

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran daring atau online yang digunakan diharapkan dapat membantu siswa mencapai dan meningkatkan hasil belajarnya di masa pandemi ini. Hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan yang diperoleh siswa dalam menempuh suatu kegiatan belajar media pembelajaran daring atau online yang digunakan diharapkan dapat membantu siswa mencapai dan meningkatkan hasil belajarnya di masa pandemi ini. Hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan yang diperoleh siswa dalam menempuh suatu kegiatan belajar (Ulfaida,2021).

Pemrograman dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang menyelesaikan pemecahan sebuah permasalahan menggunakan proses logika. Berdasarkan materi yang dikembangkan di dalam silabus, materi pembelajaran pemrograman dasar sebagian besar merupakan pembelajaran berbasis aplikasi. Materi didasarkan kepada pengenalan dan kemampuan peserta didik dalam menggunakan aplikasi di dalam komputer. (Rahmayanti, cecep. 2021). Mata pelajaran pemrograman dasar merupakan mata pelajaran yang berisi materi berupa angka dan huruf yang becampur aduk, untuk siswa yang baru mengenal mata pelajaran tersebut pasti akan bingung dan cukup sulit untuk memahami. Salah satu hal sulit dari mata pelajaran pemrograman dasar adalah harus tetap fokus dan tidak bosan, karena kebanyakan kita akan melihat angka, simbol dan angka secara bersamaan. Maka dari hal tersebut media kuis yang peneliti kembangkan akan membuat para siswa yang di awal bosan dan jenuh dapat

kembali fokus nya karena peneliti mengembangkan media kuis yang lebih berwarna dan estetik agar *user* yaitu siswa bisa mengerjakan kuis dengan lebih semangat dan menyenangkan.

Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup, sedangkan animasi dapat memberi objek dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna. Media ini dapat menarik minat, minat merupakan timbulnya dari diri sendiri ingin memperhatikan objek tersebut (Mayang, 2021).

Media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* ini bukan hanya sekedar sebagai media pembelajaran yang akan menarik perhatian atau respon siswa saja, tetapi juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X RPL SMK Telkom Medan. Pemahaman adalah suatu proses, cara memahami, cara mempelajari baik-baik supaya paham dan mengetahui banyak hal. Karena dalam video animasi ini akan dikemas menjadi video animasi yang menyenangkan serta memberikan informasi materi pelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak merasakan kesulitan lagi dalam memahami suatu materi pembelajaran yang disampaikan atau disajikan oleh guru .

Dari hasil wawancara dengan guru SMK Telkom Medan yang juga Kepala Prodi jurusan Multimedia dapat disimpulkan bahwa siswa sangat menyukai belajar melalui media komputer. Komunikasi dalam proses pembelajaran sering timbul hal penyimpangan yang menyebabkan komunikasi tidak efektif atau efisien, dan dapat disebabkan oleh siswa yang tidak siap untuk melakukan proses pembelajaran.

Verbalisme dimana saat guru menerangkan materi pelajaran, sedangkan para siswa hanya pasif yang menjadikan komunikasi menjadi satu arah. Metode pengajaran yang kurang bervariasi, sehingga perhatian para siswa menjadi tidak terpusat pada informasi yang di sampaikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. media pembelajaran selalu mengalami perkembangan seiring perkembangan teknologi. Sebagai salah satu contohnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran. Hingga saat ini masih ada guru yang menyampaikan pelajaran pada siswa sekolah dasar masih dalam bentuk buku karena Informasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku terkadang membuat seorang anak kurang tertarik, karena media pembelajaran yang ditampilkan oleh buku hanya berupa teks dan pada tampilan isi buku yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya monoton (tidak gerak, hitam putih).

Hal ini dapat menyebabkan seorang siswa akan cepat merasa jenuh dan minat belajar pun akhirnya dapat berkurang.

