

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan membantu siswa untuk berkembang secara optimal dan sebagai wahana untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang apa saja. Danny Ivanno Ritonga M.Pd (2011:156) menuliskan “Pendidikan berwawasan masa depan diartikan sebagai pendidikan yang dapat menjawab tantangan masa depan, yaitu suatu proses yang dapat melahirkan individu-individu yang berbekal pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk hidup dan berkiprah dalam era globalisasi”. Pendidikan berkaitan erat dengan belajar dan mengajar itu sendiri, karena merupakan bagian dari pembelajaran. Syahdan Lubis (2021:100) “Belajar dan mendidik merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan oleh seorang individu sebagai subjek yang mendapat ilustrasi (pengajar), sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan oleh seorang pendidik kepada siswa”. Belajar adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam hal ini, interaksi antara pendidik dan peserta didik merupakan proses pembelajaran formal suatu lembaga pendidikan atau sekolah. Proses pembelajaran dan pengajaran di kelas terdiri dari interaksi siswa yang diajar oleh seorang pendidik menggunakan bahan ajar, metode pengajaran, strategi pengajaran dan media pengajaran.

Salah satu faktor yang dapat mendukung kualitas hasil belajar siswa adalah ketersediaan media pembelajaran. Menurut Fatma sukrawati (2021:29) pengertian media pembelajaran yang dikutip dalam Latuheru (1988:14) bahwa, “media pembelajaran mencakup hal-hal apa saja yang digunakan oleh guru dalam melibatkan indra pada siswa saat menyampaikan pembelajarannya”. Dalam Sudjana (2001:1) mengatakan bahwa, “media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar dalam komponen teknologi yang diatur oleh guru dalam menata lingkungan belajar pada siswa yang diajarnya”.

Adaptasi manusia dengan teknologi baru yang telah berkembang wajib untuk dilakukan melalui pembelajaran yang tersedia. Perlu adanya penerapan alat bantu pendidikan berbasis teknologi khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sehingga siswa yang terlibat dengan media pembelajaran yang masih belum interaktif akan menghasilkan siswa yang kurang memahami materi dan bahkan menghambat siswa untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas juga dapat dilakukan melalui internet secara jarak jauh tanpa harus tatap muka. Penggunaan teknologi ini memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja tanpa terikat dengan keberadaan seorang guru, tanpa terikat waktu dan tempat.

Berdasarkan data nilai akhir mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dalam pada tahun 2023/2024, terdapat beberapa siswa di kelas XI TKJ yang mendapatkan hasil yang berbeda. 9 Orang dinyatakan tidak lulus, sehingga perlu melakukan perbaikan nilai. Sementara itu, 6 siswa berhasil mendapatkan nilai di atas rata-rata dan lulus.



Gambar 1.1 Persentase Hasil Belajar

Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk belajar. Dalam mencapai proses belajar mengajar, ada beberapa faktor yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Faktor tersebut memiliki masing-masing pengaruh terhadap pembelajaran yaitu faktor yang mempengaruhi minat peserta didik sehingga bisa mencapai hasil belajar dengan baik dan ada yang memiliki minat yang rendah dalam proses

belajar mengajar. Minat rendah tersebut merupakan salah satu faktor yang membuat peserta didik terkendala dalam mengikuti alur proses pembelajaran yang dapat disebabkan oleh materi yang disampaikan kurang menarik dan kurangnya kreativitas guru dalam mengelola kelas. Rendahnya minat belajar peserta didik didasari dengan dua faktor yaitu, faktor internal yang terdiri dari menurunnya hasil belajar peserta didik dalam belajar, kurangnya kemauan dan keinginan siswa dalam belajar dan kebiasaan belajar. Faktor eksternal yang berhubungan dengan sarana dan prasarana yang kurang lengkap, lingkungan yang kurang, keterbatasan sumber belajar baik dan metode belajar yang digunakan oleh guru didalam kelas.

Metode dan media pembelajaran merupakan unsur penting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran, karena berperan besar bagi peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran sampai mencapai hasil belajar yang baik. Metode dan media pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif dapat membuat peserta didik merasa acuh tak acuh saat pembelajaran berlangsung, sedangkan minat belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan pemahaman siswa tidak terlepas dari pengaruh media yang digunakan pendidik dalam penyampaian materi ajar. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi oleh pendidik, maka siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran yang berbasis animasi. Video animasi digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan ajar yang diberikan oleh pendidik sehingga tujuan dari pembelajaran itu dapat tercapai dengan baik. Sumber belajar yang dapat digunakan dimuat dalam sebuah video animasi, karena video yang berbasis animasi lebih mudah untuk menarik perhatian daripada video yang berisi teks atau gambar statis. Video animasi lebih mudah diingat karena video animasi sering kali mengandung gerakan, warna, dan suara yang menarik, sehingga pesan atau konsep yang disampaikan lebih mudah diingat oleh penonton.

Selain menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, pendidik juga perlu memperhatikan upaya lain yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Upaya yang dilakukan antara lain dengan menggunakan model, strategi dan metode dalam pembelajaran. Fungsinya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan ajar yang diberikan oleh pendidik sebagai penanggulangan jika terjadi ketidaktertarikan terhadap materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa. Media tersebut akan diterapkan dengan menggunakan metode belajar dengan menerapkan proses latihan yang disebut *drill*. Metode *drill* adalah metode pembelajaran dengan proses latihan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan memahami materi pembelajaran. Metode ini dilakukan secara berulang-ulang dengan upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Menurut Nana Sudjana, metode *Drill* merupakan suatu kegiatan untuk melakukan hal yang sama, secara berulang-ulang dan sungguh-sungguh dengan tujuan memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan agar menjadi bersifat permanen.

