

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia terletak pada kemajuan dan perkembangan pendidikan. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia. Hal tersebut sejalan dengan pengertian pendidikan menurut Hasbullah (2012), “pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan”. Ki Hadjar Dewantoro (dalam Purwanto, 2014: 2), menjelaskan “bahwa pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelekt) dan jasmani anak”. Dilihat dari pengertian tersebut, pemerintah memiliki peran dalam menangani bidang pendidikan, sebab dengan adanya sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendapat tersebut sejalan dengan Khoe Yao Tung (dalam Muhandi, 2004:479). Menyatakan bahwa: “Keberhasilan pendidikan suatu bangsa merupakan salah satu barometer keberhasilan pemerintahan suatu Negara”. Pendidikan di Indonesia berada dalam lingkungan yang dinamis, dalam hal tersebut pendidikan di

Indonesia semakin mengalami kemajuan dengan membawa tuntutan akan pentingnya peningkatan sumber daya manusia (SDM) melalui pendidikan

Namun pada kenyataan di lapangan, rata-rata pendidikan khususnya dalam pembelajaran di kelas masih belum secara maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor di kelas XI TBSM SMK Negeri 1 Gerokgak, yakni Bapak Riandika, dikatakan bahwa permasalahan yang dialami siswa saat mengikuti pembelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor dengan materi sistem pengapian. Masalah yang sering dihadapi oleh siswa dalam sistem pengapian yakni siswa sulit untuk memahami materi, siswa cepat bosan ketika pembelajaran, dan siswa sulit untuk fokus pada penjelasan guru. Beliau mengatakan kesulitan itu tercermin pada hasil tugas siswa. Hal tersebut terbukti dari skor rata-rata sebesar 68,79, sedangkan hasil belajar yang harus dicapai rata-rata minimal 75. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan masih banyak guru menggunakan media yang belum tepat terhadap perencanaan pembelajaran seperti halnya media papan tulis. Pemanfaatan media papan tulis dianggap kurang efektif karena bersifat monoton dan tidak menarik. Untuk itu, tenaga pengajar harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memberikan pembaharuan dalam media pembelajaran dengan memilih media pembelajaran yang kreatif dan tepat, seperti multimedia.

Multimedia adalah hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer dan perangkat lunak. Menurut Sutopo (dalam Kurniawati 2018: 70) Multimedia mengkombinasikan teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif. Multimedia

adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Suryanto dalam Kurniawati 2018: 70). Kemampuan penyimpanan dan pengolahan gambar digital dalam belasan juta warna dengan resolusi tinggi serta reproduksi suara maupun video dalam bentuk digital. Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi serta video disatukan di dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif.

Dengan adanya teknologi multimedia, guru dapat memanfaatkan multimedia untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga kondisi pembelajaran yang dianggap monoton dan membosankan berubah menjadi menarik dan menyenangkan. Dengan demikian siswa akan mampu dengan cepat memahami materi pelajaran dan menjadikan kondisi di kelas aktif.

Dengan demikian guna memecahkan masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, karakteristik siswa, fasilitas, kesesuaian antara guru dan siswa, dan waktu proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah media yang berbasis *Adobe flash*. *Adobe flash* menurut wahana komputer (dalam Rosmaidah & Destiana, 2017) merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya, *adobe flash CS5*. Perogram ini memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan animasi objek, membuat persentasi, animasi iklan, *game*, pendukung animasi, halaman web, sehingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi. Perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat desain suatu gambar,

video, audio, dan animasi gambar. Sejalan dengan pendapat tersebut media pelajaran ini terasa cocok digunakan pada sekolah menengah kejuruan, tentunya pada jurusan Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM), sehingga guru dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada media tersebut. Guru dapat memilih beberapa fitur seperti video, audio, animasi, dan gambar dalam menyampaikan materi Sistem Pengapian. Guru juga dapat menggabungkan beberapa fitur tersebut dalam menyampaikan materi pelajaran agar dapat menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash* Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor Materi Sistem Pengapian Di Kelas XI TBSM SMK Negeri 1 Gerokgak”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Sebagian besar hasil belajar siswa kelas XI TBSM SMK Negeri 1 Gerokgak pada materi pelajaran sistem pengapian belum mencapai KKM.
2. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor Materi Sistem Pengapian sebatas papan tulis membuat siswa bosan.
3. Peserta didik kurang semangat ketika proses pembelajaran berlangsung.
4. Belum digunakannya *Adobe Flash c6* sebagai media pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

