

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era milenial sudah sangat maju sekali. Di zaman modernisasi seperti sekarang ini, manusia sudah sangat bergantung pada teknologi, hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Berkembangnya teknologi ini secara langsung juga mempengaruhi dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan hasil dari berkembang teknologi yang sangat maju dalam bidang pendidikan ini telah terealisasikan, yaitu berupa media pembelajaran interaktif.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang menuntut peserta didik mendapatkan keahlian dalam bidang tertentu sesuai dengan minat dan bakatnya. Menurut Evans dalam Djojonegoro (1999), bahwa Pendidikan Kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau suatu bidang pendidikan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu (Depdikbud, 1995).

Sarana dan Prasarana sekolah merupakan salah satu faktor penunjang dalam pencapaian keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Tentunya hal tersebut dapat dicapai apabila ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai disertai dengan pengelolaan secara optimal. Sarana dan prasarana sekolah terwujud dalam berbagai bentuk antara lain ruang teori, ruang praktik, laboratorium, perpustakaan,

gedung, media pembelajaran, dan lain-lain. Tujuan sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Guru sebagai pendidik dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan bermakna sehingga prestasi sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Setiap mata pelajaran mempunyai karakter yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, masing-masing mata pelajaran juga memerlukan sarana pembelajaran yang berbeda. Dalam menyelenggarakan pembelajaran, guru memerlukan sarana yang dapat mendukung kinerjanya sehingga pembelajaran dapat berlangsung menarik. Dukungan dari sarana pembelajaran yang memadai, guru tidak hanya menyampaikan materi secara lisan, tetapi juga dengan tulis dan peragaan sesuai dengan sarana prasarana yang disiapkan oleh guru. Semakin lengkap sarana pembelajaran maka memudahkan guru dalam melaksanakan tugasnya. Peserta didik akan lebih terbantu dengan dukungan sarana prasarana pembelajaran, karena tidak semua peserta didik mempunyai tingkat pemahaman yang sama, sehingga penggunaan sarana prasarana pembelajaran akan membantu peserta didik khususnya bagi peserta didik yang mempunyai kelemahan dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Munadi (2008:7), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif.

SMK Negeri 1 Ngawen Gunungkidul merupakan sekolah kejuruan negeri yang menawarkan 4 jurusan yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Teknik Alat Berat (TAB), dan Teknik Busana Butik (TBB). Hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT), ditemukan permasalahan yaitu kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dan minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis *flash* di SMK Negeri 1 Ngawen saat proses belajar mengajar. Penggunaan metode yang monoton dan kurang bervariasi dalam penggunaan media terkadang juga menjadi penghambat dalam penyampaian materi.

Media pembelajaran yang tepat diterapkan pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan (PKKR) pada materi *Air Conditioner* (AC) di kelas XI SMK Negeri 1 Ngawen adalah media berbasis *flash*. Dengan penggunaan media *flash* tersebut diharapkan dapat menumbuhkan antusias peserta didik untuk belajar materi yang disampaikan sehingga materi pelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Serta peserta didik dapat belajar tanpa batasan ruang dan waktu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2018, pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan (PKKR) pada materi *Air Conditioner* (AC) menggunakan beberapa macam dalam penyampaian materi, mulai dari ceramah, praktik, dan menggunakan media pembelajaran, pada saat praktik media pembelajaran hanya ada satu *engine stand air conditioner* saja,

padahal di kelas lain juga sedang praktik dengan media yang sama, akibatnya salah satu kelas harus menunggu kelas lain selesai menggunakan *engine stand air conditioner* tersebut. Penyampaian materi dalam pembelajaran di kelas banyak menggunakan ceramah, sehingga pembelajaran akan bersifat satu arah. Penyampaian materi menggunakan ceramah menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran sedangkan peserta didik sebagai penerima pembelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan. Fasilitas untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *flash* di SMK Negeri 1 Ngawen sudah mumpuni, ini terbukti dengan tersedianya *LCD* di ruang teori, 2 *LCD* yang dapat dibawa ke kelas dan lab komputer. Walaupun fasilitas untuk menggunakan media pembelajaran sudah tersedia namun tidak banyak guru yang memanfaatkan media pembelajaran *flash* untuk menunjang pembelajaran di kelas.

