

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi semua generasi, terutama generasi muda dalam kemajuan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia di suatu negara, khususnya di Indonesia. Dewasa ini, teknologi sangatlah maju dan canggih, setiap pengajar dan pelajar dianjurkan untuk mengerti teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan.

Pesatnya perkembangan teknologi di era modern saat ini telah banyak membawa manfaat dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi terutama terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi berbasis teknologi elektronik. Manusia sebagai subjek pengguna teknologi harus mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi, serta perkembangan teknologi lainnya.

Proses pembelajaran yang konvensional harus bersaing dengan banyak kemajuan teknologi, sehingga guru dalam hal ini harus menciptakan proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan motivasi para siswa. Proses pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan zaman dan kebutuhan peserta didik, khususnya yang berasal dari generasi milenial, serta harus disertai dengan rangsangan yang mudah dibuat dan dilaksanakan. (Adawiyah, 2019).

Dalam bidang pendidikan, salah satu metode pembelajaran yang paling efektif dan efisien adalah penggunaan media pendidikan sebagai rujukan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, membuat guru juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media

pembelajaran. Bila dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan.

Berdasarkan observasi awal peneliti terhadap proses kegiatan belajar mengajar di SMKS Dwi Warna Medan khususnya jurusan Teknik Komputer & Jaringan kelas X masih kurang berjalan dengan baik dikarenakan masih menggunakan media pembelajaran berupa modul, papan tulis, buku dengan model intruksi langsung. Sistem pembelajaran dalam mata pelajaran pemrograman dasar dilaksanakan secara daring dan luring (tatap muka) dikarenakan adanya pandemic Covid-19.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa orang siswa kelas X TKJ di SMKS Dwi Warna Medan. Mereka mengatakan kurang memahami materi dalam pelajaran dasar desain grafis. Faktor yang menyebabkan siswa merasa sulit memahami materi yaitu waktu pembelajaran secara luring sangat singkat dan proses pembelajaran yang berlangsung hanya pendidik menerangkan di depan kelas, dan siswa hanya mendengarkan saja di bangku belajar sendiri. Siswa masih pasif bertanya dan kurang antusias dalam menjawab pertanyaan guru.

Kesulitan siswa dalam memperoleh kompetensi dan memahami materi disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya kurangnya penggunaan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru sudah melakukan berbagai bentuk pembelajaran namun masih banyak siswa yang duduk diam dan belum berinteraksi dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang

tertarik mengikuti pelajaran. Ada banyak cara untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif. Media pembelajaran tidak terlepas dari proses pendidikan karena sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif, misalnya membantu memperjelas materi yang kurang dipahami oleh siswa (Supriyono, 2018).

Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *Adobe Animate* merupakan pengembangan dari Adobe Flash Professional, Macromedia Flash, dan FutureSplash Animator adalah program pembuatan animasi dan multimedia komputer yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Program animasi dan desain grafis yang keberadaannya ditunjukkan bagi para pecinta desain dan animasi untuk berkreasi dalam membuat animasi web interaktif, kartun dan game flash yang menarik. Berdasarkan permasalahan yang ada, perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif untuk siswa dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah menengah kejuruan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran untuk mata pelajaran pemrograman dasar, dimana tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMKS Dwi Warna Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas adalah sebagai berikut:

1. Guru masih mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan.
2. Guru masih menerapkan proses pembelajaran yang konvensional.
3. Penggunaan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih kurang menarik.
4. Kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar pada kelas X Teknik Komputer & Jaringan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas, maka penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan software *Adobe Animate* dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif
2. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMKS Dwi Warna Medan.
3. Materi pelajaran yang akan dimasukkan dalam penelitian ini adalah materi Pemrograman Dasar semester ganjil pada KD 3.2 Memahami Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman, dan KD 4.2 Melakukan Instalasi Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Kelas X Teknik Komputer & Jaringan Di SMKS Dwi Warna Medan?
2. Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Kelas X Teknik Komputer & Jaringan Di SMKS Dwi Warna Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Kelas X Teknik Komputer & Jaringan Di SMKS Dwi Warna Medan?
2. Untuk Mengetahui Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Kelas X Teknik Komputer & Jaringan Di SMKS Dwi Warna Medan?

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah, sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran akan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa, sehingga mempengaruhi kualitas pendidikan sekolah.
2. Bagi Guru, manfaat penelitian ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan penguasaan teknologi guru.

3. Bagi Siswa, mendapatkan materi yang sesuai dengan kebutuhannya dan siswa cenderung lebih fokus.
4. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk untuk guru dan siswa berupa media pembelajaran sesuai dengan materi. Secara rinci spesifikasinya:

1. Media pembelajaran ini berisikan materi pemrograman dasar kelas X TKJ dengan KD 3.2 Memahami perangkat lunak bahasa pemrograman dan KD 4.2 Melakukan Instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman.
2. Produk Media Pembelajaran ini disimpan berbentuk file `.exe` dan dapat dijalankan menggunakan komputer/laptop dan juga dapat dipergunakan oleh guru untuk dapat ditampilkan di depan kelas, maka perlu adanya tambahan perangkat lcd proyektor dan pengeras suara/speaker.
3. Adapun komponen yang dapat diakses didalam produk ini, antara lain:
Pada bagian Menu Utama terdapat (1) KI/KD berisi kompetensi inti pembelajaran, kompetensi dasar, indikator dan tujuan, (2) Materi berisikan penjelasan tentang materi memahami perangkat lunak bahasa pemrograman, (3) Video berisikan video pembelajaran pada bahasa pemrograman pascal dan instalasi, (4) Quiz berisikan 10 butir soal dalam bentuk pilihan ganda. Ada juga 2 menu tambahan yaitu Petunjuk Pengguna yang berisikan panduan penggunaan media dan Halaman Profil yang berisikan tentang identitas pembuat serta nama dosen pembimbing, penguji, ahli media dan ahli materi.