

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan pondasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia dan masyarakat untuk menunjang pembangunan bangsa dan Negara. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan mengandung makna bahwa pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia untuk sebagai peserta dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri sebagai manusia yang memiliki kecerdasan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan, anjuran atau arahan untuk anak didik lebih baik.

Pendidikan berjalan dengan baik tentu perlu adanya media untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Menurut (Widjayanti et al., 2018) Kata media berasal dari bahasa latin yakni *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan menurut. Menurut (Fitrianan, 2020) Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan

siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Sebagai guru kita dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah media yang dapat menunjang kelancaran dan keefektifan siswa dalam belajar. Pada era globalisasi yang ditandai dengan teknologi yang berkembang pesat dan persaingan hidup yang semakin ketat mengharuskan setiap individu untuk mampu bersaing. Sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi harus dipersiapkan melalui pendidikan yang bermutu agar menghasilkan generasi yang mampu menghadapi persaingan global. Perancangan pembelajaran diupayakan agar siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Berdasarkan keadaan pada saat ini siswa lebih tertarik untuk bermain *gadget* dari pada membaca buku. Hal ini akan menjadi permasalahan bagi orang tua dan guru karena siswa kurang antusias untuk melaksanakan proses belajar. Belum adanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam kegiatan pembelajaran, siswa merasa bosan saat pembelajaran karena tidak ada variasi belajar interaktif dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi minat dan semangat belajar siswa, siswa belum mampu memahami materi yang diberikan dengan metode pembelajaran

ceramah yang disampaikan oleh guru, kurangnya kecocokan siswa terhadap metode pembelajaran secara ceramah, membuat siswa sulit memahami materi dan kurang menarik. Penguasaan materi yang rendah menjadi permasalahan yang wajib untuk ditemukan solusinya terutama bagi guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Seorang guru harus memiliki kreatifitas dan kepekaan terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan. Guru harus memiliki kreatifitas agar mampu membuat inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran harus dirancang agar siswa merasa senang dan nyaman ketika belajar, agar proses pembelajaran lebih optimal, diperlukan juga sumber belajar dengan media pembelajaran yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan dan memudahkan dalam mempelajari sesuatu.

Menurut (Kharisma et al., 2015) Media Pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis animasi dapat melatih kemandirian siswa. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan didampingi oleh guru pengampu mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dengan materi yang disampaikan berbasis animasi. Menurut (Fitrianan, 2020) Media yang akan dibuat adalah media interaktif berbasis animasi, media pembelajaran interaktif dapat berupa *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran kepada

siswa yang dapat memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran.

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Dengan media pembelajaran interaktif berbasis Animasi ini dapat memberikan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dalam halaman *web* yang dibuat. Menurut (Widjayanti et al., 2018) Animasi dapat memberikan gambaran suatu materi secara jelas sehingga penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Adapun beberapa kelebihan dari penggunaan animasi sebagai media pembelajaran antara lain: 1) meningkatkan keterampilan dan interaktifitas, 2) memotivasi siswa, 3) respon siswa lebih cepat, 4) menarik perhatian siswa, 5) mudah digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Kartika 1-2 Padang 10 Agustus 2022, ditemukan sebagian besar siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan kepada guru karena siswa belum mampu memahami materi yang di berikan dengan metode yang disampaikan oleh guru, dan siswa-siswa tersebut merasakan bosan saat pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar dari proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan juga kurang maksimal dan belum seluruhnya memenuhi KKM. Hal ini ditunjukkan melalui hasil nilai mid semester mata pelajaran Produk Kreatif dan

Kewirausahaan Kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2 yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Nilai Mid Semester Kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Kkm	≥ 75	≤ 75
1	XI TKJ 1	21	10	11	75	47%	53%
2	XI TKJ 2	22	8	14	75	36%	64%

Sumber : Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Pada tabel diatas, terdapat 53% siswa XI TKJ 1 yang tidak mencapai KKM dan 47% siswa mencapai KKM, sedangkan pada kelas XI TKJ 2, terdapat 64% siswa yang tidak mencapai KKM dan 36% siswa mencapai KKM. Data diatas merupakan data nilai siswa yang tidak mencapai KKM selama proses pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

Berdasarkan observasi di atas penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKK). Animasi berasal dari bahasa latin yaitu Anima yang artinya jiwa, hidup, dan semangat. Sedangkan karakternya adalah objek nyata yang bisa dituangkan dalam bentuk 2D dan 3D. Dalam pembuatan media pembelajaran animasi ini akan sangat menarik dan membantu siswa dalam mempelajari materi. Dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan tidak hanya fokus kepada materi tetapi juga praktek tentang pembuatan sebuah produk kreatif, dengan media animasi ini akan dibuat seperti langkah-langkah pembuatan produknya. Berdasarkan masalah di atas peneliti ingin memberikan sebuah solusi dengan merancang sebuah media

pembelajaran. Media tersebut berupa media Animasi yang berjudul **“Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK Kartika 1-2 Padang Tahun Ajaran 2022/2023”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian diantaranya adalah :

1. Belum adanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Siswa merasa bosan saat pembelajaran karena tidak ada variasi belajar interaktif dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi minat dan semangat belajar siswa.
3. Siswa belum mampu memahami materi yang diberikan dengan metode pembelajaran ceramah yang disampaikan oleh guru.
4. Kurangnya kecocokan siswa terhadap metode pembelajaran secara ceramah, membuat siswa sulit memahami materi dan kurang menarik.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) Kelas XI TKJ di SMK Kartika 1-2 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023 guna untuk

membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu pemahaman peserta didik dan membantu pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah merancang media pembelajaran interaktif berbasis animasi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) Kelas XI TKJ SMK Kartika 1-2 Padang Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah uji validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis animasi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) Kelas XI TKJ SMK Kartika 1-2 Padang Tahun Pelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI TKJ di SMK Kartika 1-2 Padang Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis animasi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI TKJ di SMK Kartika 1-2 Padang Tahun Pelajaran 2022/2023?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah, serta sarana belajar untuk menjadi pendidik yang baik terhadap pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis animasi bisa meningkatkan hasil belajar siswa sehingga hasil belajar yang diharapkan memuaskan.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan menimbulkan motivasi siswa untuk belajar karena bahan ajar menggunakan animasi yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Bagi pengembangan keilmuan, hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.
5. Serta sebagai tugas akhir karya ilmiah untuk syarat kelulusan S1 (Strata 1)

G. Spesifikasi Produk yang di Rancang

Produk yang akan dibuat penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI TKJ di SMK Kartika 1-2 Padang, secara lebih rinci spesifikasi produk yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis animasi ini bisa dibuka pada laptop.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis animasi ini dibuat dengan menggunakan *software* Aplikasi Macromedia Flash 8, serta *software* pengolahan grafis seperti Coreldraw dan Adobe Photoshop CS6 yang digunakan untuk pengolahan dan tata letak layout gambar.
3. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi ini disajikan dengan alat *control* seperti tombol lanjut, tombol kembali, tombol home, serta tombol-tombol yang terdapat pada menu utama. Tombol ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa untuk menuju halaman yang diinginkan.
4. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi ini dilengkapi dengan teks, suara, gambar, dan animasi yang menarik sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.
5. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi ini memiliki halaman latihan atau evaluasi dalam bentuk soal-soal objektif yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan penggunaan media ini.

6. Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi ini lebih praktis, *design* yang lebih sederhana, dan mudah digunakan (*user friendly*).