

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, banyak perubahan-perubahan yang terjadi dalam aspek kehidupan manusia, seperti ekonomi, kebudayaan, seni dan bidang pendidikan. Hampir semua di setiap bidang sudah menggunakan atau memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut untuk memudahkan pekerjaan, salah satunya di bidang pendidikan. Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi akan terus berevolusi dan berkembang. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini harus kita ikuti dan tidak bisa kita hindari, karena perkembangan teknologi tersebut merupakan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan manusia.

Salah satu contoh pemanfaatan perkembangan teknologi di bidang pendidikan saat ini yaitu menggunakan media *e-learning* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Sekolah. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen input mekanis. Kegiatan belajar mengajar yang berdampak signifikan terhadap pemahaman mahasiswa memahami sejarah sistem, karakteristik, dan operasi (M.S.M Rahmi & dkk, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran. Maka dari itu, media pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran di Sekolah.

Berbagai *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang *interaktif* salah satunya adalah *Macromedia Flash 8.0*.

Macromedia Flash 8.0 merupakan suatu program multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran interaktif di sekolah (Pratiwi & Jasril, 2019). Menurut (Arisanti & Adnan, 2021) penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *software Macromedia Flash* sangat membantu peserta didik dalam memahami materi. Media Pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash* memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar, misalnya video, foto, gambar, animasi, grafik, game, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer/laptop. *Macromedia flash* ini cukup mudah dipelajari dan bebas digunakan untuk berkreasi dalam membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai alur yang dikehendaki

Salah satu lembaga pendidikan formal yang ada di Indonesia adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menguasai keterampilan tertentu untuk siap memasuki lapangan kerja dan sekaligus memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan kejuruan yang lebih tinggi. SMK sebagai lembaga pendidikan formal, memiliki bidang keahlian yang berbeda-beda menyesuaikan dengan lapangan kerja yang ada. Siswa SMK dididik dan dilatih keterampilan agar profesional dalam bidang keahliannya masing masing. Sehingga, perlu upaya untuk meningkatkan mutu lulusan SMK agar sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Onan Ganjang, merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang bergerak dibidang teknologi dan industri. SMK Negeri 1 Onan Ganjang terletak di jalan Jl. Horas, desa Onan ganjang, Kecamatan Onan Ganjang, Kabupaten Humbang Hasundutan. Jurusan yang disediakan di SMK Negeri 1 Onan Ganjang adalah Pertanian, Teknik

Kendaraan Ringan, dan akuntansi. Pada jurusan Teknik Kendaraan Ringan kelas X terdiri dari 1 kelas, yang terdiri dari 30 siswa.

Berdasarkan observasi dan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMK N 1 Onan Ganjang, kecamatan Onan Ganjang, kabupaten Humbang Hasundutan, ditemukan kendala dalam pelaksanaan proses belajar mengajar Mata Pelajaran Pendidikan Dasar Teknik Otomotif, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Seiring dengan perkembangan teknologi media pembelajaran yang beranimasi perlu diterapkan dalam proses belajar, kalau tidak demikian maka pendidikan akan lambat untuk bisa maju karena media menjadi komponen pembelajaran yang ikut menyumbang keberhasilan pendidikan suatu bangsa. Diketahui bahwa pembelajaran yang selama ini dilakukan untuk mata pelajaran Pendidikan Dasar Teknik Otomotif adalah menggunakan metode ceramah dengan bantuan papan tulis *whiteboard*, spidol dan buku ajar. Metode tersebut tergolong metode konvensional dimana persiapan pembelajarannya masih sederhana dengan sarana apa adanya. Ada beberapa guru yang sudah menggunakan metode ceramah disertai *slide power point* dengan bantuan LCD *Proyektor*. Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif, namun dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Dasar Teknik Otomotif di SMK Negeri 1 Onan Ganjang mayoritas masih menggunakan metode konvensional. Penggunaan media konvensional yang dipakai saat ini belum efektif karena siswa pada saat mengikuti proses belajar hanya mendengarkan ceramah guru, siswa akan cenderung pasif, kurang mendapatkan pemahaman, perhatian dan minat belajar serta kesan yang kurang baik dari pembelajaran serta belum ada media

pembelajaran mandiri yang membantu siswa dalam mempelajari kembali materi yang sudah diajarkan saat di sekolah.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diketahui dari 30 orang siswa hanya 16 orang yang lulus dan tuntas mencapai nilai diatas 75 dalam pembelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif, Selebihnya siswa mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75.

Table 1.1 Persentase Hasil Belajar Siswa Siswa Kelas X TKR T.A 2022/2023

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
<75	14	46,67
75-80	7	23,33
81-90	8	26,67
90-100	1	3,33
Jumlah	30	100

Berdasarkan rekapitulasi nilai dari SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, dapat diketahui bahwa pada tahun ajaran 2020/2021 siswa memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 75 sebanyak 46,67% seperti yang terlihat pada Tabel 1.1. Berdasarkan data-data tersebut masih ada beberapa persentase siswa yang perlu ditingkatkan, pembelajaran juga perlu dikembangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu siswa memiliki nilai $\geq 75\%$.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa demi tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk itu peneliti

merasa perlu adanya kajian aplikasi tentang penggunaan media pembelajaran, karena pembelajaran dianggap lebih efektif jika ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada sekolah tempat penelitian berlangsung, dengan harapan memperoleh media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif yang dapat digunakan peserta didik kelas X SMK N 1 Onan Ganjang. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan suatu produk menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8.0*. Media yang inovatif membuat siswa tidak mudah bosan belajar, menambah semangat dan menarik siswa belajar, mempermudah menalar materi pelajaran, membantu guru menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran *interaktif* menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* guru akan terbantu dalam memenuhi tuntutan kemajuan teknologi serta pembuatan media pembelajaran menjadi lebih menarik yang dikemas dalam bentuk aplikasi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan bahan pembelajaran dan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas maka akan dikembangkan media pembelajaran *interaktif* menggunakan *Macromedia Flash 8*. Penelitian ini

bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*. Adapun yang menjadi judul penelitian ini yaitu : “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif kelas X TKR di SMK Negeri 1 Onan Ganjang**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dipaparkan pada latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional yaitu metode ceramah (proses pembelajaran terpusat pada guru), dan teknik pembelajaran yang disampaikan oleh guru terlalu monoton, sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dan bersikap pasif pada proses pembelajaran.
2. Masih banyak siswa yang kurang bisa mengerti dan menalar materi pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Otomotif.
3. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang digunakan pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif.
4. Media pembelajaran interaktif yang berbasis visual animasi pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif sejauh ini belum ada membuat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan diatas, pembatasan masalah pada penelitian ini adalah dengan mekukukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dan melakukan uji kelayakan multimedia pembelajaran

interaktif kepada beberapa ahli, diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran serta siswa sebagai user (pengguna) pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif kelas X Teknik Kendaraan Ringan Di SMK Negeri 1 Onan Ganjang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya di atas, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif dasar Otomotif berbasis *Macromedia Flash 8* pada program keahlian Teknik Kendaraan Ringan kelas X SMK N 1 Onan Ganjang pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan produk oleh Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Desain dan dan Siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif ?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash 8.0* pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif pada pokok bahasan peralatan khusus (*special service tools*).

2. Mengetahui kelayakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash 8.0* pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik otomotif pada pokok bahasan peralatan khusus (*special service tools*).

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Berdasarkan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif Di SMK Negeri 1 Onan Ganjang ” maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif pada materi peralatan khusus (*special service tools*) yang menarik dan bermutu dalam upaya meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat antara lain:

- a. Bagi Peneliti

1. Sarana untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di lingkungan kampus.
2. Menambah suatu keilmuan yang baru mengenai bidang studi yang diteliti.
3. Mengetahui keberhasilan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif.

- b. Bagi Siswa

- 1 Menarik dan memotivasi siswa belajar.
- 2 Memudahkan siswa memahami konsep dan aplikasi materi pelajaran.
- 3 Mengaktifkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 4 Menjadi tidak mudah jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Guru

1. Membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan materi peralatan khusus (*special service tools*). pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik otomotif, sehingga memudahkan pencapaian kompetensi pembelajaran.
2. Mendorong guru untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas dengan media pembelajaran interaktif yang menarik.

d. Bagi Sekolah

Memberi kelengkapan fasilitas belajar mengajar kepada peserta didik yang lebih optimal sehingga membantu peningkatan akreditasi sekolah.

e. Bagi Kampus

Membantu mahasiswa sebagai referensi dari penelitian penelitian yang telah dilakukan mengenai pembelajaran interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi media yang akan dikembangkan mengacu pada tujuan pembelajaran dimana hal hal yang masih dalam pengembangan yang mendukung

proses belajar mengajar perlu mendapat respon positif. Secara lebih mendalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan terbagi dalam beberapa poin berikut ini :

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8.0* dengan berbantuan PC berupa laptop.
2. Materi untuk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan merupakan materi semester ganjil dengan pokok bahasan peralatan khusus (*special service tools*). Pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan manipulasi dan animasi data yang telah dikombinasikan baik teks, angka, gambar, symbol, suara, maupun video sehingga lebih menarik dan mengesankan.
3. Media pembelajaran berupa file yang dapat disimpan di DVD, Flashdisk, dan media simpan lainnya.
4. Isi dari media pembelajaran interaktif meliputi petunjuk penggunaan, kompetensi, judul, isi materi pelajaran, video, evaluasi/kuis, instansi dan profil pengembang.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, diharapkan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien sehingga mendorong motivasi belajar siswa. Pengembangan ini juga ditujukan untuk guru dalam menyediakan media pembelajaran berbantuan komputer untuk menyampaikan materi pelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu kompetensi dasar peralatan khusus (*special service tools*), pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif.
- b. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur analisis kebutuhan dan uji validasi media.
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Onan Ganjang Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan.