Pembelajaran ialah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat sebuah media pembelajaran yang memuat materi yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Di era teknologi seperti saat ini pendidik harus mampu

menghasilkan suatu proses pembelajaran yang interaktif. Pada saat ini sangat dibutuhkan media pembelajaran bagi siswa/i yang dapat mempermudah pelajar dalam memahami suatu materi pembelajaran disekolah dengan cepat dan tepat. Dengan memberikan suatu pembelajaran menggunakan media interaktif maka dapat mempermudah pelajar mencerna materi pembelajaran yang dibawa oleh guru. Selain siswa, guru juga mengalami kesulitan diantaranya keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi yang cukup banyak, dan kurangnya ketertarikan siswa pada pelajaran apabila menggunakan metode pembelajaran konvensional. Maka dari itu dalam proses pembelajaran harus lebih menarik, lebih interaktif dan menyenangkan sehingga membuat pelajar gemar akan belajar dan menerima pelajaran dari guru dengan mudah.

Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran, model pembelajaran, pendekatan, atau yang lainnya dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran Pemrograman Dasar. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya akan fokus membahas tentang pengembangan media pembelajaran. Meskipun sebenarnya hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain selain media pembelajaran, tetapi peneliti memiliki sudut pandang bahwa pengembangan media pembelajaran yang tepat dalam mata pelajaran Pemrograman Dasar dapat menjadi solusi terhadap kesulitan peserta didik dalam memahami materi dasar Pemrograman Dasar. Dengan merancang aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, siswa mampu mempelajari dasar-dasar yang dipelajari dalam materi Pemrograman Dasar, selama siswa perangkat untuk memutar media yang disampaikan. Dari uraian

permasalahan diatas, Penulis tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Motion Graphic* Berbasis *Adobe Animate* Mata Pelajaran Pemrograman Dasar SMK Telkom Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebuah penelitian tidak terlepas dari suatu permasalahan sehingga kiranya masalah tersebut untuk diteliti, dianalisa dan dipecahkan. Setelah mengetahui dan dipahami latar belakang masalahnya, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran dengan cara konvensional memakan banyak waktu
2. Menyita waktu guru untuk melihat hasil pembelajaran secara konvensional
3. Siswa menginginkan variasi dalam sebuah pembelajaran
4. Pemrograman dasar sebagai mata pelajaran yang sulit untuk focus dalam waktu yang lama
5. Belum ada nya Video Animasi berbasis adobe animate yang di buat oleh guru

1.3 Batasan masalah

Agar masalah tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini penulis membatasi penelitian yaitu:

1. Mengembangkan media Video Animasi *adobe animate* pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman dasar sebagai pengganti ujian dengan cara konvensional
2. Membuat pembelajaran yang menarik serta bervariasi untuk siswa dengan adanya Video Animasi yang berbasis *adobe animate*

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada dalam topik penelitian ini adalah:

1. Apakah Media Video Animasi *Adobe Animate* Mata Pelajaran Pemrograman Dasar SMK Telkom Medan layak digunakan sebagai media pembelajaran?
2. Apakah Media Video Animasi *Adobe Animate* Mata Pelajaran Pemrograman Dasar SMK Telkom Medan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, maka penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini. Adapun tujuan dari penelitian ini agar memperoleh gambaran yang jelas dan tepat serta terhindar dari adanya intervensi dan meluasnya masalah dalam memahami isi skripsi. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan dari media Video animasi *motion graphic* berbasis *adobe animate* sebagai media pembelajaran siswa SMK TELKOM MEDAN.

2. Untuk mengetahui keefektifan dari media Video animasi *motion graphic* berbasis adobe animate sebagai media pembelajaran siswa SMK TELKOM MEDAN.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya penelitian ini guru dapat menjadikan hasil penelitian sebagai media pembelajaran.
2. Dari hasil penelitian ini siswa diharapkan dapat mempelajari materi yang ada pada aplikasi multimedia interaktif dan mempraktekkan langsung materi tersebut.
3. Sebagai sumbangan penelitian dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya.