

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi manusia. Dengan adanya pendidikan, potensi diri pada manusia dapat tergali. Sesuai dengan Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan sebuah upaya sadar dan terstruktur agar dapat mencapai tujuan. Siswa diharapkan mampu untuk mengembangkan potensi dalam dirinya guna memiliki kepribadian yang baik, dapat mengendalikan diri, memiliki kekuatan keagamaan, memiliki akhlak mulia serta kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Pada masa sekarang teknologi berkembang sangat pesat dan dapat memengaruhi media yang digunakan oleh sekolah. Suatu kemajuan pada teknologi dapat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan sumber daya manusia dipengaruhi oleh kualitas pada pendidikannya. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan kualitas pada masyarakat (Sanita & Maksun, 2021). Dari hal tersebut diperlukan upaya meningkatkan pendidikan bangsa melalui penciptaan suatu inovasi dibidang pendidikan.

Pembelajaran teori terkesan membosankan dibandingkan dengan pembelajaran praktik. Dikarenakan hal tersebut, media pembelajaran harus diperhatikan supaya siswa merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. *Motion graphic* dapat digunakan sebagai media presentasi untuk mendukung proses penyampaian materi dalam pembelajaran. *Motion graphic* memiliki tampilan menarik berupa gabungan dari grafis, animasi dan audio. Penggunaan *motion graphic* dalam media pembelajaran dapat ditayangkan melalui laptop maupun *smartphone* (Damayanti & Wulandari, 2018).

Media animasi berupa *motion graphic* yang digunakan dalam media pembelajaran akan mempermudah dalam proses pembelajaran. Dengan

adanya media tersebut, guru tidak harus menjelaskan secara berulang – ulang saat pembelajaran. Penelitian dari (Yusuf et al., 2017) menyatakan bahwa animasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran dan dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Dengan hal ini animasi *motion graphic* dapat dijadikan pilihan agar siswa dapat dengan mudah memahami materi dan menjadi motivasi siswa dalam belajar. Hal ini didukung (Revlina et al., 2021) yang menyatakan animasi *motion graphic* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pengetahuan siswa terhadap suatu mata pelajaran dengan kata lain dapat menciptakan hasil yang positif pada hasil belajar siswa.

Mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan merupakan salah satu mata pelajaran vokasi di SMK kelas XI untuk program keahlian Teknik Komputer Jaringan. Dalam penelitian (Intan, 2020) menemukan bahwa siswa lebih banyak yang malas membaca buku paket dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga mengakibatkan nilai siswa mengalami masalah. Oleh sebab itu, diperlukannya media interaktif yang dapat mengoptimalkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran terkait.

Media interaktif sebagai salah satu perantara dalam mendukung proses pembelajaran dimana disusun dengan sistematis berisi materi pelajaran hingga latihan soal serta menarik guna meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Vidiasti, 2019). Adanya perkembangan pada ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membawa kemudahan dalam proses pembelajaran. *Information and Communication* (ICT) sebagai salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh para guru guna mendukung pembelajaran. Media interaktif atau ICT ini dapat berupa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) melalui bantuan komputer maupun perangkat komunikasi yang lain (Novita et al., 2019).

Perangkat *mobile* seperti *smartphone* tidak lagi asing bagi siswa. Saat ini, banyak siswa yang sudah memiliki *smartphone* dengan dilengkapi fitur yang *up to date*. Perangkat *android* sangatlah dekat dengan kehidupan para

siswa. Tidak hanya untuk komunikasi tetapi juga bisa digunakan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif yang bermanfaat untuk siswa. Oleh karena itu, cukup menjanjikan apabila melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* (Lubis & Ikhsan, 2015).

Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *android* dimana pada media tersebut terdapat video *motion graphic animation* mengenai mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan dengan pokok bahasan Standar Komunikasi Data untuk kelas XI dibidang keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Selain itu, materi yang disajikan berupa teks, gambar, video, audio dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dimana dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, serta dilakukan pengujian guna mengetahui tingkat terhadap kelayakan media interaktif yang dikembangkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a) Pembelajaran teori terkesan membosankan dibandingkan dengan pembelajaran praktik.
- b) Siswa malas membaca buku paket dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung.
- c) Perlunya media interaktif yang menjadi perantara dalam proses pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini. Adapun yang menjadi Batasan masalah dari penelitian pengembangan ini adalah :

- a) Penelitian dilakukan pada siswa SMK kelas XI untuk program keahlian Teknik Komputer Jaringan.

- b) Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan media pembelajaran pokok bahasan Standar Komunikasi Data.
- c) Media pembelajaran ini dirancang menggunakan *software Adobe Animate CC 2020*.
- d) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan pada *desktop* maupun *android*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari pembatasan masalah di atas, penelitian ini dirumuskan pada masalah sebagai berikut :

- a) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif *motion graphic animation* pokok bahasan Standar Komunikasi Data pada siswa SMK kelas XI TKJ dilakukan?
- b) Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *motion graphic animation* pokok bahasan Standar Komunikasi Data pada siswa SMK kelas XI TKJ yang dikembangkan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan di atas, maka penulis dapat memberitahukan tujuan penelitian sebagai berikut :

- a) Mengembangkan media media pembelajaran interaktif *motion graphic animation* pokok bahasan Standar Komunikasi Data pada siswa SMK kelas XI TKJ.
- b) Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif *motion graphic animation* pokok bahasan Standar Komunikasi Data pada siswa SMK kelas XI TKJ.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, melalui penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam pendidikan secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu :

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat untuk :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan peneliti lain untuk mengembangkan model pembelajaran interaktif sejenis.
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan informasi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif di Sekolah Menengah Kejuruan.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengajar dalam hal penggunaan media interaktif untuk proses pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah pengalaman dan menambah wawasan serta digunakan sebagai acuan untuk tindakan selanjutnya guna mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para pendidik dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dan dapat membangun kreatifitas pendidik dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

### c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para siswa dalam belajar dimana dan kapan saja, serta dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi yang membuat kemampuan dan minat siswa meningkat.