

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan mempengaruhi pengaturan dan pelaksanaan strategi pembelajaran. Proses pembelajaran dapat difasilitasi, disederhanakan dan dibuat lebih menarik melalui penggunaan media komunikasi. Komunikasi antara lain PC/Laptop, Android, dll. mengajar dengan cara membuat secara untuk perubahan perilaku murid Utami (2011: 45)

Media pembelajaran merupakan lebih meningkatkan Kehadiran meningkatkan hasil belajar siswa Proses pengajaran menjadi mudah dan menyenangkan, memudahkan siswa memahami dan memahami mata pelajaran, serta meningkatkan karena selaras dan siswa focus belajar menyenangkan, memenuhi mata ditingkatkan, yang komprehensif, memungkinkan memahami, dan murid berpartisipasi Memungkinkan murid untuk dan berpartisipasi belajar.

Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas X SMK Negeri 9. Sampel dalam penelitian Wahyu Rikha Rofikhatul Ula ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 9 yang memperoleh perlakuan pembelajaran 3D lalu ditetapkan sebagai ruangan kontrol yang memperoleh. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan keterampilan berbicara siswa pada penggunaan media pembelajaran 3D yang lebih baik dibandingkan.

Menurut (Dalyono, 2005) Ketingkatan belajar dibagi menjadi dua faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Sedangkan manusia lalu terdiri dari Adapun pembelajaran dilakukan jarak jauh bisa dibidang online, pengembangan media pembelajaran 3D untuk menjelaskan materi ke siswa. Di SMK Negeri 9 Medan saat ini sudah menggunakan komputer. Siswa merasa bosan karena tidak langsung tatap muka kepada guru secara langsung dan kendala sinyal juga sangat berpengaruh pada minat belajar siswa pengembangan 3 Dimensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran multimedia.

Berdasarkan permasalahan diatas media pembelajaran dalam mata pelajaran multimedia maka diperlukannya sebuah Pelajaran 3D mempermudah, mengembangkan motivasi belajar siswa di masa Pandemi COVID 19, maka penulis mencoba meneliti dan menuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran 3D untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa Mata Multimedia Kelas X SMK Negeri 9 Medan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapatlah diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- 1) Pemanfaatan yang belum maksimal pada saat proses kegiatan pembelajaran Menggunakan 3D sehingga siswa kurang pasif.
- 2) Kegiatan pembelajaran kurang interaktif yang meningkatkan semangat belajar.
- 3) Kurang interaktif karena guru masih memiliki keterbatasan media pembelajaran elektronik yang tersedia.
- 4) Masih rendahnya keinginan tinggi murid pada saat pandemic.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, perlu adanya batasan masalah dalam penelitian Penelitian ini dibatasi pada:

- 1) Pengembangan media pembelajaran 3D pada mata pelajaran Multimedia kelas X pada kompetensi dasar 3.16. Menganalisa teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D dan Menyajikan hasil pemahaman pembelajaran melalui kelas maya.
- 2) Penelitian hanya dilakukan sampai tahap pengembangan yang diakhiri dengan uji efektivitas produk.
- 3) Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 9 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran 3D untuk meningkatkan pemahaman siswa yang digunakan dengan *Adobe Flash CS6* di sekolah SMK N 9 Medan.
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media ceramah dan media pembelajaran 3D Meningkatkan pemahaman siswa Kelas X SMK N 9 Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran 3D untuk meningkatkan pemahaman siswa yang digunakan dengan *Adobe Flash CS6* di sekolah SMK N.
- 2) Mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media ceramah dan media pembelajaran 3D untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X SMK N.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menjadi dua kelompok.

1. Kegunaan Teoritis

Dapat dijadikan sebagai sumber bacaan dan bahan penelitian bagi peneliti selanjutnya khususnya Universitas Negeri Medan, dan dapat digunakan oleh masyarakat sebagai acuan penelitian ilmiah.

2. Manfaat Praktis

- a. Ada banyak cara untuk belajar, tidak hanya komunikasi verbal yang diucapkan guru, tetapi SMK menjadi lebih menarik untuk memotivasi siswa untuk belajar.
- b. Materi memiliki makna yang lebih jelas sehingga siswa dapat lebih memahaminya dan lebih memahami tujuan materi.
- c. Siswa lebih banyak penjelasan guru.