

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu dan teknologi yang sekarang makin berkembang berdampak kepada seseorang agar bisa mengikuti perkembangannya. Kemajuan teknologi yang makin maju pada mayoritas segala aktivitas dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Hanya saja penggunaan perkembangan teknologi yang terjadi terkadang kurang dimanfaatkan untuk pengembangan diri. Sebagai contoh di dunia pendidikan, teknologi masih kerap kurang dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk meningkatkan skill atau keterampilan peserta didiknya. Padahal teknologi semestinya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kualitas pendidikan yang dapat menjadikan peserta didik semakin berkembang dan memiliki kemampuan untuk menghadapi perubahan mengikuti zamannya. Maka dibutuhkan ide terbaru yang sesuai untuk mendukung hal tersebut, yaitu yang terkait pada pembelajarannya, bahan ajar terbaru dan instrumen yang mendukung, sehingga pembelajaran terlaksana dengan efektif.

Pendidikan harus dapat membuat generasi bangsa agar bisa maju dan dapat bersaing untuk memajukan negara. Pendidikan yang digunakan dalam menyelesaikan problematika globalisasi di abad ke-21 ini memiliki orientasi terhadap industri dan dunia usaha yang menekankan adanya pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan Getuno, dkk (2015) *“Teaching and learning worldwide has gone through a transformation*

that has seen traditional delivery of learning material augmented by the use of information and Communication Technologies (ICT)”.

Penggunaan teknologi dipendidikan akan berkaitan terhadap peranan guru yang harus mampu memanfaatkannya saat pembelajaran. Selain itu dengan kreatifitas guru terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap kualitas peserta didik secara khusus dan peningkatan kualitas pendidikan pada umumnya. Pembelajaran harus dapat menciptakan siswa terampil dan unggul menghadapi perubahan yang merupakan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Isman, (2011:136) bahwa tujuan pembelajaran sebagai tanggung jawab guru untuk membuat pembelajaran yang bermakna.

Peserta didik yang dihasilkan dari pendidikan yang berkualitas serta bersumber dari pembelajaran yang efektif tentu menghasilkan peserta didik yang nantinya akan siap menghadapi dunia usaha atau dunia industri (DU/DI). Dunia industri dan dunia usaha menjadi sasaran pembelajaran dari sekolah kejuruan yang berkarakter. Contoh dari bentuk pendidikan formal dengan sebuah kejuruan didalamnya dan menjadi lanjutannya SMP/MTs/ sederajat yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SM K) (UU No. 20 Tahun 2013, pasal 18 ayat 3).

Pendidik memiliki peran penting untuk menghasilkan peserta didik yang terampil dan unggul yang selaras dengan dunia usaha dan dunia insdutri. Tingkat profesionalitas seorang pendidik akan dinilai dari bagaimana pendidik tersebut mampu menciptakan pembelajaran terbaik untuk siswanya. Guru haruslah dapat mentransformasi pembelajarannya melalui pemanfaatan teknologi yang secara terus-menerus berkembang.

Ketertarikan siswa ketika mengikuti pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dipengaruhi oleh kemampuan pendidik membuat proses belajar mengajar yang menarik. Proses belajar mengajar yang tentunya tidak terlepas dengan ketersediaan bahan ajar yang disediakan oleh pendidik. Sebab, bahan ajar merupakan instrumen penting untuk menyalurkan materi dari guru kepada siswa. Bahan ajar diharapkan mampu dimanfaatkan oleh pendidik bukan hanya menyampaikan materi tetap dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menarik.. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Hamdani, 2011 : 218).

Klasifikasi bahan ajar yakni: bahan ajar cetak, audio, audiovisual, dan interaktif CD (Lestari, 2013:6). Saat ini, mayoritas yang dipakai dalam pembelajaran berbentuk bahan ajar cetak yang dalam pemanfaatannya kurang praktis . Dapat dikatakan bahwa pemanfaatan bahan ajar yang berkolaborasi dengan teknologi masih sangat minim terkhusus bahan ajar interaktif.

Proses belajar mengajar yang efektif membutuhkan bahan ajar berbasis teknologi yang praktis digunakan dan tetap mampu mencapai tujuan pembelajaran. Sebab jika materi pembelajaran secara terus - menerus disampaikan dengan metode ceramah akan berakibat pada peserta didik menjadi kurang aktif karena guru memiliki peranan memberikan fasilitas dan akan mendominasi dalam pembelajaran. Sejalan dengan masalah tersebut saat guru menyampaikan materi yang tidak didukung bahan ajar yang menarik akan menyebabkan kejenuhan dalam pembelajaran yang berakibat pada sulitnya pemahaman materi oleh siswa. Dengan

demikian dibutuhkan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi yang saat ini memiliki banyak ragam dengan menghadirkan sebuah visualisasi atau gambar agar saat materi pembelajarannya diberikan akan mudah dipahami siswa.

