

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa pendidikan adalah suatu proses untuk mengubah sikap dan karakter seseorang maupun kelompok dengan tujuan untuk mendewasakan diri melalui usaha pengajaran dan pelatihan. Jenis jenjang pendidikan dibagi menjadi 2 yaitu pendidikan SMA dan pendidikan SMK. Pendidikan SMA merupakan pendidikan umum yang setelah lulus diharuskan menempuh pendidikan lanjutan sedangkan pendidikan SMK merupakan pendidikan yang dikhususkan untuk menciptakan calon-calon pekerja secara langsung tanpa menempuh pendidikan lanjutan. (Putra, Darlius, and Harlin 2017)

Salah satu materi yang terdapat pada pendidikan di SMK yaitu materi sistem AC pada mobil. Materi ini tergolong sulit untuk dipahami karena terdapat pembelajaran praktek yang siswa harus lakukan dan sebelum melaksanakan praktek siswa diwajibkan untuk memahami isi dari teori-teori yang terdapat pada materi terlebih dahulu. (Rahmaibu, Ahmadi, and Prasetyaningsih 2016)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri Bali Mandara melalui metode wawancara terhadap guru pengajar serta pemberian instrumen kepada siswa kelas XI jurusan Teknik Otomotif sebanyak 15 orang khususnya pada materi sistem AC mobil. Hasil yang peneliti temukan sebanyak 70.66% siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan guru dan 29.34% siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru. Metode yang diterapkan

guru antara lain metode ceramah dengan menggunakan media power point sebagai alat bantu proses pembelajaran. Permasalahan yang peneliti temukan pada saat observasi yaitu pada saat menyampaikan materi sistem AC Mobil menggunakan media *powerpoint* dan beberapa coretan di papan tulis, video yang ditampilkan guru di depan kelas bersumber dari youtube sehingga memerlukan jaringan internet dan variasi media pembelajaran guru yang digunakan dalam penyampaian materi belum maksimal diantaranya belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi sistem AC Mobil.

Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* khususnya pada materi sistem AC mobil. Alasan peneliti mengembangkan media berupa *Flash* yaitu karena dalam penggunaan media ini tidak memerlukan biaya dalam jangka waktu penggunaan, dalam menggunakan media ini tidak memerlukan jaringan internet, dalam mengakses atau menginstal aplikasinya tidak memerlukan biaya (gratis) dan peneliti sudah menggunakan media ini sejak lama sehingga mempermudah dalam pengembangan media khususnya mencantumkan materi sistem AC pada mobil. Dimana tujuan dari dibuatnya pengembangan media pembelajaran ini agar siswa bisa mengakses materi pembelajaran dalam waktu yang tidak ditentukan dan yang terakhir agar siswa lebih memahami dan mencermati materi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar yang diharapkan guru. (Fredyana 2016)

Peneliti juga mencari kekurangan-kekurangan yang ada terkait penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Adobe Flash* hasil dari beberapa penelitian yang peneliti temukan. Peneliti menemukan beberapa kekurangan di antaranya di

dalam media yang dikembangkan belum terdapat RPP atau modul ajar, *software* yang digunakan masih versi *Adobe Flash* yang lama, subjek yang terdapat hanya untuk kelas X, belum terdapat video pembelajaran di dalam media *Adobe Flash* dan materi yang terdapat dalam media belum untuk materi pembelajaran sistem AC Mobil. Itu merupakan beberapa kekurangan yang peneliti temukan pada penelitian sebelumnya. (Effendy, Saputra, and Surono 2020)

Media pembelajaran berupa *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah *software* atau perangkat lunak berupa Multimedia yang terdapat pada komputer. Multimedia memiliki beberapa jenis dan salah satunya media *Adobe Flash CS6*, media ini merupakan sebuah *software* yang memiliki beberapa fitur yang digunakan untuk membuat sebuah media interaktif. Yang dikatakan sebuah media interaktif adalah isi di dalam mediana terdapat beberapa animasi yang bisa bergerak, tombol yang bisa diklik dan suara yang bisa dicantumkan sesuai keinginan pembuat media. (Safitri, Harlin, and Syofii 2019)

Prosedur atau langkah-langkah yang akan peneliti lakukan. Yang pertama peneliti melakukan tahap analisis atau observasi. Hasil dari observasi yang peneliti temukan berdasarkan wawancara terhadap guru menjelaskan proses pembelajaran menggunakan media powerpoint dan papan tulis dan proses menjelaskan menggunakan gambar tangan ala kadarnya yang membuat beberapa siswa masih kebingungan sehingga membuat siswa memiliki sikap acuh tak acuh saat proses pembelajaran berlangsung. Proses wawancara terhadap siswa menjelaskan materi yang disampaikan guru kurang menarik, ketika guru melontarkan pertanyaan kebanyakan dari siswa menjawab salah dan jika diberikan tugas kelompok hanya

salah satu dari siswa yang mengerjakan lalu mempresentasikan yang membuat pembelajaran kurang bermakna. Pada tahap ini sudah peneliti lakukan saat pelaksanaan PLP 2 di SMK Negeri Bali Mandara