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

1. Pengembangan media difokuskan pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor dengan Materi Sistem Pengapian. Karena siswa kesulitan dalam memahami inti materi yang telah diajarkan di dalam kelas.
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Software Adobe Flash CS6*.
3. Dalam pengembangan media pembelajaran ini adapun subjek penelitiannya adalah siswa SMK Negeri 1 Gerokgak kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM).

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media *Adobe flash CS 6* pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor Materi Sistem Pengapian?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *Adobe flash CS 6* pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor Materi Sistem Pengapian?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian antara lain, sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Adobe flash CS 6* pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor Materi Sistem Pengapian.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Adobe flash CS 6* pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor Materi Sistem Pengapian.

### 1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini dapat peneliti uraikan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu para peserta didik dalam memahami lebih dalam tentang materi sistem pengapian.
2. Jika media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini sudah menghasilkan produk, maka untuk kedepannya dapat digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran baik pembelajaran sistem *Daring* dan *Luring*.

### 1.7 Pentingnya Pengembangan

Seiring berkembangnya ilmu dan teknologi, media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru atau pengajar semakin canggih dalam proses belajar mengajar. Pentingnya pengembangan media *auto digital flash* pembelajaran pemeliharaan kelistrikan sepeda motor materi sistem pengapian, merupakan suatu penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Karna melalui media pembelajaran, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan.

Pengembangan media yang baik harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi, rangsangan, tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong para siswa untuk melakukan proses pengembangan secara mandiri. Selain itu, pentingnya

keberhasilan pengembangan media tidak terlepas dari bagaimana suatu media direncanakan dan dipilih dengan baik.

## 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### A. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini, media pembelajaran *Adobe flash CS 6* pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian dikembangkan pada siswa SMK Negeri 1 Gerokgak dengan adanya beberapa asumsi, yaitu.

1. Pada umumnya, suatu pembelajaran yang baik itu adalah pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk membentuk suatu karakter, prilaku, serta mampu dalam memecahkan masalah-masalah dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.
2. Penggunaan media pembelajaran *Adobe flash CS 6* akan menarik jika dikemas dalam suatu media yang dapat menumbuhkan minat dan bakat yang ada pada diri siswa.

### B. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *auto digital flash* pada mata pelajaran Sistem Kelistrikan Sepeda Motor materi Sistem Pengapian ini tidak terlepas dari keterbatasan, keterbatasan-keterbatasan tersebut yaitu.

1. Penelitian pengembangan *auto digital flash* hanya sebatas pada pengembangan media pembelajaran *adobe flash*.
2. Penelitian pengembangan hanya dilakukan terbatas pada materi sistem pengapian pada siswa SMK Negeri 1 Gerokgak ini adalah ketersediaan

waktu penelitian dan kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran ini masih sangat terbatas.

## 1.9 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang digunakan dalam skripsi ini sebagai berikut.

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses atau cara untuk melakukan sebuah kegiatan dalam mengembangkan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sudah terbukti kebenarannya dalam meningkatkan fungsi suatu media dan memvalidasi produk yang kita kembangkan

### 2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perasaan siswa sehingga dapat menjadi pembelajaran yang efektif.

### 3. *Adobe Flash CS6*

*Adobe Flash CS6* merupakan sebuah *software* media pembelajaran yang mempunyai banyak fitur menarik seperti audio, video, dan gambar sehingga ketika digabungkan dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik dan merangsang bakat siswa untuk belajar.