Bahan ajar yang memanfaatkan teknologi atau lebih rincinya software yang terus berkembang saat ini dapat di implementasikan pada salah satu mata pelajaran yang ada dikejuruan seperti mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Mata pelajaran ini diajarkan guna memberi ilmu pada siswa mengenai kewirausahaan dan membawa harapan agar siswa dapat melakukan wirausaha. Mata pelajaran PKK berperan dan berkontribusi memunculkan minat berwirausaha pada siswa sebab didalamnya terkandung sebuah teori, materi, dan mengajarkan pada siswa dengan praktek langsung tentang berwirausaha. Proses pembelajarannya memiliki harapan agar pada potensi siswa bisa berkembang dan dapat menjadikan siswa berkualitas, produktif, serta memiliki pengetahuan yang lebih luas yang selaras dengan dunia usaha atau dunia industri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMK Raksana 2 Medan terhadap Guru Mata Pelajaran PKK, diketahui jika pembelajarannya masih memakai buku paket. Buku paketnya pun kurang memuat pembelajaran yang mengangkat permasalahan atau proyek yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam hal menganalisa atau memahami materi. Sebagaimana penjelasan Belawati (2003 : 95) menjelaskan bahwa salah satu kelemahan buku cetak adalah sulit memberikan bimbingan kepada pembacanya yang mengalami kesulitan memahami bagian tertentu dari buku cetak. Hal ini tentu berdampak pada peserta didik yang kurang mampu dalam menguasai materi baik secara peningkatan

pengetahuan maupun keterampilan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang dari proses pembelajaran pada mata pelajaran PKK tidak akan mendapatkan hasil yang diharapkan dimana sangat diharapkan peserta didik memiliki keterampilan dan wawasan yang luas agar siap bersaing ketika sudah bekerja nantinya. Persentase hasil belajar mata pelajaran PKK Kelas XI di bawah ini dapat dijadikan sebagai pendukung penjelasan di atas :

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI

No	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan			
			Nilai di atas KKM		Nilai di bawah KKM	
			Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1	XI OTKP 1	30	3 Siswa	10%	22 Siswa	90%
2	XI OTKP 2	30	5 Siswa	17%	23 Siswa	83%

Sumber : Data Nilai Ulangan Harian yang diolah

Berdasarkan Tabel. 1.1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PKK yang mencapai nilai di atas KKM lebih sedikit dibandingkan siswa dengan nilai di bawah KKM. Dalam hal ini KKM pada mata pelajaran PKK Kelas XI ditetapkan menjadi 78. Maka disimpulkan jika hasil belajarnya sangat rendah. Tentu disini terdapat penyebab + penyebab yang menjadi perhatian khusus seorang pendidik.

Berdasarkan observasi peneliti terkait nilai siswa kelas XI pada mata pelajaran PKK di bawah KKM disebabkan penyampaian materi kurang dapat dipahami oleh siswa. Dalam hal ini pembelajaran memanfaatkan bahan ajar buku pegangan dengan metode konvensional. Buku paket yang digunakan dengan metode konvensional tidak memberikan pemahaman yang cukup luas terkait materi

yang diajarkan, hal ini salah satu penyebabnya karena tidak memberikan contoh dalam bentuk praktek atau demonstrasi saat pembelajaran. Penjelasan tersebut didukung oleh Ediza (2014) pada penelitian yang dilakukan bahwa terdapat beberapa factor penyebab nilai di bawah KKM yakni : 1) motivasi belajar yang kurang, 2) pemahaman bahan ajar dan media oleh guru yang kurang, 3) keadaan ekonomi dan cara mendidik orang tua.

Penjelasan tersebut di atas memberikan pemahaman bahwa kreatifitas guru dalam pembuatan bahan ajar yang menarik dan inovatif sangatlah penting. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak hanya berfokus pada penggunaan buku paket dalam proses pembelajaran. Dilain sisi akan memberikan kemudahan dan ketertarikan siswa dalam memahami materi yang diberikan jika pembelajaran menggunakan bahan ajar yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi.

Kualitas dan hasil belajar siswa tentunya tidak akan mampu didapatkan dari sebuah metode pembelajaran ceramah yang lebih dominan dalam penjelasan yang dikuasai guru tanpa adanya peragaan yang dapat lebih mudah untuk dipahami siswa. Sebagaimana Sanjaya (2009 :149), mengatakan bahwa salah satu kelemahan metode ceramah adalah ceramah tidak memeragakannya yang akan berakibat sebuah verbalisme atau penyakit yang sangat mungkin disebabkan karena ceramah, dimana proses menyajikan materi hanya mengandalkan bahasa verbal dan siswa hanya bisa menggunakan kemampuannya untuk audio, tetapi diketahui jika tiap siswa itu mempunyai kemampuan berbeda, termasuk saat menangkap materi menggunakan pendengaran. Untuk mencegah kebosanan siswa terhadap penyajian materi oleh guru yang dilakukan tanpa adanya objek atau gambar bahkan video

peragaan yang mengakibatkan mereka sulit memahami, maka perlu adanya bahan ajar mencegah terjadinya yang demikian. Pembelajaran tersebut dapat menggunakan perpaduan bahan ajar dengan teknologi seperti bahan ajar menggunakan animasi video. Dalam hal ini Arsyad (2011:24) menjelaskan jika pengungkapan manfaat saat memakai media video pembelajaran untuk proses pembelajaran akan membuat siswa bisa lebih bersemangat dan memunculkan motivasi belajarnya. Motivasi dan rasa ketertarikan akan pembelajaran yang meningkat tentunya berpengaruh pada hasil belajarnya.