Yang kedua peneliti melakukan tahap desain, peneliti melakukan desain secara langsung pada media *Adobe Flash CS6* dengan membuat background disertai isi dari materi dan gambar tombol pada media dengan menggunakan koding. Yang ketiga peneliti melakukan tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan dengan membuat tombol dan animasi di beberapa *slide* media yang nantinya digunakan untuk memindahkan antar *slide* dan luaran produk nantinya berupa *file Flash*. Yang keempat peneliti melakukan tahap implementasi, pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dibuat dilakukan uji ahli media sebanyak 2 orang dan uji ahli materi sebanyak 2 orang. Selanjutnya dilakukan proses uji kelompok kecil sebanyak 29 orang siswa dan uji kelompok besar sebanyak 58 orang siswa sebagai pengguna media. Yang terakhir peneliti melakukan tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan dan penambahan berdasarkan kekurangan media yang peneliti temukan agar tercipta sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti berinisiatif dan termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi sistem AC Mobil di SMK Negeri Bali Mandara. Tujuannya agar siswa lebih mudah mencermati, memahami dan agar bisa belajar secara mandiri serta harapannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat didefinisikan masalah yang menyebabkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dalam mata pelajaran sistem AC Mobil. Masalah yang dapat muncul antara lain.

- 1 Pada saat menyampaikan materi sistem AC Mobil menggunakan media *powerpoint* dan beberapa coretan di papan tulis.
- 2 Video yang ditampilkan guru di depan kelas bersumber dari *youtube* sehingga memerlukan jaringan internet.
- 3 Variasi media pembelajaran guru yang digunakan dalam penyampaian materi belum maksimal diantaranya belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi sistem AC Mobil.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan masalah pada penelitian ini tidak meluas, maka pembatasan masalah dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1 Pengembangan media pembelajaran ini difokuskan pada materi sistem AC Mobil yaitu pada sub materi pengenalan komponen, prinsip kerja dan cara perawatan di kelas XI Teknik Otomotif di SMK Negeri Bali Mandara.
- 2 Luaran pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam bentuk format *file Flash*
- 3 Objek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah siswa kelas XI Teknik Otomotif di SMK Negeri Bali Mandara

- 4 Peneliti hanya mengembangkan media tanpa mencari tingkat hasil terhadap pembelajaran sistem AC menggunakan *Adobe Flash CS6* di kelas XI Teknik Otomotif di SMK Negeri Bali Mandara.
- 5 Peneliti merencanakan untuk uji ahli media sebanyak 2 orang, uji ahli isi sebanyak 4 orang dan uji ahli materi sebanyak 2 orang.
- 6 Peneliti akan melakukan uji kelompok kecil sebanyak 29 siswa dan uji kelompok besar sebanyak 58 siswa kelas XI Teknik Otomotif di SMK Negeri Bali Mandara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang dapat dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut.

- 1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dalam mata pelajaran sistem AC Mobil.
- 2 Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dalam mata pelajaran sistem AC Mobil.
- 3 Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dalam mata pelajaran sistem AC Mobil.

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini antara lain.

- 1 Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dalam mata pelajaran sistem AC pada mobil
- 2 Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dalam mata pelajaran sistem AC pada mobil.
- 3 Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dalam mata pelajaran sistem AC pada mobil.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1 Media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi sistem AC khususnya pada sub materi pengenalan komponen, prinsip kerja dan perawatan.
- 2 Apabila media pembelajaran ini sudah menghasilkan produk, maka peneliti berharap media ini agar dimanfaatkan dengan baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3 Media dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash* ditujukan sebagai alat bantu proses pembelajaran. Apabila produk ini berhasil menghasilkan sebuah media, maka peneliti berharap media ini agar dimanfaatkan dengan baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (Nabila, Adha, and Febriandi 2021) Dengan

pengembangan Media Pembelajaran berupa *Adobe Flash CS6* juga diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Oleh sebab itu, media ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dengan harapan proses pembelajaran semakin menarik dan efektif. (Mahadi, Syafi'i, and Sari 2016)

1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini adalah :

- 1 Siswa bisa menjadi lebih fokus perhatiannya dengan materi yang dipelajari serta siswa lebih mudah memahami materi *sistem AC*.
- 2 Proses jalannya pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif
- 3 Produk bahan ajar ini mudah dalam penggunaannya karena dapat diakses melalui laptop/komputer dan tanpa menggunakan akses jaringan internet.

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini adalah :

- 1 Pengembangan media pembelajaran hanya dilakukan pada materi sistem AC Mobil dikarenakan keterbatasan waktu penelitian pada pengembangan media ini.
- 2 Pengembangan media pembelajaran ini hanya sampai tingkat kelayakan dan kepraktisan di kelas XI Teknik Otomotif di SMK Negeri Bali Mandara.
- 3 Pengembangan media pembelajaran ini hanya bisa diakses menggunakan laptop dan komputer dan harus mempunyai aplikasi *Adobe Flash*.

1.9 Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1 Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi materi
- 2 *Adobe Flash* adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi ke peserta didik.
- 3 *Flash* merupakan format *file* dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*.
- 4 Interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang berisi animasi dan tombol-tombol yang bisa diklik.

