

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu dasar dalam kehidupan manusia, tanpa adanya pendidikan maka kehidupan manusia akan sulit berkembang, dalam pendidikan proses pembelajaran dapat dilakukan secara tatap muka (luring), atau pun dengan jaringan (daring). Pembelajaran secara tatap muka sering disebut dengan luring, dalam KBBI luring artinya akronim dari luar jaringan atau terputus dari jejaring komputer. Jadi arti luring dalam pendidikan adalah kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan jaringan komputer atau dengan secara tatap muka. Teknologi dalam jaringan sekarang disebut dengan daring dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran baik itu berupa video, menggunakan aplikasi zoom, ataupun aplikasi mutlimedia interaktif yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Tahun 2019 seluruh negara mendapatkan bencana berupa virus *corona* (*covid-19*) yang berdampak pada seluruh sektor pemerintahan baik ekonomi, pendidikan, dan sektor lainnya. Negara Indonesia adalah salah satu negara yang terkena dampak dari pandemi *covid-19*, dimana sektor pendidikan mengalami dampak yang luar biasa. Dampak yang menimpa dalam sektor pendidikan itu sendiri adalah kegiatan belajar mengajar yang semestinya dilakukan dengan secara tatap muka atau luring kini harus dilakukan dengan *online* atau daring. Dengan tidak diperbolehkannya kegiatan pembelajaran tatap muka pemerintah membuat sebuah kebijakan pembelajaran dilakukan secara daring. Dalam surat edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran virus corona (*Covid-19*), hal tersebut adalah kebijakan pemerintah untuk mengatasi dengan penyebaran *covid-19* dengan semua pekerjaan atau pun pembelajaran dilakukan dirumah. Dengan adanya surat edaran dari Mendikbud pendidik dituntut untuk mampu melakukan pembelajaran secara daring, dan pendidik harus lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga bisa mencapai dari tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan observasi dan wawancara pra survei dengan guru dan peserta didik SMA Negeri 1 Trimurjo tentang pembelajaran daring.

Tabel 1. Hasil Wawancara Pra Survei Dengan Guru dan Peserta Didik SMA Negeri 1 Trimurjo

No	Topik Wawancara	Hasil Wawancara dengan Guru	Hasil Wawancara dengan Peserta Didik
1	Proses pembelajaran pada saat pandemi covid-19	Pembelajaran dilakukan dengan <i>daring</i> menggunakan media seperti group <i>WhatsApp</i> , mengirim materi dengan <i>Powerpoint</i> , dan menggunakan <i>Googlefrom</i>	Pembelajaran dilakukan dengan <i>daring</i> menggunakan media seperti group <i>WhatsApp</i> , mengirim materi dengan <i>Powerpoint</i> , dan menggunakan <i>Googlefrom</i>
2	Hambatan pada saat proses pembelajaran daring	Hambatan yang muncul pada saat proses pembelajaran yakni peserta didik banyak yang tidak mengikuti proses pembelajaran, seperti dalam kelas XI IPS 1 dari 25 peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran hanya 10-15 dan peserta didik susah untuk memahami materi yang disampaikan	Hambatan yang muncul pada saat pembelajaran daring yakni kendala dengan sinyal internet dan juga kesibukan yang banyak saat dirumah
3	Media yang digunakan dalam pembelajaran daring	Mengirimkan slide <i>Powerpoint</i> dan memberikan materi dalam bentuk <i>Microsoft Word</i>	Mengirimkan slide <i>Powerpoint</i> dan memberikan materi dalam bentuk <i>Microsoft Word</i>
4	Media pembelajaran seperti <i>Macromedia Flash</i> sudah pernah digunakan pada saat proses pembelajaran	Belum pernah	Belum pernah
5	Harapan terhadap media pembelajaran <i>Audio visual</i> berbasis <i>Macromedia flash</i> yang hendak dikembangkan	Harapannya adalah dengan menggunakan media yang akan dikembangkan peserta didik mudah memahami materi disampaikan dan menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran	Lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan dan tidak bosan saat proses pembelajaran

Hasil wawancara pra survei di SMA Negeri 1 Trimurjo, dapat disimpulkan terdapat masalah pada saat pembelajaran daring dan penggunaan media saat pembelajaran daring. Masalah yang timbul pada SMA Negeri 1 Trimurjo peserta didik tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Media yang digunakan pada saat pembelajaran daring di SMA Negeri 1 Trimurjo ini hanya dengan mengirimkan materi baik dalam bentuk slide *powerpoint* atau dengan *microsoft word*. Dari masalah tersebut peneliti menginovasi media dengan menggunakan media berbasis audio visual *macromedia flash* dapat digunakan sebagai salah satu inovasi dalam penggunaan media dalam pembelajaran daring. Penggunaan media seperti mengirimkan slide *Powerpoint* yang digunakan tidak terlalu menarik perhatian dari peserta didik.

