

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini mulai berkembang, dari berbagai macam kualitas maupun kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan terobosan dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, pembangunan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, pendidik perlu membuat pembelajaran lebih inovatif untuk mendorong mahasiswa belajar yang terbaik dalam pembelajaran mandiri dan pembelajaran di ruang kelas. Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Menurut (Haris, 2017) Metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk terjadinya proses pembelajaran oleh mahasiswa untuk mencapai tujuan. Dalam Jurnal (Desilina, 2019) media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 4 yaitu audio, visual, dan video. Namun dengan berkembangnya ilmu pengetahuan seluruh media ini dapat digabungkan menjadi satu yaitu dengan menggunakan alat canggih dan modern seperti *smartphone* atau laptop. Yang dimana dapat lebih secara praktis digunakan oleh peserta didik. Metode pembelajaran yang menggunakan video dapat diakses berulang kali baik menggunakan *smartphone* atau laptop. Keuntungan dengan menggunakan video pembelajaran ini sebagai akses yang digunakan untuk metode pembelajaran adalah kecepatan dan tidak terbatasnya ruang dan waktu dalam mengakses informasi.

Media pembelajaran yang akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Pro CS6* yang memiliki fitur lengkap yang memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran. Keunggulan *Adobe Flash CS6* yaitu, ukuran file kecil, dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie*, dan dapat di publish dalam beberapa tipe file. Berdasarkan hasil observasi awal pada mata kuliah Pengelolaan Tenaga Kerja dan K3, belum tersedianya media pembelajaran berbasis *flash*.

Pada mata kuliah Pengelolaan Tenaga Kerja dan K3 berisikan materi-materi yang merupakan landasan untuk menambah pengetahuan tentang K3 dan

menyadarkan akan pentingnya melakukan K3 untuk mencegah kecelakaan kerja. Dalam materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran berbasis *flash* pada mata kuliah Pengelolaan Tenaga Kerja dan K3 akan mengacu pada RPS (Rencana Pembelajaran Semester) yang telah ada di dalam Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Jakarta.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Karena saat ini dunia pendidikan sangat berkembang maka pembelajaran menggunakan video dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.
2. Pentingnya media pembelajaran pada zaman modern.
3. Media pembelajaran lebih praktis karena dapat diakses berulang - ulang.
4. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *flash*.
5. Media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi mata kuliah Pengelolaan Tenaga Kerja dan K3.
6. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis flash pada mata kuliah Pengelolaan Tenaga Kerja dan K3.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di atas maka penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pada mata kuliah Pengelolaan Tenaga Kerja dan K3 yang dibatasi oleh RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata kuliah Pengelolaan Tenaga Kerja dan K3.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka masalah penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana penilaian ahli kelayakan terhadap media pembelajaran sebagai media pembelajaran mata kuliah Pengelolaan Tenaga Kerja dan K3 untuk mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini:

Mengembangkan media pembelajaran berbasis *flash* untuk mata kuliah Pengelolaan Tenaga Kerja dan K3.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *flash*. Dimana peneliti berupaya untuk membuat media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran bagi mahasiswa.

