

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan setiap manusia. “Pendidikan yaitu suatu usaha yang dikerjakan secara naluriah oleh keluarga, sekolah, publik, dan pemerintah melalui berbagai aktivitas seperti edukasi, pembelajaran serta pelatihan. Upaya ini dilaksanakan di berbagai lembaga, baik formal seperti sekolah, non-formal dalam publik, maupun informal di keluarga, dan berlangsung sepanjang hayat. Tujuannya adalah guna menyiapkan siswa sehingga mereka bisa berguna dalam berbagai aspek kehidupan. (Ramayulis, 2015). Dunia pendidikan yang bermutu memiliki peranan penting dalam membentuk generasi yang memiliki kecerdasan, terampil dan memiliki wawasan luas, agar mampu bersaing secara global.

Pendidikan memiliki peranan yang krusial dalam pembangunan sebuah negara, sehingga memerlukan regulasi yang jelas guna memastikan tercapainya tujuan dari pendidikan. Oleh karena itu, pemerintah membuat dan menetapkan aturan yang berfungsi sebagai landasan yang wajib diikuti oleh semua pihak yang ikut terlibat di dunia pendidikan. Kebijakan ini dirancang khusus untuk menaikkan mutu pendidikan di Indonesia sehingga dapat searah dengan pertumbuhan teknologi saat ini. Hal ini sesuai dengan PP. No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 3 Ayat 3 : “Standar nasional pendidikan disempurnakan secara terencana, terarah, dan

berkelanjutan untuk meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global”.

Pendidikan memiliki peran yang amat krusial guna memastikan nasib suatu bangsa. Tanpa edukasi yang memadai, pencapaian kesejahteraan dan kemajuan akan sulit terwujud. Salah satu cara untuk mendapatkan pendidikan berkualitas adalah melalui jalur pendidikan formal. Pendidikan formal yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK/MA), dan akhirnya menuju pendidikan tinggi. (Hidayat & Abdillah, 2019)

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) salah satu lembaga pendidikan formal yang berfokus guna membentuk dan menyiapkan calon pekerja yang kompeten. SMK memberikan pemahaman yang luas, pengalaman praktis, dan etika yang diperlukan agar siswa siap memasuki dunia kerja, khususnya di industri.

SMK Negeri 2 Binjai adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang berada di Jalan Bejomuna No. 20, Timbang Langkat, Binjai. Sekolah ini menawarkan enam jurusan, yaitu Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), Tata Boga, Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Perbaikan Bodi Otomotif, Teknik Pengelasan serta Teknik Bisnis Sepeda Motor.

Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan berfokus pada perancangan dan pengerjaan konstruksi, serta renovasi gedung, dan disertai dengan berbagai mata pelajaran teknik lainnya. Mata pelajaran yang diberikan pada siswa DPIB salah satunya adalah Aplikasi Perangkat Lunak

dan Interior Gedung (APLPIG) difokuskan untuk siswa kelas XI dan XII, dan tujuannya guna memberikan pengetahuan serta kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat lunak menggambar, sekaligus memahami prinsip-prinsip desain interior gedung.

Proses pembelajaran di SMK tidak dapat dipisahkan dengan tantangan berupa hambatan belajar, yang seringkali menjadi hambatan bagi pendidik guna meraih visi dari pendidikan yang diharapkan. Masalah kesulitan belajar ini merupakan hal yang serius dikarenakan lulusan SMK dituntut dunia industri untuk memiliki kompetensi yang baik sesuai dengan kompetensi keahliannya masing-masing. Berdasarkan observasi hasil belajar yang didapatkan oleh siswa kelas XI belum sampai kepada batas standar yang ditentukan, berikut ini adalah data nilai harian mata pelajaran APLPIG dari siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Binjai:

Tabel 1. Hasil Belajar Mapel APLPIG Kelas XI DPIB

Tahun Ajaran	Standar Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Predikat
2021-2022	<75	12	34.28	Tidak Kompeten
	75-79	19	54.29	Cukup Kompeten
	80-89	4	11.43	Kompeten
	90-100	0	0	Sangat Kompeten
		35	100	