Menurut Wicaksono (2016: 123) menyatakan bahwa peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh peserta didik. Dengan demikian inovasi pembelajaran harus dilakukan salah satu caranya memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menunjang pembelajaran secara daring. Didalam media pembelajaran terdapat banyak klasifikasi media pembelajaran seperti, media audio, media visual, media audio visual. Media audio visual adalah media penggabungan antara suara dan gambar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih optimal, contohnya *sound slide*, dan video.

Macromedia flash ini merupakan salah satu bentuk media audio visual dikarenakan dapat melakukan penggabungan antara suara dan gambar, *macromedia flash* dapat digunakan sebagai langkah untuk mengatasi pembelajaran daring pada saat ini, karena dalam *macromedia flash* ini terdapat banyak hal yang bisa di inovasikan terhadap penyampain materi dalam pembelajaran pada saat daring dan bisa menimbulkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, dan permasalahan peserta didik merasa kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan karena media pembelajaran yang masih terbatas. *Macromedia flash* merupakan media pembelajaran yang biasa digunakan secara *offline*. Dengan demikian media tersebut dapat dipelajari berulang-ulang tanpa harus menggunakan kuota internet. Media *macromedia flash* dilengkapi dengan video, gambar, teks tulisan yang tidak monoton sehingga media ini dapat menjadi solusi dalam pembelajaran daring, sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Nopriyanti (2015: 224) menyatakan bahwa produk mutlimedia pembelajaran interaktif efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tidak adanya media pembelajaran dapat menghambat proses pembelajaran (Sumarsih, 2016: 95). Proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi memberikan dampak negatif dan dampak positif, dampak negatif dari penggunaan teknologi yakni *cyber bullying*, konten negative berkembang dengan pesat, dan penyebaran *hoax*, lalu dampak positif nya yakni mempercepat arus informasi, berbagi file, dan media hiburan. Metode pembelajaran dengan menggunakan media seperti komputer dan laptop dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan, memahami materi, dan melakukan kegiatan simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik. Komputer juga dapat membantu peserta didik yang lambat dalam menerima pelajaran, karena komputer dapat memberikan hal yang bersifat afektif, sehingga peserta didik tidak mudah lupa dengan pembelajaran yang sudah disampaikan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Ketenagakerjaan Kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo”**.

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran daring kurang bervariasi, sehingga membuat peserta didik banyak yang tidak mengikuti proses pembelajaran dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* pada materi ketenagakerjaan yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* pada materi ketenagakerjaan yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Kegunaan dalam pengembangan produk yang dikembangkan ini terkait dengan masalah yang ditemukan, yakni peserta didik tidak mengikuti proses pembelajaran dan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan,

pengembangan produk ini dibuat guna untuk mengatasi dari kedua masalah tersebut, sehingga bisa menjadi pilihan guru dalam memberikan pembelajaran dengan media *audio visual* berbasis *macromedia flash* pada materi ketenagakerjaan.

Maka kegunaan pengembangan dari uraian diatas adalah :

1. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Audio visual* berbasis *macromedia flash* diharapkan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pencapaian yang sudah dirancang oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Kegunaan bagi sekolah salah satunya adalah diharapkannya dengan adanya penelitian ini bisa membantu baik itu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran dan menjadi saran ataupun masukan bagi sekolah dalam menggunakan media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baru dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *Macromediaflash* pada materi ketenagakerjaan.

5. Bagi Peneliti Lain

Sebagai refrensi dan sumber informasi yang digunakan untuk penelitian selanjutnya.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Pengembangan *Macromediaflash* pada materi ketenagakerjaan merupakan suatu program grafis mutlimedia dan animasi, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* ini dalam bentuk *software* aplikasi sehingga peserta didik dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri.
2. Media pembelajaran ini berupa *file* yang dapat disimpan di *DVD, Flashdisk*, dan media simpan lainnya.

