

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan memberikan kemungkinan pada siswa untuk memperoleh kesempatan, harapan, dan pengetahuan agar dapat hidup secara lebih baik. Di masa mendatang, kita akan menghadapi beberapa tantangan dan perubahan yang menuntut perubahan paradigma pendidikan tradisional yang selama ini diterapkan oleh guru di Indonesia. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses pembelajaran yang dilakukan seharusnya dilengkapi dengan aktivitas mengamati, menanya, mencoba/mengumpulkan informasi, menalar, menyajikan, dan mencipta. Aktivitas mengamati dan bertanya dapat dilakukan di kelas, sekolah, atau di luar sekolah sehingga kegiatan belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga di lingkungan sekolah dan masyarakat. Peran guru dalam pembelajaran harus bergeser menjadi perancang pembelajaran agar siswa aktif mencari pengetahuan baru. Guru yang kreatif harus terampil merancang aktivitas yang beragam dan memungkinkan siswa terlibat secara penuh dalam belajar sepanjang waktu. Siswa akan merasa bosan jika metode mengajar yang digunakan

tidak bervariasi, namun akan termotivasi untuk belajar jika guru menerapkan metode yang bervariasi.

Hasil belajar yang baik hanya dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran di kelas dianggap pembelajaran yang berkualitas jika menciptakan lingkungan belajar yang membantu guru dan memungkinkan semua siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam keadaan ini, semua atau sebagian besar siswa termotivasi untuk belajar melalui kegiatan yang dipimpin guru atau melalui diskusi dan komunikasi antara siswa atau siswa dan guru. Pembelajaran dikatakan efektif bila ditandai dengan berkembangnya proses belajar seorang siswa. Proses belajar itu disebut perubahan perilaku.

Kepribadian yang kuat dan positif. Untuk memantau dan mengembangkan keterampilan siswa secara optimal, guru perlu merancang program pembelajaran dengan menggunakan berbagai prinsip pembelajaran yang telah teruji keunggulannya.

Kondisi pembelajaran yang kurang optimal dapat mempengaruhi rendahnya rata-rata nilai tes hasil belajar siswa. Melihat kondisi demikian, perlu disediakan alternatif pembelajaran yang berorientasi pada bagaimana siswa belajar menemukan sendiri informasi yang disajikan dengan semenarik mungkin agar siswa dapat memahami seluruh bahan kajian yang terdapat pada pembelajaran Komputer Jaringan Dasar dengan mudah. Salah satu alternatif dimaksud adalah pemakaian media pembelajaran berbasis animasi. Media yang dimaksud adalah media yang bersifat multimedia interaktif yang menggabungkan

penggunaan gambar, suara, dan video secara bersamaan, sesuai dengan kebutuhannya dalam materi komputer jaringan dasar

Selain itu siswa juga bisa mempelajari kembali materi tersebut di rumah menggunakan media pembelajaran berbasis animasi yang sudah ada melalui hp atau komputer mereka.

Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi didasarkan pada pemikiran bahwa kegiatan pembelajaran sangat baik, efektif dan menyenangkan, apalagi jika didukung dengan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan perhatian anak, terutama ketika mereka dapat mengoperasikan dirinya sendiri meningkat. (Fikri, dkk, 2017: 3).

Ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa, salah satunya adalah media pembelajaran yang kurang efektif dan kurang menarik. Pembelajaran yang kurang berminat dapat mengakibatkan berkurangnya atau berkurangnya motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini mempengaruhi kinerja dan hasil belajar siswa. Selain itu, ada pula yang disebabkan oleh materi yang kurang mendukung. Siswa akan membutuhkan materi tambahan selain buku dan modul untuk memahami materi pembelajaran, karena kurangnya dukungan materi akan membatasi kemampuan siswa.

