

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bidang yang senantiasa berkembang mengikuti kemajuan zaman dan teknologi. Integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar berperan penting dalam meningkatkan mutu serta efektivitas pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pendukung proses pembelajaran (Widiyanti & Anugraheni, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu pendidik untuk menggali wawasan yang lebih luas. Selain itu, media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan inspiratif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Cholik & Umaroh, 2023).

Akan tetapi terdapat beberapa permasalahan yang sering kali dihadapi dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan di SMK. Salah satu permasalahan utama adalah ketika peserta didik dihadapkan pada materi yang bersifat abstrak, sementara media pembelajaran yang digunakan tidak maksimal dalam menarik perhatian peserta didik. Hal ini menyebabkan materi menjadi sulit diajarkan dan dipahami oleh peserta didik. Keterbatasan waktu dalam pembelajaran juga menjadi faktor yang menghambat. Demonstrasi dan penjelasan tentang materi sering kali hanya dilakukan sekali, sehingga peserta didik tidak mendapatkan pemahaman yang mendalam (Asyubi et al., 2023). Oleh karena itu, media

pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan, dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zullhelman, 2021).

Instalasi Penerangan Listrik ialah mata pelajaran keahlian yang harus dipelajari oleh seluruh siswa Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik(TITL) kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Negeri 1 Merdeka. Tata cara pembelajaran yang dipakai oleh pendidik sepanjang ini diterapkan dengan tata cara ceramah serta pendidikan tulis kepada siswa. Proses belajar mengajar siswa belum optimal dalam menguasai serta menekuni modul yang diajarkan oleh guru. Tata cara belajar semacam itu membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran (Asyubi et al., 2023).

Berdasarkan pada perihal tersebut, sangat berarti untuk menghasilkan media pendidikan yang dapat memberikan dorongan dalam aktivitas pendidikan. Media belajar merupakan sesuatu metode untuk memberitahukan data tentang kelas yang dapat meningkatkan atensi belajar siswa dan memotivasi siswa buat belajar secara mandiri. Media pendidikan bisa berperan sebagai pengganti guru dalam proses pendidikan (Hita et al., 2021). Untuk menggapai tujuan pembelajaran, pendidik wajib dapat menggunakan teknologi secara efisien, sebab pemilihan serta pemakaian media pendidikan sangat berarti buat proses pendidikan (Bahari et al., 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, hal ini akan mempermudah proses pembelajaran. Video animasi merupakan suatu media yang membantu proses belajar yang terbaru dan dapat digunakan oleh guru untuk memberikan bantuan kepada peserta didik dalam belajar (Alannasir, 2016).

Menurut Isran (2018), media pembelajarran juga memiliki keunggulan ketika dipakai, di antaranya pembelajaran menjadi lebih menarik, yang dapat meningkatkan daya tarik siswa. Akibatnya, bahan ajar menjadi lebih spesifik, sehingga siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran juga lebih beragam, dan siswa memiliki kesempatan untuk melakukan banyak kegiatan pembelajaran (Falah & Rusydiyah, 2022). Dengan demikian penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti video animasi sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan di SMK.

Video yang dianimasikan dinilai cukup menarik karena menawarkan beberapa keunggulan. Memanfaatkan film animasi dapat membantu guru menyampaikan informasi yang sulit dijelaskan melalui pembelajaran kontekstual, mendapatkan perhatian dan fokus siswa, membuat proses belajar mengajar terlihat lebih menarik, menyederhanakan pengaturan pembelajaran, dan membantu pemahaman siswa (Ayuningsih, 2017). Dalam jurnal ini dijelaskan bahwa video animasi dinilai baik atau layak untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.

Video animasi telah ditampilkan dalam beberapa penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Awalia et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran animasi seperti Video Animasi berbasis Canva dapat memberikan peningkatan pemahaman pada siswa tentang elemen Instalasi Penerangan Listrik. Penelitian yang telah dilaksanakan berikut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat memberikan peningkatan hasil belajar belajar pada siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka perlu diadakan penelitian tentang pemanfaatan media video dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada elemen instalasi penerangan listrik. Untuk itu peneliti memilih judul skripsi “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TITL Elemen Teknik Instalasi Penerangan Listrik SMK Negeri 1 Merdeka”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, berikut adalah identifikasi masalah yang dapat diangkat:

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak.
2. Keterbatasan waktu pembelajaran dikelas menyebabkan pemahaman materi tidak maksimal.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Rendahnya hasil belajar siswa.
5. Belum ada media pembelajaran video animasi yang dikembangkan secara khusus untuk elemen Teknik Instalasi penerangan Listrik.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, berikut adalah batasan masalah yang dapat ditetapkan untuk penelitian ini:

1. Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran

berbasis video animasi untuk materi instalasi penerangan di SMK Negeri 1 Merdeka.