3. Ukuran akhir media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* ± 150 MB.

4. Komponen mutlimedia yang ada digunakan yaitu :

a. Background dan warna

Pemilihan background dan warna disesuaikan dengan tema pembelajarannya. Dalam mutlimedia ini tema terkait dengan ketenagakerjaan jadi pemilihan background didominasi dengan tema pekerjaan – pekerjaan dan yang berhubungan dengan pekerjaan. Sedangkan warna tombol dan yang lainnya menyesuaikan dengan warna background.

b. Jenis Huruf

Dalam mutlimedia ini, terdapat beberapa jenis huruf yang digunakan yaitu arial black, arial, dan times new roman.

c. Tombol

Dalam multimedia ini, terdapat beberapa tombol yang ada didalamnya yakni tujuan pembelajaran, materi, video, evaluasi, *home*, *next*, dan *back*.

d. Audio

Dalam mutlimedia ini, terdapat audio berupa suara yang muncul pada saat kursor diarahkan pada tombol yang dipilih.

e. Video

Dalam produk yang dikembangkan ada video singkat tentang video pembelajaran yang berkaitan dengan materi yaitu tentang ketenagakerjaan.

f. Soal evaluasi

Terdapat soal evaluasi untuk melihat pemahaman peserta didik dalam materi yang sudah disampaikan, soal evaluasi ada 10 soal terbagi menjadi 2 bagian :

- 1) Bagian no 1-5 soal dengan pilihan ganda
- 2) Bagian no 6-10 soal dengan *true or false* (benar atau salah)

F. Urgensi Pengembangan

Berdasarkan hasil pra survei di SMA Negeri 01 Trimurjo, proses pembelajaran yang dilakukan adalah dengan cara daring dan pembelajaran dilakukan di group *WhatsApp* terkadang banyak sekali ketidakpahaman terhadap materi yang disampaikan dan juga banyak sekali peserta didik yang tidak mengikuti proses pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, pembelajaran daring dilakukan hanya dengan media yang terkesan membosankan, oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan

terhadap media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan mudah dipahami.

Era revolusi industri 4.0 menuntut segala hal dilakukan dengan *digital*, salah satunya dalam pembelajaran, pembelajaran daring menuntut guru dan peserta didik aktif dalam menggunakan *digital*, dalam era digital baik guru maupun peserta didik harus bisa beradaptasi dengan pembelajaran melalui jaringan dan juga media-media yang menggunakan *digital*. Seperti yang dikembangkan oleh peneliti media pembelajaran *audio visual* berbasis *macromedia flash* ini merupakan inovasi dari media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring, karena media *audio visual* berbasis *macromedia flash* ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.

G. Keterbatasan Pengembangan

Ada beberapa keterbatasan dalam pengembangan ini :

1. Pengembangan audio visual berbasis *macromediflash* hanya dapat diakses pada *DVD Rom*, laptop, komputer dan smartphone.
2. Membutuhkan aplikasi tambahan saat mengakses dengan smartphone.
3. Ukuran file yang tergolong besar membatasi setiap peserta didik yang tidak memiliki kapasitas penyimpanan yang cukup.
4. Pengembangan audio visual berbasis *macromediflash* hanya sampai tahap uji coba kelompok kecil.
5. Pengembangan audio visual berbasis *macromediflash* dalam proses pembuatannya membutuhkan spesifikasi laptop atau komputer yang memadai. Spesifikasinya adalah :
 - a. *Processor intel pentium IV 550 Megahertz.*
 - b. *CD – ROM (Compact Disc- Read Only Memory) drive 16x 52x speed.*
 - c. *RAM (Random Acces Memory) minimal 128 megabit.*
 - d. *Resolusi monitor 1024 x 768 pixel dengan kedalaman warna 32bit.*
 - e. *Kapasitas hardisk minimal 700mb.*
 - f. *Sistem operasi komputer minimal Windows XP SP II.*
6. Media pembelajaran ini hanya ada satu pokok materi yaitu ketenagakerjaan pada kelas XI di mata pelajaran ekonomi.