

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan dan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 dikatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Setiap orang berhak untuk memperoleh pendidikan sebagai bekal dalam mendukung kehidupan yang lebih baik. Memegang peran penting sebagai salah satu penentu keberhasilan bangsa, pendidikan memiliki tujuan yang harus dicapai. Tujuan dari pendidikan yaitu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas demi masa depan yang cerah yaitu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan bangsa. Tercapainya tujuan pendidikan memerlukan berbagai terobosan menuju pembaharuan kearah yang lebih baik.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang bertanggung jawab atas pendidikan siswa. Oleh karena itu peningkatan pendidikan harus diterapkan tidak hanya berjalan dengan sekedarnya saja, tetapi meski dengan cara proaktif, intensif dan

strategis dengan begitu maka tujuan dari pendidikan akan tercapai dengan baik. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang melahirkan lulusan terampil, terlatih dan terarah kedalam dunia kerja. Salah satunya adalah SMK Negeri.1 Lintongnihuta yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja dan berkerja secara profesional. SMK Negeri 1 Lintongnihuta menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajarannya. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar (Dr. Hujair AH.Sanaky, 2013). Kurikulum berisi tujuan, bahan pelajaran, strategi, organisasi dan evaluasi yang dijadikan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Teknik Komputer dan Jaringan Dasar (TKJ) merupakan salah satu jurusan yang diharapkan untuk menjadi lulusan yang siap kerja dalam hal perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Komputer dan jaringan dasar merupakan salah satu mata pelajaran TKJ yang dilengkapi dengan kompetensi dasar sesuai kurikulum 2013 dan selaras dengan industri dan pembelajaran berbasis STEM (*science, technology, engineering, and matematics*). Ilmu yang dipelajari adalah mulai dari merakit PC, menginstal sistem operasi, mengatur BIOS, menginstal *driver pheripheral*, menganalisa jaringan, mengkonfigurasi IP *address* dan merawat jaringan. Materi pelajaran tersebut terdiri dari teori dan praktek.

Wawancara yang dilakukan terhadap guru pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yaitu Bapak Patar Silaban S.Kom dan siswa kelas X TKJ 1 sebanyak 33 orang dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dapat dijadikan sebagai pendukung dalam melaksanakan penelitian. Berdasarkan wawancara tersebut dapat

disimpulkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Guru dominan menggunakan metode mengajar lama yaitu ceramah sehingga proses pembelajaran terkesan monoton sehingga menghambat interaktivitas, daya serap dan minat siswa pada materi pelajaran. Guru masih sangat minim dan canggung dalam mengembangkan media pembelajaran serta pemanfaatan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran belum optimal. Media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar seperti buku, papan tulis, *whatsapp group* (*WA group* dalam pemberian *file E-Book*, modul materi, pemberian/pengiriman latihan). Kegiatan pembelajaran seperti ini menempatkan siswa hanya sebagai penerima sajian materi dari guru sehingga terkesan kurang aktif dan bahkan sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Permasalahan tersebut mengakibatkan terjadinya kesenjangan antara hasil yang diperoleh dengan hasil yang ingin dicapai sehingga mengacu pada kebutuhan. Proses pembelajaran, suasana belajar, lingkungan sekolah, metode pembelajaran dan media pembelajaran perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan kebutuhan. Kreativitas guru dalam mengelola proses pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar. Memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat serta sumber belajar yang memudahkan siswa sehingga sasaran pembelajaran dapat tercapai.

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran dan memegang peran penting, tanpa media proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan optimal. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012). Guru dituntut untuk

mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran apabila belum tersedia atau mengembangkan media pembelajaran sebelumnya menjadi terbaru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Guru juga diharapkan menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah untuk mampu menyampaikan materi pembelajaran sebaik mungkin terutama penggunaan teknologi. Pemilihan media sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi. Kerumitan bahan atau materi pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media serta keabstrakan bahan atau materi dapat disimulasikan dengan adanya media. Menurut wandah wibawanto, S.Sn., M.Ds (2017: hal.175) bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien. Keunggulan media pembelajaran interaktif yaitu membuka peluang siswa untuk ikut berperan bahkan sebagai pengendali media. Media interaktif menjadikan siswa untuk belajar mandiri serta mampu mengukur tingkat pemahamannya.

Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dapat dilakukan dengan mengoperasikan perangkat lunak. Salah satu contoh perangkat lunak yang dapat digunakan dalam menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *adobe animate CC*. Perangkat lunak ini merupakan versi terbaru dari *adobe flash*. Secara fungsional keduanya sama hanya saja perbedaannya pada penambahan fitur. *Adobe animate CC* merupakan perangkat lunak yang digunakan dalam

pembuatan media pembelajaran untuk menampilkan multimedia yang berbentuk audio dan visual berbasis *desktop* maupun *android* tergantung dengan kebutuhan.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa diatas peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate CC* Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lintongnihuta”**. Harapannya media pembelajaran interaktif ini mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guru dan siswa sehingga proses pembelajaran lebih optimal, menarik dan tidak monoton sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Guru mengalami kesulitan dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.
2. Guru dominan menggunakan metode ceramah pada saat mengajar, sehingga terkesan monoton sehingga kurang melibatkan keaktifan siswa.
3. Guru masih sangat minim dan canggung dalam mengembangkan media pembelajaran serta pemanfaatan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran belum optimal.
4. Guru menggunakan media pembelajaran seperti buku, papan tulis, *whatsapp group* (pemberian *file E-Book*, modul materi, pemberian/pengiriman latihan).

5. Kegiatan pembelajaran lebih menempatkan siswa sebagai penerima sajian materi dari guru.
6. Kurangnya siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti penerangan guru yang terlalu singkat, terbatasnya waktu saat pembelajaran dan sebagainya.
7. Proses pembelajaran di kelas X TKJ SMK N.1 Lintongnihuta pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar belum menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate CC*.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, maka pembatasan masalah adalah:

1. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar untuk kelas X TKJ menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe animate CC*.
2. Penelitian berfokus pada kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Interaktif media difokuskan pada menu evaluasi, media akan memberikan *feedback* terhadap respon pengguna berupa salah atau benar terhadap jawaban yang dipilih dimana pada tahap akhir terdapat jumlah benar dan salah serta nilai yang diperoleh.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan identifikasi serta batasan masalah maka rumusan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate CC* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lintongnihuta.?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate CC* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lintongnihuta.?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Lintongnihuta.?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate CC* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lintongnihuta.
2. Mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lintongnihuta.
3. Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Lintongnihuta.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### 1. Manfaat teoritis

- a. Menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai acuan untuk peneliti berikutnya.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada lembaga sekolah terutama pada guru dan siswa.
- c. Meningkatkan motivasi untuk mengembangkan bahan ajar secara efektif, efisien dan kreatif sehingga dalam penyampaian pembelajaran lebih mudah, praktis, singkat dan menyenangkan.

### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa
  - 1) Dengan adanya media ini diharapkan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.
  - 2) Menjadikan siswa lebih mandiri sebagai pemegang kendali media serta mampu mengukur tingkat pemahamannya secara mandiri.
  - 3) Membantu siswa untuk mengulang pembelajaran tanpa harus menunggu guru untuk menjelaskan kembali materi.



b. Bagi guru

- 1) Dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan mempermudah pemahaman materi yang disajikan.
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk menambah wawasan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.
- 3) Memotivasi untuk menciptakan, mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran menggunakan *adobe animate CC*.

c. Bagi sekolah

- 1) Bertambahnya informasi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.
- 2) Sebagai bahan referensi media ajar yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan.

d. Bagi peneliti lain

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya.
- 2) Sebagai bahan wawasan untuk peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IPTEK terutama dalam bidang keilmuan aplikasi *adobe animate CC*.