Media merupakan pihak yang bertanggung jawab untuk mengirimkan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan, mulai dari proses encoding hingga proses decoding. Mungkin kesimpulan yang bisa diambil dari beberapa asumsi dan pembahasan tentang definisi media di atas sebenarnya harus berbeda dengan makna media yang sebenarnya. Pemahaman semua ahli didasarkan pada

pemahaman dasar tentang media sebagai perantara. Oleh karena itu, secara umum media dapat dipahami sebagai segala bentuk fasilitas, alat, atau jalur yang memfasilitasi berita/informasi dari suatu sumber kepada calon penerima, terlepas dari apakah informasi tersebut dapat divisualisasikan. Jadi media seolah-olah menjadi elemen utama yang mutlak diperlukan untuk segala sesuatu. Interaksi sosial, perpindahan massa, faktor yang mendukung kinerja, dan yang paling jelas adalah komunikasi (hubungan massa atau interpersonal). Ketika suatu zat menjadi zat atau mediator transmisi suatu zat, itu menjadi media transmisi. Ketika media menjadi agen komunikasi, ia menjadi media komunikasi. nanti. Bentuk dan fungsi media tergantung pada apa yang disampaikan dan untuk tujuan apa.

Di SMK PAB Helvetia Medan Media pendukung pembelajaran menggunakan Google Classroom dan juga whatsapp. Penggunaan Google Classroom sendiri masih terbatas dan Itu hanya ada selama berbagi materi dan materi pembelajaran itu sendiri masih dalam format pdf. Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang memberikan alternatif bagi siswa dan pendidik untuk terhubung dan menggunakan media yang lebih sederhana untuk mempelajari Komputer Jaringan Dasar. Oleh karena itu, penulis mengembangkan dalam penelitian ini Media pembelajaran berbasis animasi di kelas Multimedia dalam mata pelajaran komputer jaringan dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMK PAB 1 HELVETIA, selama ini penyampaian teori Komputer Jaringan Dasar lebih sering menggunakan metode ceramah ini membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Media Pembelajaran Berbasis Animasi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar



siswa kelas X Multimedia karena media pembelajaran ini lebih mudah di pahami daripada metode ceramah. Melihat kondisi tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan merancang sebuah media pembelajaran berbasis animasi dengan judul “**Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran Komputer Jaringan Dasar Di SMK PAB Helvetia**”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal pada saat proses belajar mengajar sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
2. Guru kesulitan menemukan media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman pentingnya pengembangan media pembelajaran komputer jaringan dasar.
4. Media pembelajaran berbasis animasi belum pernah diterapkan di SMK PAB Helvetia.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada penelitian ini agar lebih terarah, yaitu:

- 1) Implementasi media pembelajaran berbasis animasi dilakukan pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar kelas X Multimedia di SMK pada siswa kelas X di SMK PAB Helvetia Medan.
- 2) Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar di SMK pada materi menganalisis permasalahan pada perangkat keras dan menganalisis permasalahan pada instalasi software aplikasi.
- 3) Media pembelajaran ini dirancang dan dibangun hanya dalam bentuk media pembelajaran berbasis animasi menggunakan software Android Studio.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakan Media Animasi dalam Pembelajaran Komputer Jaringan Dasar Di SMK PAB Helvetia?
2. Bagaimanakah keefektifan Media Animasi dalam Pembelajaran Komputer Jaringan Dasar dalam meningkatkan hasil belajar siswa Di SMK PAB Helvetia?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

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

1. Mengetahui Kelayakan Media Animasi dalam Pembelajaran Komputer Jaringan Dasar Di SMK PAB Helvetia.
2. Mengetahui keefektivan Media Animasi dalam Pembelajaran Komputer Jaringan Dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa Di SMK PAB Helvetia.

### **1.6. Manfaat penelitian**

Dari tujuan diatas, hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat terhadap beberapa pihak, yang penulis susun sebagai berikut:

