

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Gorontalo adalah sebuah sekolah yang berada di Kota Gorontalo. Sekolah ini adalah salah satu sekolah Negeri yang bergerak pada pemanfaatan teknologi pada proses pembelajarannya, terutama pada jurusan Multimedia. Dimana jurusan ini terbagi pada beberapa mata pelajaran. Salah satunya mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan materi konsep desain/ptototipe produk barang/jasa, dalam mata pelajaran ini bertujuan bahwa memberikan gambaran kepada siswa dan siswi di SMK tentang pentingnya berwirausaha. Bagaimana siswa dapat melatih keterampilan dalam menciptakan suatu karya, memanfaatkan media teknologi sebagai bahan dalam berkarya seni dan bagaimana siswa dapat menganalisis konsep dan membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa.

Upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut, dengan memberikan materi teori menggunakan media buku. Berdasarkan data yang diperoleh dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dengan materi desain prototype produk barang/jasa. Rata-rata nilai hasil belajar siswa 65 dimana nilai pada materi desain prototype produk barang/jasa masih dibawah KKM yaitu 75. Sehingga ditemukan permasalahan yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa, karena sebagian besar materi yang disajikan dalam bentuk teks dan tidak interaktif. Serta, masih ada beberapa siswa yang belum memahami materi untuk

melatih keterampilan tanpa adanya praktikum. Hal tersebut dikarenakan siswa hanya membayangkan materi yang dijelaskan oleh guru tanpa adanya contoh gambaran secara langsung, serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang dominan itu masih bergantung pada media buku. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang bervariasi dirasa mampu untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa mudah untuk mengikuti pembelajaran dan dapat menerima serta memahami materi pembelajaran.

Beberapa penelitian telah menghasilkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, seperti yang dilakukan oleh Yasa, dkk (2017) serta Findawati dan Suprianto (2014). Namun berdasarkan hasil penelitiannya, media pembelajaran tersebut masih perlu dioptimalkan dan dilengkapi. Dimana dalam penelitian tersebut background dan font pada medianya tidak disesuaikan dengan warna dan ukuran, serta perlu dilengkapi petunjuk penggunaan program pada beberapa materi latihan soal maupun simulasi dan ditambahkan *background* yang bisa dimatikan jika tidak diperlukan.

Solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di SMK Negeri 2 Gorontalo serta kelemahan yang ada pada penelitian terkait terdahulu, maka dibutuhkan suatu media berupa media pembelajaran interaktif yang menarik serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sebagai sarana pendukung. Salah satu solusinya adalah *Adobe Animate CC*. Dimana *Adobe Animate CC* ini merupakan aplikasi yang tepat digunakan sebagai pembuat media pembelajaran interaktif, dapat

mengimpor file berupa gambar/animasi, audio, video, dan publishing program kedalam berbagai format.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* yang akan dibuat menarik, sehingga siswa merasa senang dan tertarik untuk menerima pelajaran dengan baik serta membangkitkan semangat dan minat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran didalam kelas. Media pembelajaran yang dibuat ini dapat dipublish menjadi file dengan ekstensi .EXE dan .APK. Sedangkan untuk materi pelajaran yang akan digunakan di media pembelajaran ini adalah materi Konsep Desain/Prototipe Produk Barang/Jasa pada semester 1 (ganjil). Media pembelajaran ini bisa digunakan guru sebagai alat bantu mengajar dan digunakan siswa untuk belajar secara mandiri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar dan melatih keterampilan dalam membuat suatu karya ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang diuji oleh ahli media dan materi?
3. Bagaimana mengukur efektivitas dari media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan?

### **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk menghindari kesalahan persepsi dan perluasan maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Penelitian dilakukan di kelas XI-Multimedia SMK Negeri 2 Gorontalo tahun ajaran 2020/2021 pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (Materi konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa).
2. Media pembelajaran interaktif ini dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC* dalam bentuk *flashplayer*.
3. Media pembelajaran interaktif yang disajikan berupa *tutorial* dan *drill practice* serta soal latihan.
4. Validasi produk media pembelajaran ini berupa uji kelayakan dari 2 orang guru berupa ahli materi disekolah dan 2 orang ahli media salah satunya langsung dari industri TVRI dan Dosen Teknik Informatika.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar dan melatih keterampilan dalam membuat suatu karya.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang di uji oleh ahli media dan ahli materi pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.
3. Untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Animate* CC dapat meningkatkan minat belajar dan melatih keterampilan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Dengan merancang media pembelajaran berupa media interaktif ini diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran yang lebih menarik, mendorong siswa untuk melatih keterampilan dan lebih aktif dalam pembelajaran, serta memberikan suasana yang menyenangkan.

#### **b. Bagi Guru**

Membuat guru untuk lebih kreatif dalam menyiapkan pembelajaran bagi siswa dan sebagai sarana untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah berlangsung.

#### **c. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat memotivasi agar terus belajar, dan menggali pengetahuan mengenai perkembangan dalam dunia pendidikan yang dinamis, guna menambah wawasan dan pengalaman, sehingga akan tercipta guru yang professional guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.