

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran juga merupakan media informasi pada kegiatan belajar mengajar yang mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam proses pembelajaran. Jadi, media pembelajaran yang interaktif dapat lebih efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menggunakan satu media saja disebut dengan media interaktif, sedangkan jika menggunakan lebih dari satu media, seperti gambar, audio, video, animasi, dan grafik disebut dengan multimedia interaktif.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. (UU Nomor 20 Tahun 2013, Pasal 18 ayat [3]). Sedangkan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013, Penjelasan Pasal 15).

SMK Swasta Dwiwarna Medan merupakan salah satu sekolah kejuruan yang mempunyai 10 jurusan/kompetensi keahlian dan salah satunya adalah

kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Dalam penelitian ini, peneliti mengambil mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Dari hasil observasi peneliti pada kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Salah satu masalahnya yaitu kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Hal tersebut diperoleh dari dilakukannya wawancara kepada guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Swasta Dwiwarna Medan, bapak Mahadi Winafil, S.Kom pada Juni 2021.

SMK Swasta Dwiwarna Medan telah menerapkan kurikulum 2013 dimana proses pembelajaran berpusat pada siswa, meskipun pada penerapannya belum sepenuhnya berpusat pada siswa. Dalam proses pembelajaran guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Swasta Dwiwarna Medan masih cenderung menggunakan metode ceramah. Dimana guru menyampaikan materi pembelajarannya melalui proses penerangan dan penuturan secara lisan kepada siswanya. Proses pembelajaran terpusat kepada guru dan siswa masih bergantung pada guru, sehingga siswa menjadi tidak aktif. Selain itu kurang efektifnya jam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar yaitu jam mata pelajaran ini berada di jam akhir pertemuan kelas sehingga mengakibatkan siswa menjadi kurang focus dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian siswa sering membuat aktifitas sendiri pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga kondisi kelas menjadi kurang kondusif.

Dilihat dari masalah-masalah tersebut, peneliti mendapatkan beberapa hal yang harus ditingkatkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Komputer

dan Jaringan Dasar, yaitu penggunaan sumber belajar, keaktifan siswa, kemauan bekerja sama antar siswa, kemampuan komunikasi antara siswa dan guru serta jam pelajaran yang kurang efektif dan metode penyampaiannya dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran masih kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang ada, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif untuk siswa dengan menggunakan Adobe Animate CC yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah menengah kejuruan. Media pembelajaran menggunakan Adobe Animate CC ini dibuat khusus untuk mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar materi perawatan perangkat keras komputer. Media pembelajaran pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar tersebut berbasis komputer atau desktop yang dibuat menggunakan Adobe Animate CC. Penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate CC Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK Swasta Dwi Warna Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat identifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru dan metode penyampaiannya dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran masih kurang maksimal.
2. Software media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar berbasis *android* menggunakan *Adobe Animate CC* belum tersedia.
3. Keberadaan *smartphone android* belum dioptimalkan secara baik sebagai media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan yang akan dilakukan penelitian masih cukup luas. Agar penelitian ini lebih terarah diperlukannya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran dirancang dan dibangun hanya dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *android* dengan menggunakan *Adobe Animate CC*.
2. Implementasi dilakukan pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar pada Materi Perawatan Perangkat Keras Komputer kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ).
3. Pengembangan media pembelajaran yang diberikan berbasis *android*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada

penelitian adalah apakah media pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan *Adobe Animate CC* layak digunakan dalam kompetensi dasar untuk mendeskripsikan materi Perawatan Perangkat Keras.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah dapat mengetahui kelayakan dari hasil uji validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate CC* berbasis *android* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk ahli media (pakar media) dan ahli materi (pakar konten).

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dibutuhkan dari penelitian ini setelah adanya hasil penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa: Media pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.
2. Bagi Guru: Media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai media yang memudahkan guru selama proses belajar serta meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar.
3. Bagi Sekolah: Media pembelajaran interaktif ini dapat menambah perangkat pembelajaran pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.
4. Bagi Peneliti: Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberi perkembangan terbaru bagi peneliti dimasa yang akan datang.