

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu aspek penting yang telah dikembangkan oleh pemerintah Indonesia adalah pendidikan. Pendidikan merupakan bagian penting dalam pembangunan nasional karena memiliki peran dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Presiden melalui Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim, merumuskan pendekatan baru guna meningkatkan mutu pendidikan nasional sebagai respon terhadap tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. Di abad ke-21 ini, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berlangsung sangat cepat hingga berpotensi menggantikan sebagian peran manusia dalam berbagai sektor (Indartiwi et al., 2020).

Firdiana (2020) menyatakan bahwa pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi salah satu solusi untuk menghadapi arus globalisasi yang semakin intens di seluruh dunia. Pada era Revolusi Industri, berbagai aspek kehidupan mengalami transformasi melalui penerapan teknologi canggih yang dirancang untuk mempermudah aktivitas manusia dalam kesehariannya. Revolusi Industri 4.0 mengedepankan konsep teknologi berbasis konektivitas digital melalui jaringan internet, yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan interaksi secara terus-menerus. Interaksi ini tidak hanya terjadi antarindividu, tetapi juga antara manusia dan mesin, bahkan antarmesin secara otomatis dan

mandiri. bukan hanya antar manusia, manusia dan mesin, namun juga antara mesin-mesin itu sendiri Harvianto (2021). Perkembangan ilmu pengetahuan kini semakin diperkaya dengan berbagai media. Kemajuan teknologi dan pengetahuan mendorong pembaruan dalam proses belajar, termasuk dalam integrasi hasil teknologi di kelas. Dunia pendidikan kini dituntut untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki karakter dan keterampilan. Hal ini menjadi tantangan khususnya bagi sekolah menengah kejuruan (SMK) yang mempersiapkan siswa masuk dunia kerja. Oleh karena itu, siswa perlu dibekali dengan keterampilan khusus, didukung oleh peran guru yang kompeten. Guru memiliki tanggung jawab besar sebagai pengajar, pembina, pendamping, dan fasilitator dalam proses belajar.

Teknologi kini menjadi elemen penting dalam pendidikan. Kehadirannya tak hanya mempermudah kegiatan belajar-mengajar, tetapi juga menuntut guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran dapat menumbuhkan partisipasi aktif siswa dan menjadi jembatan antara guru dengan peserta didik. Perkembangan teknologi menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memilih dan merancang media yang sesuai dengan kebutuhan belajar.

Muhaimin (2023) menekankan pentingnya peningkatan sarana pembelajaran dalam menunjang efektivitas pengajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa karena mampu menstimulasi secara psikologis. Menurut Nisa (2025), media pembelajaran yang disajikan secara menarik dapat membantu penyampaian pesan lebih efektif, memperkuat pemahaman siswa, serta menimbulkan rasa ingin tahu. Kreativitas

guru sangat penting dalam memilih karakteristik media yang sesuai dengan kondisi siswa.

Salah satu bentuk media yang relevan di era industri 4.0 adalah media interaktif. Mintorogo dalam Mardhatillah (2022) menjelaskan bahwa media ini memungkinkan interaksi aktif siswa dengan materi ajar. Fadillah (2020) menambahkan bahwa multimedia interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efisien, sekaligus membantu siswa memahami materi. Penggunaan media semacam ini juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam penyampaian pelajaran.

Namun, hasil observasi di SMK Negeri 1 Sukasada (19–23 Februari 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif belum maksimal. Mayoritas guru masih menggunakan media sederhana seperti PowerPoint atau video YouTube, dan itu pun secara terbatas karena keterbatasan fasilitas seperti LCD. Guru mata pelajaran housekeeping, misalnya, menyatakan bahwa pembelajaran masih dilakukan secara konvensional menggunakan buku paket dan presentasi satu arah.

Masalah lain yang ditemukan ialah kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi. Banyak siswa yang kurang fokus, bahkan bermain dengan gawai mereka. Materi yang ditampilkan dalam PowerPoint juga dinilai kurang menarik. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan meningkatkan efektivitas proses belajar.

Dalam konteks pembelajaran housekeeping, khususnya materi room cleaning equipment, media pembelajaran sangat dibutuhkan agar siswa dapat

memahami jenis-jenis alat kebersihan yang digunakan di hotel. Media yang interaktif, menampilkan gambar, video, dan animasi, akan lebih membantu siswa mengenali alat-alat tersebut.

Penggunaan aplikasi seperti Adobe Flash menjadi salah satu alternatif solusi. Adobe Flash memungkinkan guru menciptakan materi yang lengkap dengan animasi, teks, video, dan evaluasi interaktif yang terstruktur, menarik, dan mudah dipahami. Rahmadhani (2022) menyebut Adobe Flash sebagai perangkat lunak yang mendukung pengembangan animasi edukatif. Sedangkan Rahmayanti et al. (2021) menyatakan bahwa Adobe Flash juga dapat digunakan untuk membuat kuis atau simulasi, mempermudah guru dalam membuat bahan ajar yang menarik.

Penelitian sebelumnya oleh Nisa (2025), Mardhatillah (2022), Oktafiani (2020), Firdiana (2020), dan Sanan et al. (2022) semuanya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Adobe Flash mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dari aspek motivasi belajar, pemahaman materi, hingga daya tahan siswa terhadap pembelajaran. Secara umum, kelima penelitian tersebut menggunakan pendekatan serupa dan metode analisis statistik deskriptif berbasis skala Likert.

Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk mata pelajaran housekeeping pada materi room cleaning equipment di SMK Negeri 1 Sukasada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media yang inovatif.
2. Metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi (tanya-jawab) yang menggunakan bantuan media power point dan *softfile* modul kurang maksimal.
3. Metode pembelajaran yang membosankan atau monoton sehingga berdampak pada minat belajar peserta didik menjadi rendah.
4. Kurangnya fasilitas di kelas berupa proyektor dan screen.
5. Jarang digunakannya media *adobe flash* dalam pembelajaran.”

1.3 Pembatasan Masalah

“Untuk memfokuskan kajian dalam penelitian ini, permasalahan yang akan diteliti perlu dibatasi, sehingga masalah yang dijadikan objek lebih terarah. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran *housekeeping* dengan menggunakan *adobe flash* di SMK Negeri 1 Sukasada. Aspek yang diteliti adalah tahapan pengembangan dan kelayakan media *adobe flash* di SMK Negeri 1 Sukasada.”

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas sebagai berikut

1. Bagaimanakah tahapan pengembangan media pembelajaran *housekeeping* dengan menggunakan *adobe flash* model *ADDIE* di SMK Negeri 1 Sukasada?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *housekeeping* dengan menggunakan *adobe flash* dilihat dari aspek materi, media, dan desain di SMK Negeri 1 Sukasada?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *housekeeping* dengan menggunakan *adobe flash* model *ADDIE* di SMK Negeri 1 Sukasada?
2. Untuk mendiskripsikan kelayakan media pembelajaran *housekeeping* dengan menggunakan *adobe flash* dilihat dari aspek materi, media, dan desain di SMK Negeri 1 Sukasada menggunakan *adobe flash* di SMK Negeri 1 Sukasada.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat mendukung pengembangan teori yang berhubungan dengan pemanfaatan media *adobe flash* untuk pembelajaran *housekeeping*. Pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan, peningkatan, dan perbaikan pada media pembelajaran yang berbasis software *adobe flash* lainnya, sehingga penggunaan media *adobe flash* ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan adalah mampu memberikan tambahan informasi terkait dengan pemanfaatan media interaktif untuk pembelajaran *housekeeping* di SMK Negeri 1 Sukasada.

1. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai penambah kreativitas bagi pendidik dalam memilih suatu media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* yang di gunakan untuk mencapai suatu kompetensi peserta didik yang diinginkan.

2. Bagi siswa

Hasil penelitian dapat memotivasi belajar peserta didik dalam meningkatkan minat dan kreatifitas belajar. dalam melaksanakan

pembelajaran dengan memanfaatkan media *adobe flash* khususnya pembelajaran *housekeeping*.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini bermfaat bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian sejenis sebagai bahan bandingan terkait dengan penggunaan media *adobe flash* yang digunakan dalam proses pembelajaran.