Merujuk dari permasalahan di atas, maka penulis ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif, menarik dan mudah dipahami yang dapat menumbuhkan antusias belajar peserta didik, khususnya pada Jurusan Teknik Kendaraan Ringan. Dengan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi tentang system *Air Conditioner*. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menumbuhkan antusias dari peserta didik untuk belajar secara mandiri baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Di era globalisasi seperti sekarang ini teknologi merupakan suatu hal yang sangat melekat di dalam kehidupan manusia. Hal seperti ini juga tidak lepas dari yang namanya aplikasi yang sudah banyak terdapat di berbagai *device* seperti

komputer, tablet, dan *smartphone*. Media pembelajaran berbasis *flash* ini tersaji dengan berbagai animasi, sehingga peserta didik tidak bosan saat menerima pembelajaran dari guru. Penggunaan media *flash* memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan ke dalam media tersebut sehingga peserta didik dapat menyerap materi dengan mudah. Dengan media pembelajaran ini juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, muncul suatu gagasan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang mampu membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran memahami sistem *air conditioner*. Pembelajaran lebih menarik karena keingintahuan terhadap media pembelajaran tersebut sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar. Penulis merumuskan penulisan judul skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Air Conditioner* (AC) Berbasis *Adobe Flash* di SMK Negeri 1 Ngawen Gunung Kidul”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis *flash* sistem *air conditioner* belum tersedia oleh pendidik saat pembelajaran, padahal media untuk menggunakan *flash* sudah tersedia yakni *LCD* dan Lab komputer namun tidak banyak guru yang memanfaatkan fasilitas tersebut untuk menunjang pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran di kelas monoton dan kurang bervariasi dalam

penggunaan media yang terkadang menjadi penghambat dalam penyampaian materi.

2. Proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan modul. Ketika pembelajaran di kelas, penyampaian materi menggunakan ceramah, pembelajaran akan bersifat satu arah, sehingga membuat siswa cepat bosan dan kurang antusias.
3. Media pembelajaran saat praktik hanya ada satu *engine stand AC* saja, sehingga jika ada kelas lain yang sedang menggunakan, harus menunggu kelas tersebut selesai menggunakan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas masalah yang muncul masih sangat luas, maka penelitian ini perlu dibatasi karena keterbatasan kemampuan dan waktu penelitian. Masalah yang diambil dari identifikasi masalah diatas yaitu belum tersedianya media pembelajaran *flash sistem air conditioner*, padahal media untuk menggunakannya sudah tersedia namun tidak banyak guru yang memanfaatkannya untuk menunjang pembelajaran dikelas. Penelitian ini mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk *software* interaktif berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Ngawen.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Air Conditioner* (AC) berbasis *Adobe Flash* di SMKN 1 Ngawen Gunungkidul ?
2. Berapa persentase kelayakan media pembelajaran berbasis *flash* pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif *Air Conditioner* (AC) berbasis *Adobe Flash* di SMKN 1 Ngawen Gunung Kidul adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran *Air Conditioner* (AC) berbasis *Adobe Flash* di SMKN 1 Ngawen Gunungkidul.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif *Air Conditioner* (AC) berbasis *Adobe Flash* di SMKN 1 Ngawen Gunungkidul yang telah dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, antara lain :

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi pemikiran dalam hal pengembangan media pembelajaran interaktif.
 - b. Menjadi bahan referensi peneliti lainnya yang akan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai sarana menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari bangku perkuliahan.
- 2) Sebagai acuan karena dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Sebagai sarana belajar mandiri dan memperjelas pemahaman materi.
- 2) Menambah motivasi belajar karena dapat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif.

c. Bagi Lembaga

- 1) Membantu dalam proses belajar mengajar mata pelajaran PKKR dengan materi *Air Conditioner (AC)*, dan memberi pembelajaran yang menarik untuk peserta didik.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran interaktif *Air Conditioner (AC)* berbasis *flash* mempunyai spesifikasi:

1. Pada pengembangan media pembelajaran ini berupa media pembelajaran interaktif *Air Conditioner (AC)* berbasis *flash* yang dapat disimpan pada *Flasdisk* atau *Google Drive*.
2. Media pembelajaran interaktif *Air Conditioner (AC)* berbasis *flash* dapat dijalankan dari semua jenis system operasi seperti *windows 7,8,10*.
3. Media pembelajaran dapat dijalankan pada perangkat keras/PC/Laptop dengan spesifikasi minimal Intel Pentium, RAM (*Random Acces Memory*) 2 GB, VGA

32 *megabite*, resolusi monitor 1024 x 768. Dilihat dari spesifikasi berikut, untuk teknologi di jaman sekarang sudah sangat mampu untuk menjalankan media interaktif ini, karena aplikasi *adobe flash* ini tergolong aplikasi ringan.