2. Penelitian ini akan membatasi pada penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi yang dihasilkan melalui *platform Animaker* dan diakses melalui perangkat Android.
3. Subjek penelitian akan dibatasi pada siswa kelas 11 di SMK Negeri 1 Merdeka jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik.
4. Materi yang digunakan dalam video animasi dibatasi pada elemen Teknik Instalasi Penerangan Listrik.
5. Fokus penelitian ini adalah pada aspek peningkatan hasil belajar peserta didik.
6. Video animasi dikembangkan berbasis aplikasi Canva.
7. Waktu pelaksanaan penelitian dibatasi pada satu semester pembelajaran, sehingga efek jangka panjang dari penggunaan media video animasi tidak menjadi fokus utama.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditetapkan, berikut adalah rumusan masalah yang dapat digunakan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran video animasi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merdeka pada elemen Teknik Instalasi Penerangan?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI TITL dalam mempelajari materi Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 1

Merdeka?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, berikut adalah tujuan penelitian yang dapat ditetapkan:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis canva berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
2. Untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI TITL pada materi Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 1 Merdeka.

1.6. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah ditetapkan, berikut adalah kegunaan penelitian yang dapat diharapkan:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan kajian ilmiah dibidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.
 - b. Menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis teknologi, motivasi belajar, dan pembelajaran vokasional di SMK.
 - c. Menambah literatur dalam bidang Teknologi Pendidikan, Khususnya mengenai efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kejuruan.

2. Manfaat Praktisi

- a. Bagi Guru : Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dengan lebih mudah, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi Siswa : Membantu siswa dalam memahami materi Teknik Instalasi Penerangan Listrik dengan lebih mudah dan menyenangkan, serta mendorong mereka untuk belajar secara mandiri dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah : Memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SMK, khususnya dalam pengembangan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa di era digital.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi landasan atau acuan untuk melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media pembelajaran digital atau motivasi belajar siswa dilingkungan pendidikan kejuruan.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Bentuk Produk

- a. Produk berupa video animasi edukatif berdurasi 1-3 menit per-topik.
- b. Format file : MP4 (dapat diakses melalui komputer, LCD, dan *smartphone*).
- c. Dibuat menggunakan aplikasi Canva Pro, dipadukan dengan *software*

editing tambahan jika dibutuhkan (misalnya CapCut).

2. Isi Materi :

- a. Materi disesuaikan dengan kompetensi dasar dan capaian pembelajaran kurikulum SMK pada elemen Teknik Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI.
- b. Topik meliputi : Pengertian instalasi penerangan listrik, komponen utama dan fungsinya, rangkaian penerangan satu fasa, dan proses pemasangan dan keselamatan kerja.

3. Karakteristik Pembelajaran :

- a. Media dirancang dengan visual yang menarik serta audio yang jelas agar tidak menimbulkan miskonsepsi antar peserta didik.
- b. Tata letak komponen dirancang ergonomis dengan pertimbangan durasi video, kecepatan penyampaian yang sesuai serta audio yang jelas.
- c. Media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran akan meningkatkan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik.

4. Fitur Pendukung

- a. *Voice-over*/narasi untuk membantu penjelasan visual.
- b. Disertai tulisan singkat atau *highlight* poin penting.
- c. Musik latar yang ringan dan tidak mengganggu fokus belajar.
- d. Subtitel atau teks narasi untuk mendukung siswa dengan kebutuhan khusus.

5. Media Akses:

- a. Video dapat diakses melalui : Proyektor atau LCD di kelas.
- b. Perangkat mobile (Hp atau tablet) melalui Google Drive atau YouTube.
- c. Tidak memerlukan koneksi internet saat diputar jika diunduh terlebih dahulu.

6. Keluaran Tambahan :

- a. Lembar aktivitas atau tugas siswa yang terintegrasi dengan isi video.
- b. Kuis evaluasi sederhana berbasis Google Form atau aplikasi quiz interaktif lainnya.

7. Kriteria Kelayakan :

- a. Aspek materi (kesesuaian isi dengan CP).
- b. Aspek media (tampilan visual, audio, dan animasi).
- c. Aspek pembelajaran (kemudahan dipahami, daya tarik, dan relevansi).
- d. Validasi oleh ahli media, ahli materi, dan respon siswa.