#### **1) Manfaat Untuk Siswa**

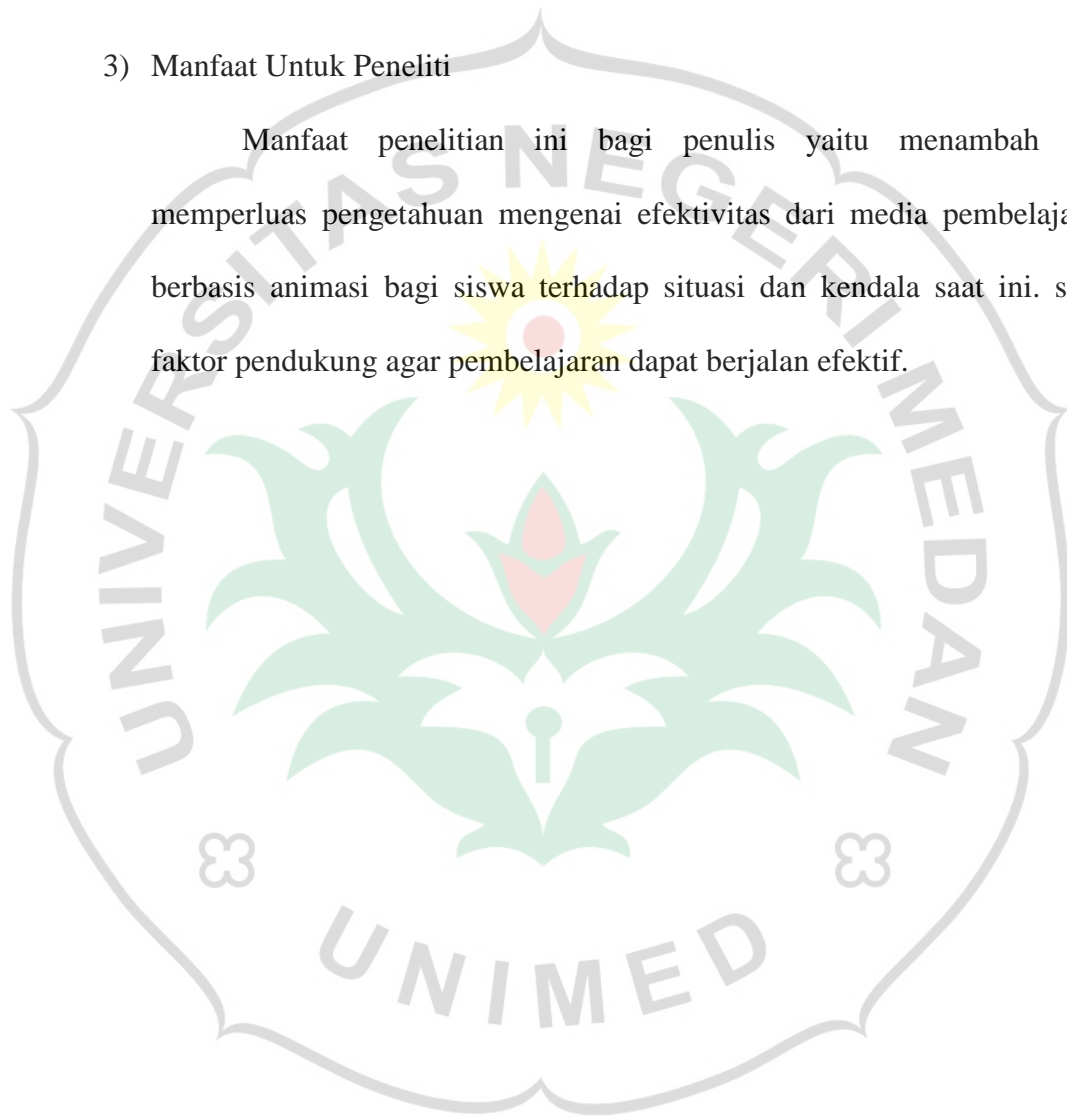
Untuk meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi Menganalisis permasalahan pada perangkat keras dan menganalisis permasalahan pada instalasi software aplikasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **2) Manfaat Untuk Guru**

Mempermudah guru dalam menjelaskan materi, sehingga dapat mempermudah guru untuk mengarahkan siswa menerima serta memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

### 3) Manfaat Untuk Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi penulis yaitu menambah dan memperluas pengetahuan mengenai efektivitas dari media pembelajaran berbasis animasi bagi siswa terhadap situasi dan kendala saat ini. serta faktor pendukung agar pembelajaran dapat berjalan efektif.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY