

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar dan mengajar (KBM). Sebab, media pembelajaran merupakan salah satu perangkat yang dapat menjadi medium untuk menyampaikan ilmu pengetahuan pada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran pun berfungsi untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan juga mandiri. Asumsi tersebut pun didukung oleh pendapat Sadiman (2010: 7) yang menyebut bahwa “media pembelajaran merupakan suatu hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dari pengirim ke penerima, dengan harapan dapat menarik perhatian, pikiran, perasaan, serta minat siswa agar terjadi proses pembelajaran.” Tidak hanya itu, Arsyad (2014: 19) pun mengatakan bahwa “dengan menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar, dapat membangun minat, keinginan yang baru, meningkatkan rangsangan motivasi kegiatan belajar, dan memberikan pengaruh yang berkaitan dengan psikologi kepada siswa.”

Media pembelajaran di era sekarang pun tidak saja harus mampu membuat pembelajaran efektif dan efisien, namun lebih dari itu harus mampu membuat siswa memperoleh hasil belajar yang optimal terhadap materi yang diajarkan (Mardhiah & Ali Akbar, 2018: 50). Karena, ketika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan keadaan, maka akan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi yang tengah diajarkan serta membantu siswa memahami lebih cepat mengenai materi yang tengah diajarkan. Terlepas dari alasan tersebut, dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi pun semakin mengharuskan para pendidik untuk mampu membuat dan melakukan pengembangan media agar dapat meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar.

Oleh karenanya, agar media pembelajaran yang digunakan relevan dan mampu mempermudah pendidik dalam proses kegiatan belajar dan mengajar, diperlukan pengembangan terhadapnya. Pengembangan media pembelajaran sendiri merupakan “suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan” (Punaji Setyosari, 2013: 222). Lazimnya, dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, pengembang harus mengacu pada empat pilar yang dicanangkan oleh UNESCO (dalam Munir, 2010:2) yaitu “belajar untuk tahu/mengetahui (*learning to know*), belajar untuk mengerjakan atau melaksanakan (*learning to do*), belajar untuk hidup bersama/berkelompok (*learning to live together*), belajar untuk jadi diri sendiri (*learning to be*).”

Tentu, terdapat alasan utama mengapa dalam pengembangan media pembelajaran harus mengikuti pada konsep tersebut. Pertama, dengan melarapkan konsep empat pilar pada suatu media pembelajaran, diharapkan akan mampu mempermudah peserta didik atau mahasiswa untuk menyerap berbagai ilmu pengetahuan. Alasan kedua mengapa dalam pengembangan harus melarapkan empat pilar adalah agar dapat membantu peserta didik atau mahasiswa dalam mengerjakan banyak hal, baik secara mandiri atau kelompok, dan juga untuk membantu mengembangkan kemampuan yang ingin dikuasainya.

Lebih lanjut, urgensi penting dari dilakukannya pengembangan media pembelajaran di era sekarang adalah karena adanya perubahan kondisi. Di mana, pembelajaran yang biasanya dilakukan secara luar jaringan (luring) berubah menjadi dalam jaringan (daring). Bahkan, urgensi pun kian meluas, ketika penulis melakukan observasi pada mata kuliah pemesinan NC. Sebab, dari hasil observasi menunjukkan bahwa selama kuliah daring, mahasiswa merasa bahwa pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal. Hal tersebut terjadi karena saat proses perkuliahan daring berlangsung, dosen hanya menyampaikan materi tentang pemesinan NC dengan menggunakan media pembelajaran *power point* yang ditampilkan melalui aplikasi *video confrence zoom*. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran tersebut pun, metode yang digunakan dalam menyampaikan materi hanya sebatas ceramah dan penugasan.

Tidak hanya itu, dari observasi tersebut pun diketahui pula bahwa produk media pembelajaran yang berbasis multimedia dalam mata kuliah pemesinan nc

masih sangat terbatas. Tentu, kondisi tersebut memiliki sebab utama. Dari penelusuran penulis, terbatasnya media pembelajaran tersebut adalah akibat dari belum diketahui secara meluas bagaimana cara merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Adobe Flash.

Sehingga, dari hasil observasi yang telah diuraikan di atas, penulis berpendapat bahwa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk mata kuliah NC. Pengembangan tersebut pun bertujuan untuk memaksimalkan proses kegiatan belajar dan mengajar. Lebih lanjut, agar selaras dengan perkembangan zaman, maka pengembangan media pembelajaran akan difokuskan pada basis multimedia. Di mana, pada media pembelajaran berbasis multimedia, memungkinkan untuk menambahkan hal lain yang dapat menimbulkan gairah belajar seperti gambar, media grafis, media teks, media audio, media video, serta media animasi.

Agar pengembangan yang akan dilakukan lebih rinci, terukur, dan memiliki arah yang jelas, maka perlu di masukan dalam suatu kerangka komperhensif penelitian. Penelitian tersebut sendiri akan diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pemesinan NC di program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Jakarta”. Selain itu, untuk mendukung pengembangan yang akan dilakukan, maka penulis akan menggunakan bantuan aplikasi Adobe Flash untuk kemudian dikemas menjadi sebuah aplikasi berbasis multimedia yang dapat digunakan pada sistem operasi Android.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka identifikasi masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Terjadi perubahan kondisi pembelajaran. Di mana, pembelajaran yang biasanya dilakukan secara luar jaringan (luring) berubah menjadi dalam jaringan (daring).
2. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran.
3. Masih terbatasnya produk media pembelajaran yang berbasis multimedia dalam mata kuliah pemesinan nc.

4. Belum banyak diketahui secara meluas bagaimana cara merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Adobe Flash.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan sebelumnya, maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran hanya untuk mata kuliah NC.
2. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya akan menggunakan bantuan aplikasi Adobe Flash.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran pada mata kuliah pemesinan nc yang dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi Adobe Flash sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar di Universitas Negeri Jakarta ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pada mata kuliah pemesinan nc yang dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi Adobe di Universitas Negeri Jakarta ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran pada mata kuliah pemesinan nc yang dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi Adobe Flash sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajardi Universitas Negeri Jakarta.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran pada mata kuliah pemesinan nc yang dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi Adobe di Universitas Negeri Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat praktis
 - a. Memperoleh hasil rancangan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam mata kuliah pemesinan nc di Universitas Negeri Jakarta
 - b. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta
2. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi untuk dunia pendidikan dan memberi kontribusi besar pada ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memicu penelitian sejenis.

