

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan kejuruan adalah suatu program pendidikan yang menyiapkan individu siswa menjadi tenaga yang profesional dan siap untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Djohar, 2007). Sekolah menengah kejuruan (SMK) Negeri 2 Gorontalo adalah salah satu sekolah kejuruan di Gorontalo yang terdiri dari enam bidang keahlian, salah satunya bidang keahlian Multimedia. Didalam jurusan Multimedia terdapat beberapa mata pelajaran produktif, salah satunya adalah mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, mata pelajaran ini bertujuan memberikan pemahaman tentang cara pembuatan sebuah video atau film pendek.

Upaya yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memberikan materi menggunakan media buku dan Modul. Namun berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa, media pembelajaran yang digunakan oleh siswa hanya berupa buku dan modul. Dengan isi modul yang sebagian besar disajikan dalam bentuk teks membuat siswa cepat bosan jika terlalu banyak membaca materi pembelajaran. Sedangkan untuk dapat memahami materi Editing Video tidak cukup jika hanya dengan membaca, siswa juga perlu media tutorial, simulasi dan gambar animasi yang berisi materi tentang Editing Video, agar proses penyampaian materi lebih jelas dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya penggunaan metode dan variasi media dalam proses pembelajaran, membuat siswa terlihat diam dan tidak aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, hal tersebut dikarenakan penggunaan media buku dan modul masih

kurang cocok digunakan oleh guru saat memberikan materi pembelajaran, karena belum memunculkan interaksi dengan siswa.

Dari hasil penelitian oleh Manoppo (2021), berhasil memberikan solusi terhadap kebosanan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang masih menggunakan media buku pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif sehingga terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Pramuaji dan Muhammad (2017), penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pengenalan *corel draw* berbasis *Adobe Flash CS3* untuk siswa kelas X jurusan multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi sebagai bahan ajar bagi siswa.

Solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di SMK Negeri 2 Gorontalo, khususnya pada materi Editing Video, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi editing video, dapat memperjelas penyajian materi, dan membuat media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimanakah langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi Editing Video yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif pada materi editing video menurut ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

penelitian ini di batasi pada hal-hal berikut :

1. Penelitian dilakukan di kelas XII-Multimedia SMK Negeri 2 Gorontalo tahun ajaran 2021/2022 pada materi Editing Video.
2. Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate* CC.
3. Penelitian ini hanya mencakup pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi editing video, dan validasi produk berupa uji kelayakan media dari ahli materi dan ahli media, serta uji coba kepraktisan media pembelajaran oleh siswa/pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi Editing video untuk siswa kelas XII Multimedia di SMK Negeri 2 Gorontalo yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
2. Dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif melalui uji kelayakan dari ahli materi, ahli media, dan mengetahui kepraktisan media pembelajaran melalui uji coba responden (siswa/pengguna)

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memperoleh manfaat khususnya dalam dunia pendidikan antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis :
 - a. Dengan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan suatu media yang sesuai dengan

kebutuhan siswa dan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis :

a. Pendidik

Membantu pendidik untuk lebih kreatif dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa agar tercapainya hasil belajar yang maksimal.

b. Peserta didik

Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, serta memberikan suasana belajar yang menyenangkan didalam kelas.

c. Peneliti selanjutnya dan pihak lain

Dapat digunakan untuk penelitian lanjutan serta dapat dijadikan rujukan penelitian yang akan datang, khususnya yang berkaitan dengan materi editing video atau dapat juga digunakan dalam