Faktor yang mempengaruhi nilai siswa belum mencapai standar salah satunya dikarenakan kurang bervariasinya media pembelajaran yang dipakai guru pada proses pembelajaran, sehingga penyerapan materi belum optimal. Guru masih memakai media yang seadanya yaitu lembar kerja, buku, papan tulis serta proyektor. Pendidik masih belum berupaya mengembangkan media ajar lainnya guna menarik perhatian para siswa.

Sanjaya (dalam Setiawan, 2017: 108) menjelaskan bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi sistem pembelajaran dalam pendidikan antara lain yaitu siswa, guru, sarana prasarana, alat pembelajaran, media serta lingkungan. Setiawan (2017) berpendapat bahwa sarana prasarana adalah segala sesuatu yang bisa mendukung bagi terlaksananya pembelajaran, pembelajaran yang punya sarana prasarana yang bermutu akan menumbuhkan semangat serta motivasi dalam proses belajar mengajar. Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, & Nurhikmah (2019) berpendapat bahwa seorang guru harus berkemampuan untuk menyajikan informasi yang menarik dan baru bagi peserta didik. Penyampaian informasi dapat dilakukan dengan teknik dan kemasan yang baik, serta menggunakan sarana dan media yang inovatif, akan berhasil dalam menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

Wati (2016) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran mampu menambah minat siswa dalam mengikuti proses belajar dengan fokus, menginspirasi mereka guna lebih antusias dalam belajar, dan membantu guru dalam penyampaian pesan dan materi pembelajaran dengan lebih baik. Jennah (2009) juga mengemukakan fungsi dari media pembelajaran sendiri adalah guna mencapai tujuan instruksional. Ilmu yang ada di media tersebut mesti dapat membuat siswa aktif, baik secara psikis ataupun melalui aktivitas nyata. Dengan begitu, pembelajaran dapat berjalan dengan normal.

Pengembangan media pembelajaran saat ini makin ringan dengan adanya perkembangan teknologi. Program komputer berfungsi sebagai alat yang sangat membantu dalam proses ini, dengan sangat banyak aplikasi yang menawarkan berbagai fitur yang membantu dan mendukung dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu jenis media ajar yang paling selaras dengan keperluan peserta didik sekarang yaitu media ajar dengan basis komputer. Contohnya adalah video animasi, yang dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik guna menangkap materi ajar yang diajarkan oleh guru.

Batubara (2020) menjelaskan bahwa video animasi yaitu video yang terdiri dari gambar maupun teks yang berjalan. Surjono (2017) menjelaskan animasi merupakan sekumpulan gambar yang berjalan dengan berurutan untuk menggambarkan suatu proses tertentu, biasanya digunakan untuk menyajikan materi ajar yang kompleks. Satu dari banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan guna membuat video animasi yaitu aplikasi *Animiz Animation Maker*, aplikasi ini memiliki banyak kelebihan yaitu fitur dan asset gratis, mudah digunakan (user friendly), tidak memerlukan koneksi internet, tersedia banyak template yang bisa digunakan. Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan media dengan bantuan aplikasi *Animiz Animation Maker* ini dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dengan banyak kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini.

Pengembangan media ini diharapkan dapat memfasilitasi proses pembelajaran peserta didik baik pembelajaran langsung maupun

pembelajaran mandiri, serta diharapkan dapat membekali siswa guna berlatih secara mandiri. Dari latar belakang diatas, peneliti merasa terdorong untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Animiz Animation Maker* pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Binjai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, terdapat masalah yang bisa diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Terbatasnya media ajar yang dipakai selama berlangsungnya proses belajar mengajar di sekolah.
2. Rendahnya perhatian dan konsentrasi peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar.
3. Siswa biasanya hanya berfokus pada materi yang diberikan oleh guru tanpa mencari referensi tambahan untuk belajar secara mandiri.
4. Belum tersedianya media ajar yang dapat menambah antusiasme siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, penelitian ini akan difokuskan dengan sejumlah batasan yang nyata. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Binjai.

