

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sudah benar-benar menjadi pemenuh kebutuhan bagi banyak orang. Teknologi adalah perkembangan *software* (perangkat lunak) maupun *hardware* (perangkat keras) dengan seiring perkembangan jaman yang didasari oleh ilmu pengetahuan dan kebutuhan pengguna masa ini (Taufik, *et al.*, 2022). Berbagai masalah dalam kehidupan dapat diselesaikan dengan teknologi (Zahwa & Syafi'i, 2022). Contoh dari hal tersebut adalah siswa terbantu dalam proses belajar serta pemanfaatan fasilitas bagi guru dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengajar guru (Wulandari & Susilawati, 2021). Artinya teknologi dapat membantu menyelesaikan permasalahan di bidang pendidikan, termasuk juga dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diposisikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pada kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud yaitu materi pelajaran yang akan disampaikan, dengan tujuan agar peserta didik lebih mudah memahami dan mengerti akan materi tersebut (Rohani, 2019). Selain membantu siswa dalam memahami materi, media juga dapat membantu guru ketika mengalami kesulitan dalam menyampaikan kalimat atau kata-kata tertentu. Media dapat mewakili apa yang dimaksud oleh guru untuk disampaikan kepada peserta didik (Abdullah, 2017). Macam-macam media pembelajaran yaitu terdiri dari media pembelajaran berbasis cetak seperti buku, berbasis manusia, berbasis audio visual, berbasis visual seperti peta, serta media pembelajaran berbasis komputer, Arsyad (dalam Hasan, *et al.*, 2021). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai perlu dilakukan agar dapat membantu siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran interaktif merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar melalui software ataupun hardware dimana pengguna akan menerima respon balik

bersamaan dengan metode pembelajaran yang digunakan dari apa yang sudah diinput kepada media tersebut (Putri, *et al.*, 2022). Media ini memiliki karakteristik terpenting yaitu selain siswa memperhatikan objek atau penyajian, siswa juga diharuskan untuk berinteraksi selama mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 84,83% (Tarigan & Siagian, 2015). Media yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah aplikasi yang merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran interaktif. Salah satu contoh aplikasi yang termasuk media interaktif adalah Adobe Flash Player (Abi Hamid, *et al.*, 2020).

Aplikasi Adobe Flash CS6 merupakan perangkat lunak (*software*) grafis animasi yang dapat membuat serta menganimasikan objek grafis secara langsung tanpa perlu memakai *software* grafis pendukung seperti Photosop atau Illustrator (Fatchan, 2018). Aplikasi ini merupakan salah satu *software* (perangkat lunak) yang menjadi produk unggulan dari Adobe System (Rezeki, 2018). Produk yang dapat dihasilkan dari Adobe Flash Professional CS6 adalah presentasi, CD interaktif maupun CD pembelajaran, film, game, dan situs web yang menarik, interaktif, serta dinamis (Fatchan, 2018). Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini sangat dibutuhkan dalam media pembelajaran demi pembelajaran yang lebih efektif. Sejalan dengan itu, aplikasi Adobe Flash pada salah satu penelitian mendapatkan kategori “sangat layak” dari ahli media dan ahli materi dengan masing-masing presentase 95%, serta kategori “Layak” diperoleh dari hasil uji coba terhadap kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa dengan presentase 78,4% pada penelitian yang dilakukan oleh Ain dan Astuti tahun 2024.

Salah satu penelitian menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran masih jarang (Rana, *et al.*, 2022). Adobe Flash sebagai salah satu media interaktif juga sejauh ini belum diterapkan di SMKN 1 Warunggunung jurusan Agribisnis Perikanan Air Tawar. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6.

Kualitas air merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Dasar-dasar Agribisnis Perikanan Air Tawar. Kualitas suatu perairan dapat diukur dengan tiga jenis parameter seperti parameter biologi, parameter fisika, dan parameter kimia. Parameter kimia sendiri memiliki salah satu indikator diantaranya adalah pH. Pengukuran pH dalam budidaya ikan lele sangat penting contohnya seperti pada pembenihan dan pendederan. Benih yang berkualitas dapat diperoleh apabila pH air budidaya stabil dan sesuai (Imaduddin & Saprizal, 2017). Proses penetasan pada telur ikan lele tidak terjadi pada kondisi pH rendah dan pada kondisi pH tinggi. Selain pada penetasan telur, pH juga dapat memengaruhi nafsu makan ikan (Marimuthu, *et al.*, 2019). Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi pH di SMKN 1 Warunggunung”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6?
2. Bagaimana kelayakan aplikasi Adobe Flash CS6 sebagai multimedia pembelajaran interaktif?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6
2. Mengetahui kelayakan penggunaan aplikasi Adobe Flash CS6 sebagai multimedia pembelajaran interaktif

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan sumbangan ilmiah mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan di SMK jurusan Perikanan Air Tawar yaitu Adobe Flash CS6
2. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi Adobe Flash CS6 sebagai multimedia pembelajaran interaktif

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis
Menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai media pembelajaran
- b. Bagi pendidik
Menjadi referensi bagi tenaga pendidik dalam menentukan media pembelajaran
- c. Bagi sekolah
Menjadi rekomendasi media pembelajaran interaktif

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini disusun berdasarkan Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019. Adapun sistematika skripsi yang disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Isi dari bab ini yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka. Bab ini berisi teori dan konsep dari bidang yang dikaji, kerangka berpikir, serta penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III Metode Penelitian merupakan prosedur serta alur yang akan dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian. Bagian ini terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi temuan dari penelitian yang dilakukan setelah dilakukan pengolahan dan analisis data dengan susunan penyusunannya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian. Selain berisi temuan, isi lain dari bab ini yaitu pembahasan dari temuan penelitian yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi tentang pemaknaan serta penafsiran dari peneliti terkait hasil analisis temuan penelitian sekaligus memberi saran berupa hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian yang telah ditemukan.