

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Rendahnya kualitas pendidikan sebagai salah satu permasalahan yang sering dihadapi negara berkembang seperti Indonesia, pendidikan hendaknya selalu mendapatkan pembaruan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mewujudkan pendidikan yang bermanfaat bagi seluruh warga negaranya, dalam hal ini pemerintah juga ikut berperan serta dengan diaturnya undang-undang nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dikutip dari *website* resmi kementerian Pendidikan dan kebudayaan, pendidikan di Indonesia berada di peringkat ke-62 dari 72 Negara pada tahun 2015 versi *Program for International Student Assessment (PISA)* yang dipublikasi pada Desember 2016.

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang di dalamnya melibatkan dua atau lebih orang yaitu guru dan peserta didik. Peran guru sangat penting dalam penyampaian materi di kelas. Seorang guru perlu memilih media yang tepat untuk

menyampaika materi, agar menarik minat siswa untuk belajar. Media yang tepat adalah media yang mampu meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi tersebut. Oleh karena itu media tidak hanya menggunakan tulisan atau penjelasan yang lisan dari guru, namun bisa menggunakan media berupa permainan, video, audio dan sebagainya. Multimedia dalam proses pembelajaran dapat memberikan kepuasan dan meningkatkan minat seorang siswa untuk belajar dan tentunya dengan meningkatnya minat dan motivasi belajar ini akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar pada suatu materi pembelajaran. Teknologi dan multimedia merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Teknologi tersebut berkembang seiring dengan kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Salah satunya adalah komputer, laptop dan HP kini menjadi barang elektronik yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Penggunaannya yang mudah untuk dioperasikan membuat barang ini banyak diminati oleh anak-anak hingga orang dewasa.

Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat penyampaian materi secara audio visual. Contohnya sekarang dalam hal pemanfaatan teknologi sudah banyak situs- situs pendidikan yang ada di internet. Hal ini tentu dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar. Dengan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi seorang dapat dengan mudah bertukar informasi dengan orang yang jauh sekalipun. Harlanti, dkk (2007) melakukan penelitian terhadap 52 orang siswa Mts Cimahi menyatakan bahwa nilai referensi kelompok multimedia lebih baik dari kelompok non multimedia. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dilihat jelas bahwa multimedia dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Tidak hanya internet berbagai aplikasi dan program pun sudah banyak dikembangkan guna dijadikan

media pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu program multimedia yang dapat dimanfaatkan adalah *Macromedia Flash* atau sekarang lebih dikenal dengan nama *Adobe Flash*.

Cara mengajar dan penggunaan media pembelajaran yang dipergunakan oleh seorang guru harus sesuai dengan kebutuhan siswa-Nya, dengan cara mengajar dengan media pembelajaran yang sesuai akan dapat menarik minat siswa untuk belajar sekaligus meningkatkan motivasi. Motivasi terdiri dari dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. motivasi intrinsik adalah motivasi dari dalam atau internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu tanpa melihat penghargaan dari luar. Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh pengaruh luar seperti imbalan (*reward*) dan hukuman. Motivasi ekstrinsik sendiri bertujuan untuk mengendalikan perilaku siswa untuk selalu berbuat baik. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa siswa yang memiliki motivasi yang tinggi berhasil meningkatkan prestasi belajar.

Pada saat melaksanakan PPL-Real di SMKN 3 Singaraja selama 2 bulan. Dalam mata pelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor terutama pada kompetensi dasar sistem penerangan, materi pelajaran yang disampaikan di dalam kelas sebelum siswa melakukan praktik di bengkel masih menggunakan media sederhana yaitu dengan menampilkan gambar komponen disertai ceramah dan pemberian tugas melalui *manual book*, sehingga membuat siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bersangkutan, Dinyatakan bahwa siswa belum mampu menguasai dengan baik materi pelajaran. Hal ini diperlihatkan dengan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hampir 60-70 % mendapatkan nilai di bawah

kriteria kelulusan minimum (KKM) di mana nilai KKM pada pelajaran ini adalah 75. Sehingga guru perlu memberikan remedial atau tugas tambahan guna membantu memenuhi nilai KKM. Dan terlihat juga ketika siswa akan belajar praktik di bengkel banyak siswa masih ragu-ragu dan saat siswa disuruh mencoba, tidak ada siswa yang berani maju sukarela untuk melakukan praktik. Sehingga guru harus memanggil siswa yang terpintar atau siswa yang mendapat ranking 3 besar di kelas untuk ditunjuk melakukan praktik sembari dibimbing oleh guru bersangkutan, sehingga nantinya bisa membantu temannya saat mereka diberikan praktik mandiri.

Permasalahan yang dihadapi siswa pada mata pelajaran pemeliharaan listrik sepeda motor khususnya pada sistem penerangan menunjukkan bahwa metode belajar yang digunakan di kelas sebelum siswa praktik di bengkel masih bersifat pasif, di mana guru saja yang berbicara sedangkan siswa mendengarkan dan hanya siswa dengan kemampuan di atas rata-rata yang berani mencoba bertanya, dan membuat banyak siswa dalam kelas yang mengantuk dan mengobrol di luar materi pelajaran, serta kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru dan ketika diberi pertanyaan langsung oleh guru siswa tidak mampu menjawab. Jika kondisi ini tidak diatasi, akan menyebabkan turunnya motivasi belajar dan tingkat pemahaman siswa.

