

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dapat meningkatkan kualitas hidup manusia, oleh sebab itu pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Keberhasilan pendidikan dapat diukur dari pencapaian tujuan pendidikan. Dalam pencapaian tujuan pendidikan dibutuhkan maksimalisasi dalam kinerja, keadaan, kondisi, dan penampilan yang ditunjukkan oleh masing-masing individu sebagai pelaksana pendidikan. Pendidik merupakan salah satu pelaksana pendidikan yang memiliki tanggung jawab besar terhadap pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Pendidik yang profesional menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan mampu mengelola kelas sehingga informasi-informasi yang disampaikan oleh pendidik dapat dengan optimal dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, pada BAB VII tentang Sarana dan Prasarana Pasal 42 butir 1 yang berbunyi “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pembelajaran, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”. Pendidik dituntut sebagai penyedia informasi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku agar peserta didik dapat mencapai tujuan dari setiap kompetensi. Dalam pencapaian tujuan pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang digunakan pengajar sebagai perantara masuknya ilmu yang dipelajari. Heninich dan kawan-kawan (1982) mengutarakan media dapat berupa gambar, video, rekaman audio, ataupun software komputer.

Seiring berkembangnya teknologi di era global seperti saat ini penggunaan media yang mengandung unsur teknologi sangat diperlukan. Achisin (1986) menjelaskan bahwa perluasan konsep tentang media dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi

Aulyanisa Novatiara, 2020

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM KONTROL PNEUMATIK BERBASIS MACROMEDIA FLASH DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. Pengembangan media berupa aplikasi interaktif menggunakan macromedia flash media yang sangat menarik perhatian siswa.

Namun berdasarkan dari observasi dan studi dokumentasi selama kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 4 Bandung. Peneliti menemukan bahwa peserta didik tidak bisa menjelaskan fungsi dan cara kerja katub dan silinder pneumatik secara detail pada pembahasan rangkaian pneumatik dalam pembelajaran Sistem Kontrol Pneumatik. Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu bahwa dalam pembelajaran Sistem Kontrol Pneumatik, dibutuhkan media pembelajaran pneumatik yang interaktif. Dijelaskan pula oleh guru pengampu bahwa peserta didik kesulitan menjelaskan cara kerja katup pneumatik secara sistematis, juga kurang terbayang dalam menggambarkan prinsip kerja katub dan silinder dalam bentuk materi berupa tulisan (word) dan slide presentasi. Sehingga peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash untuk menanggulangi permasalahan tersebut.

Macromedia flash adalah sebuah software aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi, yang dapat juga digunakan pengajar sebagai media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat judul penelitian mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Kontrol Pneumatik Menggunakan Macromedia Flash Studi Kasus SMK N 4 Bandung”**.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas maka rumusan masalah diuraikan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana pembuatan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembelajaran Sistem Kontrol Pneumatik?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis macromedia flash sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Sistem Kontrol Pneumatik?
3. Bagaimana respon siswa mengenai media pembelajaran berbasis macromedia flash sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Sistem Kontrol Pneumatik?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan penelitian pembuatan media pembelajaran Sistem Kontrol Pneumatik berbasis Macromedia Flash ini dibatasi pada masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran Sistem Kontrol Pneumatik berbasis Macromedia Flash terdiri dari materi mengenai katup kontrol dan silinder aktuator .
2. Media pembelajaran Sistem Kontrol Pneumatik menggunakan Macromedia Flash dibuat untuk kelas XI pada kompetensi keahlian Teknik Otomasi Industri.
3. Pembuatan media pembelajaran Sistem Kontrol Pneumatik berbasis Macromedia Flash mengacu pada kompetensi dasar mata pelajaran Sistem Kontrol Pneumatik.
4. Pembuatan media pembelajaran Sistem Kontrol Pneumatik berbasis Macromedia Flash berdasarkan uji kelayakan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat media pembelajaran Sistem Kontrol Pneumatik berbasis Macromedia Flash.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Sistem Kontrol Pneumatik berbasis Macromedia Flash.
3. Mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran berbasis macromedia flash sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Sistem Kontrol Pneumatik

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Adapun manfaat penelitian diuraikan dibawah ini:

Manfaat penelitian dari segi teoritis:

1. Menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Sistem Kontrol Pneumatik.
2. Menjadi pijakan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash.

Manfaat penelitian dari segi praktis:

1. Bagi penulis:

Dapat menambah wawasan penulis mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis macromedia flash.

2. Bagi guru:

Dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash.

3. Bagi peserta didik:

Dapat berpengalaman menggunakan media belajar berbasis macromedia flash dan diharapkan dapat menambah pemahaman siswa mengenai materi Sistem Kendali Pneumatik.

4. Bagi sekolah:

Sekolah memiliki acuan dalam gambaran penggunaan media interaktif yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran demi menunjang kualitas lulusan sekolah.

1.6. Sistematika Organisasi

Penulisan Penelitian ini akan disusun menurut sistematika organisasi dari BAB I sampai dengan BAB V yang akan dijelaskan berikut ini:

BAB I : Pendahuluan. Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dari segi teori, praktik sosial dan juga menguraikan mengenai sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka. Pada bab ini menguraikan mengenai teori-teori yang mendasari pembahasan yang akan dilakukan dalam penelitian. Menjelaskan konsep konsep media yang digunakan. Penjelasan mengenai Macromedia Flash. Penjelasan terhadap variabel variabel yang digunakan.

BAB III : Metode Penelitian. Menguraikan tentang konsep-konsep dan langkah langkah yang dilakukan dalam menganalisis data dan pemecahan masalah. Dibahas metode dan model pengukuran yang digunakan dalam pengumpulan dan pengolahan data.

BAB IV : Temuan dan Pembahasan. Menyajikan data yang diperoleh dalam penelitian, serta menyajikan pengolahan data. Pada bab ini data akan disajikan dan ditampilkan dalam bentuk grafik dan tabel.

BAB V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Pada bab ini diberikan kesimpulan dan beberapa saran yang perlu dan sekiranya memungkinkan untuk dilakukan sehubungan dengan usaha peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Sistem Kontrol Pneumatik.