Dari observasi yang sudah dilaksanakan di sekolah SMKN 1 Parbuluan dalam Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) siswa menggunakan media cetak seperti buku paket dan LKS, *powerpoint*, ceramah, serta praktek. Media tersebut sudah menjadi kebiasaan sebagaimana halnya dari dulu sudah diterapkan pada siswa di sekolah menengah, sehingga banyak dari siswa merasa tidak tertarik untuk mengembangkan ilmu pengetahuan mereka karena tujuan pembelajaran itu tidak tercapai sama sekali. Berdasarkan wawancara pada guru dan siswa kelas XI TKJ di SMKN 1 Parbuluan, diperoleh bahwa pada saat proses pembelajaran tatap muka, siswa kurang berperan aktif dimana siswa malas membaca, mengantuk dan membuat keributan. Sedangkan pada saat proses pembelajaran daring, siswa mengalami kesulitan jaringan sehingga tidak dapat mengakses materi yang diberikan oleh guru pada grup kelas tersebut. Karena perbedaan fasilitas belajar juga bisa menjadi salah satu hal yang dapat membuat mereka memiliki semangat yang berbeda dalam belajar. Keadaan kelas juga menjadi tidak kondusif, lain hal kepada siswa yang memang haus ilmu.

Berdasarkan fakta di atas, penulis berniat untuk mengembangkan media pembelajaran sederhana yaitu media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas khususnya pada materi jaringan nirkabel di SMKN 1 Parbuluan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Menggunakan Metode *Drill* Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas Kelas XI TKJ Di SMKN 1 Parbuluan”. Media pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan video animasi sebagai sumber belajar yang diterapkan pada siswa. Video animasi tersebut disampaikan dengan metode *drill* yang tujuannya adalah untuk melatih pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat perubahan pada hasil belajar siswa dalam belajar saat sebelum dan sesudah digunakan media pembelajaran tersebut. Adapun alasan peneliti memilih video animasi sebagai bahan untuk mengukur keefektifan media belajar itu karena video animasi memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk semakin memahami materi yang disampaikan. Video animasi sangat berpengaruh dalam suatu proses pembelajaran karena terbukti menarik perhatian siswa dalam menerima pelajaran yang dimana video animasi tersebut berbentuk visualisasi dari imajinasi atau objek sehingga menjadi sesuatu yang membuat siswa lebih memahami materi pelajaran yang diterima dari guru. Secara keseluruhan, video animasi dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan untuk memahami materi dengan kreativitas secara visual. Dalam penyajian materi dalam video juga akan disertakan soal beberapa latihan yang akan disampaikan dengan metode *drill*.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan teknologi yang belum dimaksimalkan oleh pendidik dalam sistem pembelajaran.
2. Dalam kegiatan proses pembelajaran perlu adanya media sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dimana materi ini dapat diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas sehingga guru dan siswa kesulitan dalam proses komunikasi dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran secara efektif.
4. Keberadaan gawai yang masih belum dioptimalkan secara baik sebagai media pembelajaran.
5. Penggunaan media ini juga didasari oleh pembelajaran yang digunakan dikelas kurang menarik karena monoton dengan media ceramah, buku, dan *power point*, tanpa ada tambahan metode lain yang dapat menambah daya tarik siswa dalam pembelajaran.

1.3. Pembatasan masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mata pelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran ini yaitu Teknologi Berbasis Luas (WAN) untuk siswa kelas XI TKJ 1 di SMKN 1 Parbuluan.
2. Materi pembelajaran yang digunakan diambil dari KI dan KD 3.2 & 4.2 tentang jaringan nirkabel.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah video animasi yang akan disampaikan pada pembelajaran menggunakan metode *drill*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Bagaimana hasil pengembangan video animasi yang digunakan pada pembelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas siswa kelas XI TKJ di SMKN 1 Parbuluan dengan metode *drill*?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi yang digunakan pada pembelajaran dengan metode *drill* siswa kelas XI TKJ di SMKN 1 Parbuluan pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas?
3. Bagaimana tingkat akseptansi penggunaan media video animasi pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas?
4. Bagaimana tingkat perubahan hasil belajar siswa kelas XI TKJ di SMKN 1 Parbuluan pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil pengembangan video animasi yang digunakan pada pembelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas siswa kelas XI TKJ di SMKN 1 Parbuluan dengan metode *drill*.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media video animasi yang digunakan pembelajaran dengan metode *drill* siswa kelas XI TKJ di SMKN 1 Parbuluan pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas.
3. Mengetahui tingkat akseptansi penggunaan media video animasi pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas.
4. Mengetahui tingkat perubahan hasil belajar siswa kelas XI TKJ di SMKN 1 Parbuluan pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas.

1.6. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah:

1. Secara Teoritis
 - a. Sebagai penambahan materi pembelajaran siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMKN 1 Parbuluan.
 - b. Sebagai masukan untuk guru-guru dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik lagi bagi siswa.
 - c. Sebagai dorongan peminatan bagi mahasiswa untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut serta peningkatan kualitas pembelajaran.
2. Secara Praktis
 - a. Membantu siswa dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun.
 - b. Sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Parbuluan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
 - c. Sebagai upaya dalam mempermudah siswa dalam menguasai materi pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN).
 - d. Meningkatkan pemahaman dan minat belajar pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN).