

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang pesat, dibutuhkan suatu pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mengikuti perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi juga dipahami sebagai metode ilmiah untuk mencapai tujuan ilmiah dan praktis (KBBI). Oleh karena itu, teknologi yang baik harus bersifat ilmiah dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi telah membawa dampak positif dan perubahan besar mulai terjadi. Dengan kemajuan ini, sektor pendidikan harus memaksimalkan manfaat teknologi modern dan tetap terbaru dengan perspektif yang lebih luas. Ini akan memberikan semua negara maju akses ke lembaga pendidikan terbaik yang dapat membantu kaum muda mencapai tujuan utama mereka untuk lebih memenuhi peran mereka dalam masyarakat modern dan untuk menyelaraskan dunia pengetahuan dengan mereka.

Penelitian ini didasarkan pada hasil survei analisis kebutuhan media pembelajaran mata kuliah Kelistrikan Otomotif kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Jakarta yang pengambilan datanya menggunakan *Google Form*, 80% responden menjawab media yang paling sering digunakan pada mata kuliah Kelistrikan Otomotif yaitu *Power Point*. *Power Point* merupakan media yang sering digunakan untuk presentasi. Namun seiring waktunya perkembangan zaman telah banyak media pembelajaran baru yang berkembang dan memiliki berbagai manfaat dan kelebihan dari media – media yang lain. Selanjutnya 93,3% responden menjawab perlunya dikembangkan media pembelajaran untuk mata kuliah Kelistrikan Otomotif. Pengembangan media tersebut diharapkan akan mampu menciptakan proses pembelajaran yang sesuai harapan untuk kecenderungan pendidikan di masa depan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan

media pada mata kuliah Kelistrikan Otomotif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan pada mata kuliah Kelistrikan Otomotif dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran efektif. Peneliti menginginkan media yang dikembangkan untuk menarik minat mahasiswa sehingga media yang dikembangkan secara atraktif dan interaktif.

Pemilihan media pengembangan dengan menggunakan *Adobe Flash* akan membantu mahasiswa memahami materi mata kuliah Kelistrikan Otomotif dan memperbaiki kekurangan pada media lain. *Adobe Flash* adalah program pembuat animasi komprehensif yang memudahkan para pengembang untuk membuat animasi. Animasi merupakan serangkaian gambar yang diproses secara akurat yang secara langsung menghasilkan gerakan yang berkesan dengan suara dan menyimpan sebuah pesan pembelajaran. Dan animasi *Flash* merupakan pembuatan animasi dengan menggunakan program *Adobe Flash*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka akan dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash* pada mata kuliah Kelistrikan Otomotif di Universitas Negeri Jakarta untuk membantu mahasiswa memahami materi dengan mudah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, latar belakang masalah berikut dapat diidentifikasi:

1. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran baru yang atraktif, interaktif dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat penggunaannya pada mata kuliah Kelistrikan Otomotif
2. Kurangnya media pembelajaran yang menggunakan *Adobe Flash* dalam mata kuliah Kelistrikan Otomotif.
3. Hanya sedikit yang mengetahui bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, mata kuliah Kelistrikan Otomotif membutuhkan media pembelajaran baru yang kreatif, inovatif, dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat penggunaannya. Untuk membuat penelitian ini lebih fokus, perlu membatasi masalah. Penelitian ini terbatas pada pengujian kelayakan media yang dikembangkan untuk mata kuliah Kelistrikan Otomotif. Karena keterbatasan ini, penelitian harus lebih fokus pada kelayakan media yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk media pembelajaran yang dikembangkan pada mata kuliah Kelistrikan Otomotif dengan menggunakan *Adobe Flash* di Universitas Negeri Jakarta ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan pada mata kuliah Kelistrikan Otomotif dengan menggunakan *Adobe Flash* di Universitas Negeri Jakarta ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran pada mata kuliah Kelistrikan Otomotif dengan menggunakan *Adobe Flash*.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan pada mata kuliah Kelistrikan Otomotif dengan menggunakan *Adobe Flash*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat praktis
 - a. Mendapatkan hasil rancangan media pembelajaran yang layak untuk mendukung pembelajaran materi pada mata kuliah Kelistrikan Otomotif di Universitas Negeri Jakarta
 - b. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat

digunakan oleh mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta

2. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat sebagai:

- a. Sebagai penelitian yang relevan dengan penelitian ini
- b. Menambah kajian studi media pembelajaran

