

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kegamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Hal ini berarti bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan sadar yang sengaja dilakukan untuk menggali potensi diri serta mendapatkan ilmu pengetahuan. Kegiatan yang memiliki tujuan untuk menggali potensi diri peserta didik dan menambah pengetahuan peserta didik sehingga menjadi manusia yang lebih berakarakter dan berkualitas dalam kehidupan.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Seseorang dikatakan belajar apabila telah mendapatkan perubahan tingkah laku, dari yang tidak bisa menjadi bisa dan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada peserta didik. Di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan guru guna untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran, diantaranya yaitu media pembelajaran visual, audio dan audio-visual. Sesuai dengan situasi dan kondisi seperti yang kita rasakan saat ini, maka guru harus lebih inovatif lagi dalam menyiapkan maupun membuat media pembelajaran. Untuk itu, guru harus menciptakan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran, yang dalam proses pembelajaran tidak langsung di dampingi oleh guru. Media pembelajaran yang harus diciptakan juga harus mempermudah para orang tua memahami materi pembelajaran, agar para orang tua mampu mendampingi dan menyampaikan materi pembelajaran kepada anaknya dengan mudah.

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Menurut pendapat yang lain animation atau animasi adalah pembuatan gambar film dari gambar statis dengan cara stop motion untuk menghasilkan gambar bergerak atau hidup bila diproyeksikan di layar (Leli Achlina, 2011: 8).

Pada kasus anak di SMK Swasta Dwiwarna Medan, berdasarkan pada hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan diketahui bahwa murid disekolah banyak mengalami masalah seperti malas belajar terutama pada mata pelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan. Penyebab dari masalah tersebut adalah tentang sistem cara pengajaran guru yang sangat

membosankan dan kurangnya daya tarik dalam pengajaran di dalam kelas. Sehingga para siswa sering sekali merasa bosan dan ngantuk ketika pelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan sedang berlangsung.

Berdasarkan dari observasi tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa media interaktif untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar pada kelas X TITL di SMK Swasata Dwiwarna Medan agar siswa tertarik kembali untuk belajar. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada proses pembelajaran di SMK Swasta Dwiwarna Medan karena disekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor dan laptop. Dengan adanya sarana dan prasarana tersebut dapat mempermudah guru dalam mengoperasikan media pembelajaran. Proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dan luring. Jika pembelajaran dilakukan secara daring maka guru hanya perlu menyalin link video animasi yang telah di unggah ke google drive kemudian di share kepada peserta didik melalui WhatsApp group. Namun jika pembelajaran dilakukan secara luring maka guru mennggunakan proyektor dan laptop. Dengan begitu, peserta didik tetap bisa melaksanakan proses pembelajaran melalui android ketika daring dan melalui proyektor dan laptop ketika luring.

Dari penjelasan di atas maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan Kelas X TITL di SMK Dwiwarna Medan”

1.2. Identifikasi Masalah

berdasarkan pada latar belakang, maka dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi bagi dunia pendidikan sangat penting sebagai saluran atau sarana yang dapat dipakai untuk membuat program pendidikan yang berkualitas, salah satunya sebagai media pembelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan.
2. Dalam rangka membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar pada mata pelajaran Dasar- dasar listrik dan elektronika diperlukan media pembelajaran yang bersifat konkret untuk membantu belajar siswa, tidak hanya berupa buku mata pelajaran saja.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan Kelas X TITL di SMK Dwiwarna Medan”

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran dasar- dasar listrik dan elektronika kelas X TITL di SMK Dwiwarna Medan ?

2. Bagaimana tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar- Dasar Listrik Kelas X TITL di SMK Dwiwarna Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi mata pelajaran dasar- dasar listrik dan elektronika kelas X TITL di SMK Dwiwarna Medan mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui tentang bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan Kelas X TITL di SMK Dwiwarna Medan
2. Dapat mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar- Dasar Listrik Kelas X TITL di SMK Dwiwarna Medan

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat, berupa :

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan bidang teknologi dalam dunia pendidikan. Khususnya dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan Kelas X TITL di SMK Dwiwarna Medan

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai calon guru dapat menambah wawasan tentang pentingnya manfaat media pembelajaran agar nantinya jika menjadi guru kelak mampu mengklasifikasikan jenis media dan memilih

media pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran

- b. Bagi guru, dapat membantu guru dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar dapat terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.
- c. Bagi siswa, agar dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar siswa dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran video animasi.

1.7. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan. Produk yang akan dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- a. Materi yang disampaikan di dalam video adalah materi tentang Dasar-Dasar Ketenagalistrikan
- b. Wujud fisik dari produk yang akan dikembangkan berupa video animasi. Di dalamnya berupa berisi tentang dasar – dasar listrik dan elektronika
- c. Desain dalam media pembelajaran ini adalah menggunakan desain semenarik mungkin agar peserta didik lebih fokus dan senang saat belajar dengan video animasi.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pada penelitian ini pentingnya pengembangan media animasi pada dasar-dasar listrik dan elektronika di SMK dwiwarna medan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Hasil dari pembuatan media animasi di masukkan dalam flashdisk yang berisikan materi pembelajaran Menganalisis bahan-bahan komponen listrik dan elektronika.
- 2) Pembuatan media pembelajaran dibuat berupa flashdisk yang berisikan: teks, audio, gambar diam (image), animasi (gambar gerak)
- 3) Guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan flashdisk pada saat pembelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan
- 4) Meningkatkan motivasi siswa menggunakan media animasi agar pembelajaran lebih efektif.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media animasi pembelajaran ini didasarkan pada beberapa asumsi bahwa:

- 1) Siswa SMK Dwiwarna belum sepenuhnya memahami tentang materi Menganalisis dasar-dasar ketenagalistrikan
- 2) Siswa dapat melakukan proses pembelajaran secara mandiri apabila ada sarana pembelajaran menggunakan laptop dan infokus, jika dirumah dapat memutar video animasi menggunakan gadget.

- 3) Media pengembangan animasi dapat menambahkan pengetahuan siswa tentang Menganalisis dasar-dasar ketenagalistrikan

Keterbatasan pengembangan media animasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan kemungkinan belum optimal karena keterbatasan dari peneliti
- 2) Sulitnya menemukan bahan untuk dijadikan sumber pembuatan media animasi.