Hal ini perlu dibenahi sebelum siswa melakukan praktik di bengkel. Oleh karenanya perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu mencapai indikator pelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa serta mudah diaplikasikan oleh guru dalam hal ini adalah media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif. Salah satu *software* yang mampu membuatnya adalah

*Adobe Flash Professional CS6. Software* merupakan pembaruan dari versi *software* sebelumnya yaitu *adobe flash CS3, CS4, dan CS5. Adobe Flash CS6* bukan merupakan versi terbaru saat ini masih ada versi CC 2015 dan yang terbaru adalah *adobe animate. Adobe Flash CS6* ini dipilih karena sudah terbilang cukup untuk memenuhi kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan lebih ringan dibandingkan versi terbaru saat dioperasikan pada laptop dengan spesifikasi sedang, dan lebih lengkap dari versi sebelumnya. *Adobe flash* merupakan media digital yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. *Software* ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Dengan mengembangkan *flash* sebagai media pelajaran mampu menarik minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor Berbasis *Flash* Untuk Siswa Kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM) SMK Negeri 3 Singaraja”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah yang dialami oleh seorang siswa diantara-Nya.

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
2. Siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dalam kelas.
3. Belum banyak penggunaan media pembelajaran yang interaktif
4. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi.

5. Guru yang masih menggunakan metode ceramah dan mencatat kadang membuat siswanya menjadi bosan bahkan tertidur.
6. Kurangnya media pembelajaran membuat terbatasnya kemampuan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar masalah ini tidak meluas adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas XI TBSM SMK Negeri 3 Singaraja tahun ajaran 2018/2019
2. Pembuatan *software* media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6* dengan pokok bahasan tentang sistem penerangan.
3. Materi yang akan disajikan dalam media *Flash* hanya menyangkut pokok bahasan tentang sistem penerangan dan cara perbaikan.
4. *Flash* yang akan dibuat adalah media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang berisikan objek *text*, gambar, grafik, video, dan audio.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah diantara-Nya.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor berbasis *Flash* untuk siswa XI Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM) SMK Negeri 3 Singaraja?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan *Flash* mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor untuk siswa XI Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM) SMK Negeri 3 Singaraja?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berikut tujuan dari pengembangan ini diantara-Nya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor berbasis *Flash* untuk siswa XI Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM) SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan *Flash* mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor untuk siswa XI Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM) SMK Negeri 3 Singaraja.

### 1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa:

1. Berupa video yang dapat dijalankan dengan berbagai aplikasi pemutar video pada komputer dan laptop. Media ini dibuat dari *Software Adobe Flash Profesional Pro Cs6, Adobe premiere Cs6, Adobe audition, Format Factory 4.6.2.0, freemake video converter 4.1.10.12.*
2. Video ini memiliki format swf dan exe, untuk format swf tidak semua pemutar video dapat menjalankan *extensi* ini. tetapi ada pengecualian untuk format exe dapat dijalankan tanpa memerlukan pemutar video.
3. Dalam media ini memuat teks, *Image* (gambar), *Animasi* (Gambar bergerak), Video dan Audio (suara).

4. Media ini memuat materi pembelajaran Sistem penerangan sepeda motor, Kuis interaktif, dan video perbaikan pada sistem penerangan.
5. Rekomendasi aplikasi untuk menjalankan format swf media ini diantara-Nya *Swf Player* dan *Home Cinema*

### **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Pada umumnya ketika guru membelajarkan siswa di kelasnya, masih banyak dijumpai penerapan strategi mengajar yang tidak serasi, yaitu tidak diberdaya gunakan alat serta sumber belajar yang optimal. Proses belajar mengajar menjadi terpusat pada guru, sehingga guru masih dianggap satu-satunya sumber ilmu yang utama. Proses pembelajaran yang demikian sudah barang tentu kurang menarik bagi siswa karena hanya menempatkannya sebagai objek saja, bukan sebagai subjek mempunyai keterlibatan dalam proses belajar mengajar. Oleh karenanya perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran.

Di era teknologi informasi yang canggih sekarang ini, pemanfaatan teknologi multimedia interaktif seperti *Flash* untuk kepentingan belajar mengajar bukanlah hal baru. Akhir-akhir ini, keberadaan multimedia interaktif bukan sekedar membantu bahkan bisa juga menggeser keberadaan guru pengajar. Ahli mengungkapkan bahwa penggunaan media pelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan

minat siswa, media pendidikan juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, mengajukan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memudahkan informasi.

### **1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan media ini memiliki asumsi bahwa nantinya media pembelajaran menggunakan *Flash*, bisa digunakan untuk membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga hasil belajar memenuhi kriteria indikator pencapaian kompetensi. Sedangkan keterbatasan pengembangan ini, sulitnya mendapat sarana untuk pengambilan video terkait materi pelajaran.

### **1.9 Definisi Istilah**

#### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

#### **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, majalah, internet dan lain sebagainya.

#### **3. *Flash***

*Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Tetapi pada perkembangannya tidak hanya diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (Online), *software* ini juga banyak digunakan untuk membuat animasi berupa *game*, media pembelajaran atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi.

#### 4. *Adobe Flash Profesional Cs6*

*Adobe Flash Profesional CS6* merupakan pembaruan dari versi sebelumnya, *Adobe Flash CS5*. Program ini memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, *game*, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi. Walaupun Cs6 bukan merupakan versi terbaru saat ini, tetapi fitur-fitur didalam-Nya cukup lengkap dan merupakan aplikasi *Flash* terakhir yang masih mendukung *action script 2.0*.