

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal penting bagi kehidupan manusia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan mencerdaskan individu menjadi lebih baik, Pendidikan dilakukan dengan adanya proses pembelajaran, dimana menurut Sudjana dan Rivai (2013) mengatakan bahwa proses belajar-mengajar atau proses pengajaran adalah suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran harus menyenangkan, dan dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, pembelajaran juga memberikan hiburan kepada peserta didik agar bisa menjalankan aktivitas pembelajaran dengan menyenangkan bukan karena keterpaksaan di jelaskan oleh Aris Valentino, Sri Buwono (2013)

Untuk menjalankan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan maka guru sebagai fasilitator harus berfikir kreatif agar proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Salah satunya adalah pengembangan media belajar interaktif

Yang bertujuan untuk menarik minat siswa untuk belajar dan menjelaskan secara tuntas materi yang akan disampaikan. Menurut Gafur (2012: 105) dalam proses pembelajaran, informasi materi yang disampaikan masuk kedalam diri siswa melalui panca indera. Semakin banyak indera yang tersentuh oleh rangsangan media, semakin efektif pula hasil dari proses pembelajaran sehingga membentuk sumber daya manusia yang terampil, kreatif dan berwawasan luas.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sebuah instansi pendidikan yang menjadi wadah untuk membekali kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kecakapan kejuruan. SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan salah satu sekolah terbaik yang berada di Kabupaten Deli Serdang, SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan beralamat di Jl. Kolam No.3. Disekolah tersebut terdapat beberapa jurusan, salah satunya adalah Jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Didalam kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DIPB) terdapat salah satu mata pelajaran produktif yaitu pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan.

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Percut Sei Tuan, peneliti menemukan sebuah masalah, dimana guru tidak melakukan pengembangan terhadap media yang digunakan, sehingga media pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi media papan tulis, buku cetak dan *powerpoint*. Hal ini dapat mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan. Disamping itu, hasil belajar mata pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan di kelas XI khususnya pada kompetensi

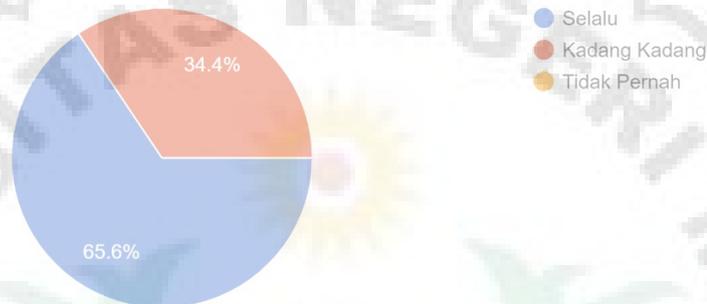
dasar memahami klasifikasi jalan dan, menyajikan klasifikasi jalan terdapat beberapa nilai siswa yang belum mencapai nilai rata-rata.

Hasil belajar ialah proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2008). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi dua yaitu, faktor internal dan eksternal, dimana faktor internal adalah faktor yang berkenaan dengan motivasi, bakat, dan minat. Selain itu terdapat faktor eksternal yang berkenaan dengan kondisi lingkungan, keluarga, dan sekolah. Yang dimaksud faktor sekolah yaitu lingkungan yang ada sekolah, termasuk fasilitas sarana dan prasarana yang ada disekolah dan tenaga pengajarnya.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan peneliti terkait dengan media pembelajaran berbasis Adobe Animate yang dilakukan khususnya pada mata pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan dikelas XI DPIB didapatkan data sebagai berikut:

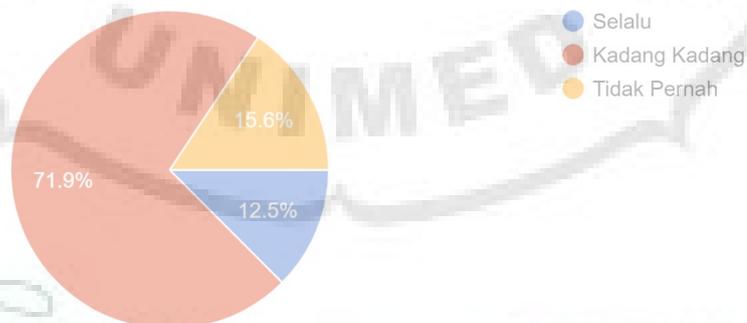
THE
Character Building
UNIVERSITY

Apakah guru menggunakan media pembelajaran seperti, papan tulis, buku cetak, powerpoint, pada saat menyampaikan materi di kelas?



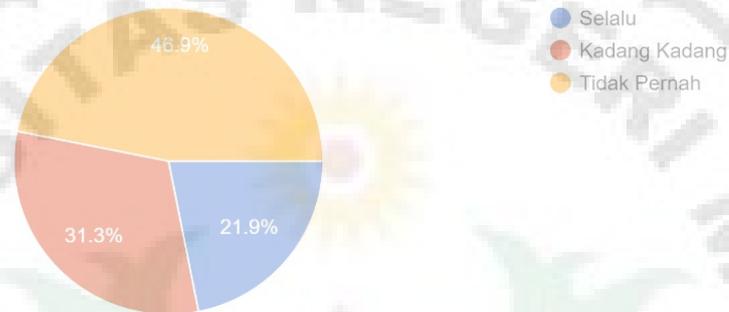
Gambar 1. Diagram Hasil Penyebaran Angket Observasi Awal Penggunaan Media Pembelajaran

Apakah anda pernah mengalami kesulitan memahami materi melalui media pembelajaran yang diterapkan guru?



Gambar 2. Diagram Hasil Penyebaran Angket Observasi Awal Kesulitan Memahami Materi Oleh Siswa

Apakah guru menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran di kelas?



Gambar 3. Diagram Hasil Penyebaran Angket Observasi Awal Penggunaan Media Belajar Interaktif

Berdasarkan gambar 1 dari hasil angket yang diberikan kepada 32 siswa kelas XI DPIB menunjukkan 65% guru selalu menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, buku cetak dan *power point* dalam menyampaikan materi di kelas. Berdasarkan gambar 2 dari hasil angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan 71% siswa kadang-kadang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dan berdasarkan gambar 3 menunjukkan bahwa hampir 47% guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif kepada siswanya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan masih didominasi pada media papan tulis, buku cetak dan *power point*, yang mengakibatkan beberapa siswa mengalami kesulitan belajar dengan media pembelajaran yang diterapkan.

Disisi lain berdasarkan wawancara bersama ibu Dra. Mariana selaku guru mata pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan,

sudah memiliki media pembelajaran berbasis komputer. Dan juga memiliki prasarana penunjang seperti LCD proyektor. Namun fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan bagi beberapa siswa yang kurang tertarik dalam mata pelajaran tersebut, sehingga terdapat beberapa siswa yang kurang optimal dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, terkhusus pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan yang tentunya mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut pengalaman guru, siswa lebih tertarik kepada materi yang pernah ataupun sering dilihat, sehingga mudah untuk di fahami.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Animate menggunakan *Software Adobe Animate* sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran konstruksi jalan dan jembatan. Dengan adanya pengembangan pada multimedia ini diharapkan dapat membantu guru menyediakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa akan lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe animate Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan Kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan masih sering menggunakan media papan tulis, buku cetak dan *power point* dan
2. Belum ada media interaktif menggunakan Adobe Animate yang digunakan dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan.
3. Pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan kurang optimal.
4. Ditinjau dari hasil belajar, masih ada siswa yang belum berkompeten dalam mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan.
5. Sarana prasarana penunjang seperti LCD proyektor yang belum dimanfaatkan secara optimal.