Solusi yang ditawarkan agar tujuan pembelajaran bisa dicapai melalui pemakaian bahan ajar interaktif berbasis projek dan akan memberikan kemudahan siswa memahami materinya dan meningkatkan keterampilan menggunakan teknologi. Bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi sekarang telah banyak bentuknya dengan menghadirkan visualisasi, video, animasi, dan sebagainya untuk menyalurkan pesan untuk siswa.

Bahan ajar yang dimaksud sebagai solusi yang ditawarkan yakni pemanfaatan Aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud*, aplikasi ini sebagai hasil pengembangannya *Adobe Flash Professional* dengan menambahkan beberapa fitur. Untuk itu *Adobe Animate* tidak berbeda dengan aplikasi *Adobe Flash Professional*, dimana aplikasi ini bisa menciptakan animasi dengan gambar, video, teks, bagan, serta suara. *Adobe Animate* adalah salah satu dari banyak software yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru untuk dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yakni dengan menggabungkan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual.

Berdasarkan penelitian Zahroh (2019), hasil penelitian menunjukkan E-Modul yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan. Peneliti yang berbeda dalam penggunaan aplikasi *Adobe Animate* yang sama dalam pengembangan multimedia interaktif oleh Audhida (2022). Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas V SD dengan jumlah 30 siswa menunjukkan bahwasanya multimedia interaktif yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran. Dari dua penelitian yang berbeda tersebut, peneliti menjadikannya sebagai population gap yang nantinya membedakan dengan pengembangan bahan ajar yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate* berbasis proyek. Peneliti akan melakukan penelitian dengan menetapkan objek populasi pada tingkat SMK dengan jumlah 2 kelas dengan penentuan sampel untuk penerapan bahan ajar yang dikembangkan pada 30 siswa.

Penelitian ini diharapkan mendapatkan hasil yang sejalan dengan penelitian Murtikusuma (2021) dengan judul pengembangan media pembelajaran *adobe animate* berbantuan *Schoology* pada materi barisan dan deret aritmatika menunjukkan hasil penelitian tingkat kevalidan media pembelajaran memiliki kategori sangat tinggi serta memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di atas KKM. Hal ini menjadi harapan sebagai referensi pada penelitian yang dilakukan peneliti terkait aplikasi *Adobe Animate*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian berjudul:
“Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Adobe Animate* pada Mata

Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Raksana 2 Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bahan ajar Mata pelajaran PKK di SMK Raksana 2 Medan masih terbatas jika dilihat dari pemanfaatan digital
2. Hasil belajar siswa Kelas XI SMK Raksana 2 Medan tergolong rendah pada mata pelajaran PKK jika dilihat berdasarkan Nilai KKM.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus pada tujuan, maka masalah dibatasi pada :

1. Bahan ajar yang dikembangkan dibatasi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animate* berbasis proyek pada materi Desain dan Kemasan Produk Barang/jasa.
2. Bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animate* berbasis proyek bertujuan meningkatkan hasil belajar kelas XI.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah bahan ajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan menggunakan Aplikasi *Adobe Animate* berbasis proyek yang dikembangkan layak digunakan siswa?

2. Apakah bahan ajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan menggunakan Aplikasi *Adobe Animate* berbasis proyek efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

1.5. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian meliputi:

1. Mengetahui kelayakan bahan ajar PKK yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate* berbasis proyek
2. Mengetahui keefektifan bahan ajar PKK berbasis proyek menggunakan *Adobe Animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Swasta Raksana 2 Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini bisa memberikan manfaat yakni:

1. Manfaat teoritis :
 - a. Menjawab GAP penelitian dalam menggunakan bahan ajar berbasis proyek melalui aplikasi *Adobe Animate* dan menjadi landasan empiris bagi peneliti selanjutnya terutama bagi pengembangan bahan ajar yang sama.
 - b. Bermanfaat untuk pengembangan ilmu terkait pengembangan bahan ajar berbasis proyek melalui aplikasi *Adobe Animate* guna meningkatkan hasil belajar siswa .
2. Manfaat praktis :
 - a. Bagi siswa bisa memunculkan minat dan meningkatkan hasil belajar

- b. Bagi sekolah bisa meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi guru bisa menjadi usulan dalam pemakaian metode pembelajaran agar dapat memberikan kemudahan dalam prosesnya dan meningkatkan hasil belajar.