2. Fokus dari penelitian ini yaitu mata pelajaran APLPIG, khususnya pada KD 3.8. Menerapkan gambar interior.
3. Media ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video animasi yang dibuat dengan software *Animiz Animation Maker*.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Animiz Animation Maker* pada mata pelajaran APLPIG siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Binjai?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Animiz Animation Maker* pada pembelajaran APLPIG kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Binjai?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Merujuk dari rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Menciptakan produk berupa media ajar video animasi dengan memanfaatkan aplikasi *Animiz Animation Maker* yang dinyatakan layak untuk dipakai pada mata pelajaran APLPIG kelas XI Program Keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Binjai.
2. Mengetahui tingkat praktikalitas dari media ajar video animasi dengan *Animiz Animation Maker* pada mata pelajaran APLPIG kelas XI Program Keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Binjai.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Berikut adalah manfaat yang bisa didapat dari penelitian riset dan pengembangan ini:

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini bisa dijadikan panduan dalam pengembangan media ajar berbentuk video animasi dengan aplikasi *Animiz Animation Maker*. Dengan ini, diharapkan penyampaian materi di kelas menjadi lebih efektif dan mampu meminimalisir kejenuhan dan kebosanan peserta didik.

b. Manfaat Praktis

1. Meningkatkan perhatian guna untuk lebih giat serta semangat dalam berlatih karena kemudahan yang didapat dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.
2. Berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk mengajar APLPIG.
3. Mendorong guru untuk lebih berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran di dalam kelas.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian riset dan pengembangan ini yaitu:

1. Karya yang dihasilkan adalah animasi video pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi *Animiz Animation Maker*. Video ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik melalui penggunaan media yang menarik.

2. Media pembelajaran ini dikemas dalam format .mp4 sehingga dapat dengan mudah diputar melalui aplikasi di komputer maupun smartphone.
3. Materi yang ditampilkan pada video animasi ini sudah diselaraskan dengan KD 3.8 Menerapkan gambar interior yang diajarkan pada semester ganjil.
4. Video animasi ini berdurasi sekitar 5 menit yang menjelaskan cara membuat denah interior sebuah kamar tidur beserta detailnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini menjadi krusial guna mendukung para guru dalam menyajikan media pembelajaran dalam bentuk video animasi. Hal ini memungkinkan penjelasan materi pelajaran disampaikan dengan lebih terperinci, maka siswa akan lebih gampang dalam mendalami konsep yang diajarkan dan bisa berlatih secara mandiri.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

- a. Dengan memanfaatkan media ajar berupa animasi video yang dihasilkan menggunakan *Animiz Animation Maker*, guru dapat menghindari pengulangan materi pelajaran berkali-kali karena penjelasan yang sudah tersaji dalam video pembelajaran tersebut.
- b. Melalui pengembangan media ajar berbentuk animasi video menggunakan *Animiz Animation Maker*, guru dapat lebih mudah menyediakan materi pembelajaran yang berkualitas.

- c. Ahli media, ahli materi, dan guru dalam bidang APLPIG berfungsi sebagai validator dalam penelitian ini.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian ini dibatasi oleh waktu dan anggaran peneliti, sehingga fokus materi yang dibahas hanya pada KD 3. 8. menerapkan gambar interior.
- b. Animasi video yang dibuat pada penelitian ini cuma bisa diakses jika peserta didik dan guru yang mempunyai sarana yang mendukung pemutaran video, seperti *smartphone*, laptop, atau komputer.
- c. Validasi animasi video hanya dikerjakan oleh para pakar di bidang desain media dan materi pembelajaran.
- d. Uji praktikalitas media dilakukan oleh guru mata pelajaran APLPIG.