1.3. Pembatasan Masalah

Meninjau luasnya masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran, maka permasalahan ini dibatasi dengan pengembangan media pembelajaran konstruksi jalan dan jembatan berbasis Adobe Animate pada (KD) 3.1. Memahami klasifikasi jalan (KD) 4.1. Menyajikan klasifikasi jalan kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan menggunakan *Software Adobe Animate CC*

1.4. Perumusan Masalah

Dengan pembatasan masalah di atas yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Animate pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan menggunakan *Adobe Animate*?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi siswa?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tertera di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Animate pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan menggunakan *Adobe Animate CC*.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi siswa pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

1. Bagi Sekolah, penelitian pengembangan media ini diharapkan akan memberi masukan bagi sekolah sebagai tempat berlangsungnya penelitian yang dapat menambah wawasan pihak sekolah mengembangkan media pembelajaran dalam hal peningkatan kualitas proses belajar mengajar di dalam kelas.
2. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan menjadi tambahan referensi dalam membuat media pembelajaran interaktif guna menanggulangi permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran di kelas, khususnya dalam memberikan motivasi untuk menambah kreativitas dalam

menggunakan media pembelajaran yang baik sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar.

3. Bagi Siswa, penelitian pengembangan produk ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk memahami materi dan meningkatkan kemampuan untuk memahami materi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Animate
4. Bagi Pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman dan kemampuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Animate dan dapat digunakan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian yang relevan.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis Adobe Animate untuk kelas XI mata pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup materi yaitu memahami klasifikasi jalan dan mengetahui jenis jalan pada kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. *Software* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Animate ini adalah *Adobe Animate CC*, *Google Sketch Up*, *VN Video Editor* dan *Microsoft Power Point* sebagai *software* pendukung.
3. Media yang dihasilkan terdapat petunjuk penggunaan agar saat siswa menggunakan media tidak mengalami kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran.

4. Pada setiap materi pembelajaran disertai dengan sumber referensi materi dan soal-soal latihan.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memerlukan laptop, dan *Handphone*
6. Materi yang terdapat pada media sesuai dengan buku paket yang digunakan oleh sekolah dan sumber lain yang relevan.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate ini perlu dilakukan untuk membantu guru menyediakan media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan dan, dapat meningkatkan hasil belajar serta memanfaatkan fasilitas komputer sebagai media pembelajaran.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi

Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Animate untuk mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan pada materi definisi jalan dan klasifikasi dan jenis jalan ini didasari oleh beberapa asumsi yaitu:

- a. Sekolah sudah memiliki seperangkat komputer yang dapat dimanfaatkan untuk menjalankan program media pembelajaran sesuai spesifikasi dan beberapa siswa juga sudah memiliki laptop sendiri. Guru pengampu juga sudah mampu mengoperasikan komputer dan mampu mengoperasikan program media pembelajaran.

- b. Konstruksi jalan dan jembatan merupakan mata pelajaran kompetensi keahlian (C3), dimana pembelajaran ini memiliki tujuan untuk membekali siswa untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dibidang keahlian agar dapat menjadi lulusan yang berkompeten dan siap bersaing di dunia kerja ataupun melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi. Hal ini dapat tercapai dengan proses pembelajaran yang efektif dan suasana belajar yang menarik sehingga materi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif.
- c. Dengan desain pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik, dapat membantu guru menyampaikan materi dengan suasana kelas yang aktif dan tidak membosankan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan dan dapat meningkatkan hasil belajar.

1.9.2. Keterbatasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Animate ini masih memiliki beberapa keterbatasan seperti: waktu, biaya dan kemampuan peneliti. Dengan keterbatasan tersebut pengembangan media pembelajaran ini hanya mencakup pada materi (KD) 3.1. Memahami klasifikasi jalan (KD) 4.1.

Menyajikan klasifikasi jalan kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan *Software Adobe Animate CC* yang terdiri atas pokok bahasan berikut:

- a. Definisi Jalan Raya
- b. Jenis Jenis Jalan
- c. Klasifikasi jalan menurut fungsinya