

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk pendidikan formal dan pada jenjang pendidikan menengah. Pendidikan kejuruan adalah suatu program pendidikan yang menyiapkan individu peserta didik menjadi tenaga kerja yang profesional (Djohar, 2007). Peserta didik mendapatkan pembelajaran, bimbingan dan arahan sesuai dengan bidang atau kompetensi keahlian tertentu.

SMK Negeri 15 Bandung memiliki beberapa kompetensi keahlian yaitu pekerjaan sosial, perhotelan, tata boga dan multimedia. *Federation of Social Worker (IFSW)* mendefinisikan pekerjaan sosial adalah sebuah profesi yang mendorong perubahan sosial, memecahkan masalah dalam kaitannya dengan relasi kemanusiaan, memberdayakan, dan membebaskan masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraannya, dengan bertumpu pada teori-teori perilaku manusia dan sistem-sistem sosial dan intervensi yang dilakukan pada titik dimana orang berinteraksi dengan lingkungannya (Huda, 2009). Keahlian pekerjaan sosial mengajarkan peserta didik untuk dapat menolong individu, kelompok dan masyarakat mengembalikan atau meningkatkan keberfungsian sosialnya. Dalam keahlian pekerjaan sosial terdapat beberapa mata pelajaran salah satunya adalah Rehabilitasi Sosial Adiksi Korban NAPZA (Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya).

Dalam silabus mata pelajaran Rehabilitasi Sosial Adiksi Korban NAPZA terdapat salah satu materi yaitu menganalisis jenis-jenis NAPZA. Materi ini penting untuk dipelajari karena termasuk pada kompetensi dasar yang harus dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran teori pada materi jenis-jenis NAPZA meliputi pengertian, penggolongan, menganalisis dan mengidentifikasi NAPZA. Pada pembelajaran praktik, peserta didik diharapkan menalar dan mengkomunikasikan materi yang telah disampaikan mengenai jenis-jenis NAPZA (Silabus SMKN 15 Bandung). Materi jenis-jenis NAPZA ini bersifat abstrak dan sedikit sulit dipahami karena materi tersebut perlu penjelasan disertai dengan gambar-gambar dan video, tidak dapat memperlihatkan jenis-jenis NAPZA secara langsung di dalam kelas.

Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang berbasis multimedia. Pemilihan multimedia pun perlu disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik dan mata pelajarannya (Febrianto,2015). Dengan demikian, penggunaan multimedia yang tepat dengan tujuan selain untuk mempermudah dalam penyampaian materi tetapi juga untuk menarik minat peserta didik dalam proses belajar. Dalam penyampaian materi yang baik dan multimedia yang menarik minat peserta didik untuk belajar diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar tersebut yaitu menganalisis jenis-jenis NAPZA hingga mengkomunikasikan jenis-jenis NAPZA.

Peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran saat pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di SMKN 15 Bandung. Pelaksanaan Program ini memberikan gambaran nyata bagi peneliti tentang bagaimana pelaksanaan profesi sebagai pendidik atau tenaga pendidik di lapangan serta kendala-kendala yang sering dihadapi oleh pendidik atau tenaga pendidik pada saat memaparkan materi.

Pada pelaksanaan PPLSP peneliti sebagai pendidik mengajar mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA di kelas XI SMKN 15 Bandung. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan terlebih dahulu bagaimana guru mata pelajaran tersebut mengajar terungkap bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi namun terbatas pada media proyeksi berupa *power point* yang memuat teks dan gambar. Kemudian peserta didik hanya berpaku pada materi yang disampaikan guru di dalam kelas karena belum adanya buku sumber dari mata pelajaran tersebut. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung satu arah dan membuat peserta didik kurang aktif, kurang terstimulus serta kurang memperhatikan karena tidak media yang digunakan dilengkapi dengan animasi dan video yang menarik. Peserta didik merasa bosan dan kurang memahami materi karena media pembelajaran masih berupa *slide* presentasi dalam bentuk gambar statis dan monoton (Fatoni dkk., 2016).

Oleh karena itu, media yang digunakan guru dalam penyampaian materi perlu dimaksimalkan dan dikembangkan menjadi multimedia dengan menggabungkan beberapa unsur seperti teks, video, animasi, audio, gambar, *soundeffect*, lagu. Kelebihan video dalam pembelajaran yaitu dapat dilihat secara berulang-ulang

sebagai upaya proses mengingat dalam otak. Selain itu, video yang dikemas secara menarik dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik (Zahroh dan Muflihah, 2015). Selain video, penggunaan animasi dan audio pada proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik. Multimedia dapat menggabungkan antara teks, gambar, animasi, audio dan video yang bersifat interaktif (Garcia, 2007).

Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya menyampaikan pengetahuan dari pendidik ke peserta didik, akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Sanjaya, 2009). Keberadaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat disusun dan diarahkan lebih menarik dan merupakan upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Namun perlu diperhatikan keberadaan multimedia tentu harus menjadi fasilitas yang memudahkan peserta didik memahami materi, bukan justru menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi.

Salah satu aplikasi multimedia yang dapat mendukung pengembangan bahan ajar non-cetak adalah aplikasi *adobe flash*. Aplikasi ini dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif. Multimedia *adobe flash* sudah banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena memiliki keunggulan dari media pembelajaran lain, yaitu dapat menyajikan teks, gambar, animasi, audio, video, *soundeffect*, lagu, dapat menampilkan materi pembelajaran dengan lengkap, dapat diperbanyak dan dapat diulang-ulang serta tanpa biaya. Setelah dikembangkannya media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, peserta didik sangat antusias untuk belajar dan memiliki tingkat respon sangat setuju terhadap multimedia yang dikembangkan peneliti yaitu 91,8%, serta multimedia pembelajaran memiliki tampilan menarik yang disertai gambar, animasi, video, sehingga audio dapat membantu proses pembelajaran secara audio visual dan pandangan peserta didik akan terfokus (Fatoni dkk., 2016). Perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera lihat dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya, hasil belajar melalui indera lihat berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Arsyad, 2009). Peserta didik akan mendapat keuntungan lebih jika belajar menggunakan indera ganda serta dapat menggunakannya sebagai sumber belajar untuk belajar mandiri di rumah.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial.
- b. Mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial.
- c. Melakukan validasi terhadap multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini sebagai sumber informasi, pengetahuan dan referensi dalam mengembangkan konsep keahlian pekerjaan sosial yang berhubungan dengan media pembelajaran khususnya multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, yakni memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru mengenai aplikasi *adobe flash*, serta meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *adobe*

flash pada kompetensi dasar menganalisis jenis-jenis NAPZA di SMK pekerjaan sosial.

- b. Bagi pendidik mata pelajaran Rehabilitasi Sosial Adiksi Korban NAPZA, hasil penelitian ini dapat membantu dan digunakan sebagai media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar khususnya materi jenis-jenis NAPZA.
- c. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri pada mata pelajaran Rehabilitasi Sosial Adiksi Korban NAPZA.

E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang landasan teori yang mendukung dan relevan dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang desain penelitian, partisipan penelitian, instrument penelitian, analisis data dan penafsiran data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang dikaji dengan tinjauan referensi para ahli.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran yang dapat diberikan oleh peneliti.