

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar-mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan maka seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah belajar untuk melakukan sesuatu, belajar mengetahui, belajar hidup bersama dan belajar untuk menjadi sesuatu. Ada banyak jenis Pendidikan nasional, diantaranya adalah akademik, umum, kejuruan, profesi, keagamaan, vokasi, dan lain sebagainya.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pengajaran yang artinya proses penyampaian pesan dari seseorang (guru) kepada seseorang atau sekelompok orang (siswa) dengan menggunakan sebuah media sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi.

Zaman globalisasi ini perkembangan ilmu dan teknologi semakin berkembang sehingga mudah bagi seseorang untuk mendapatkan sebuah informasi terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang penting bagi sebuah negara karena penentu kualitas sumber daya manusia (SDM). Adanya perkembangan teknologi ini diharapkan didunia pendidikan semakin mudah pada saat proses belajar mengajar sehingga siswa menjadi lebih pintar.

Sarana pendidikan untuk memudahkan dalam penyampaian materi ajar, dalam artian segala macam peralatan yang digunakan guru dan siswa untuk memudahkan penyampaian dan menerima materi pelajaran. Sedangkan prasarana pendidikan untuk memudahkan penyelenggaraan pendidikan dalam artian segala macam peralatan, kelengkapan, dan benda-benda yang digunakan guru dan siswa untuk memudahkan penyelenggaraan pendidikan. Sarana prasarana di SMK harus disesuaikan dengan majunya perkembangan teknologi sehingga bisa bermanfaat bagi siswa pada saat proses belajar mengajar.

Guru yang dibutuhkan untuk peningkatan pendidikan yang berkualitas di era teknologi ini yaitu bisa menggunakan media karena sebagai sarana pembelajaran yang penting untuk meningkatkan tiga aspek kompetensi yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat menarik siswa untuk lebih giat belajar di dalam kelas maupun di luar kelas.

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Media yang baik adalah media yang didalamnya terdapat 2 unsur diatas yakni visual dan non-visual agar media tersebut lebih menarik untuk digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa.

Permasalahan yang terjadi masih banyak guru menggunakan metode pembelajaran yang bersifat monoton, sehingga para siswa terkadang merasa bosan dan pada akhirnya perhatian siswa terhadap pembelajaran menurun. Selain faktor guru dan media yang digunakan, sarana dan prasarana yang

kurang memadai perlu diperhatikan karena terkadang menjadi kendala sekolah dalam proses pembelajaran.

Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Seyegan pada saat ini proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah ataupun menggambar pola di papan tulis dan dengan menggunakan *Jobsheet* yang kemudian diikuti oleh peserta didik, salah satunya pada pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. Mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung adalah pelajaran yang mempelajari mengenai menggambar konstruksi dari suatu bangunan seperti menggambar proyeksi bangunan sederhana, pondasi, lantai, kolom balok, plat lantai, dan utilitas rumah bangunan sederhana. Proses belajar mengajar Konstruksi dan Utilitas Gedung guru masih menggunakan *jobsheet* gambar bangunan untuk dijadikan pedoman peserta didik dalam menggambar metode pembelajaran tersebut membuat siswa hanya terpaku pada *jobsheet* gambar tanpa dipahami. Seorang ahli gambar harus memahami apa yang digambar secara detail sesuai dengan standar perencanaan sehingga bangunan yang direncanakan oleh ahli gambar dapat dilaksanakan dengan aman.

Permasalahan yang hanya menggunakan *jobsheet* maka diperlukan media pembelajaran interaktif dan animatif sebagai salah satu alternatif yang dapat membangun imajinasi bangun ruang peserta didik dan menjadi solusi kurangnya pemahaman serta kurangnya minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran. Ada beberapa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pada peserta didik, seperti *Aurora 3D Presentation*, *Prezi*, *App Inventor*, *Adobe Flash*, dan lain-lain. Adanya berbagai media pembelajaran interaktif tersebut, media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* yang dipilih karena mempunyai fitur

yang lengkap salah satunya dapat membuat animasi secara langsung serta mudah dalam pembuatannya dibanding dengan media pembelajaran interaktif yang lainnya. *Adobe Flash* juga dapat digunakan dengan menggunakan komputer yang memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, gambar, suara, musik, dan animasi grafik.

Agar pemahaman siswa pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung meningkat diperlukan media pembelajaran yang berbentuk video animasi 3 dimensi. Video animasi ini diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat serta menambah minat belajar siswa. Video animasi 3 dimensi ini berfungsi sebagai mempermudah siswa memahami gambar yang masih berwujud 2 dimensi, mengingat banyak peserta didik yang kurang paham dengan bangun ruang dan pemahaman gambar kerja. Animasi 3 dimensi menggunakan *Google SketchUp* dimana salah satu *software* pemodelan 3 dimensi yang memiliki kemudahan dalam membuat pemodelan 3 dimensi.

Berkaitan dengan uraian latar belakang diatas, maka penulis ingin melaksanakan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Animasi Berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK N 1 Seyegan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan sebagai berikut:

1. Metode guru dalam proses pembelajaran masih bersifat monoton yang berdampak pada menurunnya minat belajar siswa

2. Guru hanya menggunakan media *jobsheet* gambar bangunan untuk dijadikan pedoman peserta didik dalam menggambar tanpa dijelaskan terlebih dahulu.
3. Pada pembelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung, siswa masih banyak kurang paham antara gambar bangunan 2 dimensi dengan bangunan asli, oleh sebab itu perlunya animasi sebagai penghantar materi.
4. Perlu adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK N 1 Seyegan. Media pembelajaran ini digunakan pada kelas XI dengan materi gambar pondasi, gambar struktur atap, gambar tangga dan gambar sanitasi air bersih dan kotor. Kurikulum yang digunakan pada SMK N 1 Seyegan adalah kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung berbasis *Adobe Flash CS6* pada siswa kelas XI TDPIB di SMK N 1 Seyegan ?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung berbasis *Adobe Flash CS6* pada siswa kelas XI TDPIB di SMK N 1 Seyegan ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung.
2. Mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung berbasis *Adobe Flash CS6* pada siswa kelas XI TDPIB di SMK N 1 Seyegan menurut ahli materi pada mata pelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung.
3. Mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung berbasis *Adobe Flash CS6* pada siswa kelas XI TDPIB di SMK N 1 Seyegan menurut ahli media pada mata pelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung.
4. Mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung berbasis *Adobe Flash CS6* pada siswa kelas XI TDPIB di SMK N 1 Seyegan menurut guru pada mata pelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung.
5. Mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung berbasis *Adobe Flash CS6* pada siswa kelas XI TDPIB di SMK N 1 Seyegan menurut siswa pada mata pelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran interaktif ini berisi tentang pelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung kelas XI TDPIB.
2. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa *software* media pembelajaran interaktif menggunakan *software Adobe Flash CS6*, produk ini dapat diakses pada laptop maupun *personal computer* (PC).
3. *Software* media pembelajaran ini sudah baik digunakan pada laptop maupun *personal computer* (PC) dengan persyaratan sistem sebagai berikut:
 - a. Microsoft Windows XP, Vista, atau 7.
 - b. Intel atau AMD *Processor* 2.0 GHz.
 - c. RAM 1 GB.
 - d. 100 MB ruang *hard disk* yang tersedia.
4. Produk ini dilengkapi dengan animasi 3 dimensi menggunakan *software* Google *SketchUP* sehingga materi dapat dipahami.
5. Media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan evaluasi di akhir pembelajaran dengan jumlah 20 butir soal pilihan ganda.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi peserta didik
 - a. Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.
 - b. Mempermudah siswa dalam memahami materi tentang gambar konstruksi dan utilitas gedung.

- c. Menyediakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh siswa dalam mempelajari materi pelajaran gambar konstruksi dan utilitas gedung.

2. Bagi pihak sekolah

- a. Sebagai sarana pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Adanya media pembelajaran interaktif gambar konstruksi bangunan berbasis *Adobe Flash CS6* mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

3. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada peserta didik.
- b. Peneliti mendapat pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis video animasi menggunakan *software Google SketchUp*.