisi mengenai gambaran umum penelitian yang dilakukan, hasil coba instrumen penelitian, desain media pembelajaran, analisis dan pembahasan hasil penelitian.

Pada Bab V Kesimpulan dan rekomendasi mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh dan rekomendasi dan saran setelah dilakukannya penelitian.

