

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang terencana yang dialami manusia untuk mempelajari sesuatu yang di sekelilingnya, dengan Pendidikan seseorang dapat menambah keterampilan dengan potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan dapat memberikan peranan yang sangat baik dalam kehidupan seseorang, maka dari itu untuk menunjang Pendidikan yang baik, diperlukannya suatu pola pembelajaran yang baik. Pola pembelajaran berkaitan dengan segala aspek pemberian dari tenaga pendidik kepada peserta didik, mulai dari metode mengajar, cara mengajar dan bahan mengajar dalam proses pembelajaran. Sudjana dan Rivai (dalam Ramadhani & Rahayu, 2022) Secara singkat ia berpendapat bahwa kenapa media dalam pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar mengajar peserta didik. Karena pembelajaran dengan media akan lebih menarik terhadap minat peserta didik, dapat memberikan perhatian untuk meningkatkan motivasi belajar, makna bahan ajar yang disampaikan menjadi jelas serta dapat memudahkan peserta didik memahami dan membantu menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Sementara itu, tenaga pendidik dalam pembelajaran masih kurang terhadap menggunakan media dalam proses pembelajaran, dan hal tersebut mempengaruhi kepada peserta didik sehingga kurang tertarik terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Dilihat dari kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan PLP II yang dilaksanakan di sekolah SMK As Saabiq Singaparna dalam kegiatan belajar mengajar yaitu menggunakan metode ceramah dan menggunakan media sederhana dalam keberlangsungan proses pembelajaran dan yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan format ceramah dan mata pelajaran pemrograman dasar jarang menggunakan media visual. Sehingga mereka merasa bosan dan kurang tertarik untuk memahami materi tersebut. Oleh karena itu, media yang digunakan harus sesuai agar konten yang disajikan dapat diterima dengan baik. Menurut pendapat (Asril et al., 2022) peserta didik kesulitan dalam memahami materi pemrograman, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya media pembelajaran. Dalam hal ini penyebab menurunnya minat belajar peserta didik yaitu kurang beragamnya penggunaan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pada pelaksanaan PLP II penulis mewawancarai secara tidak terstruktur di kelas X RPLG SMK As Saabiq Singaparna mengenai kegiatan pembelajaran di kelas, dan peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan selama proses belajar mengajar dan kesulitan memahami materi pemrograman. Salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah

media pembelajaran. Pada mata pelajaran pemrograman dasar, sudah banyak media pembelajaran dan bahan ajar seperti papan tulis serta media lainnya dan hampir tidak ada media pembelajaran yang memanfaatkan media powerpoint dan media berbentuk visual dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, peserta didik mengharapkan metode dan media baru untuk digunakan ketika pembelajaran.

Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pemrograman Materi Dasar Bahasa C Sharp Menggunakan Video Animasi”**.Peneliti bertujuan megembangan media pembelajaran video animasi sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu solusi mengatasi permasalahan tersebut.



B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian adalah :

1. Belum tersedianya media pembelajaran video animasi untuk mata pelajaran pemrograman materi dasar Bahasa C Sharp.
2. Kurangnya ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar pemrograman ketika hanya menggunakan media pembelajaran konvensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini hanya menggunakan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi canva
2. Penelitian ini hanya fokus pada 1 subtema mata pelajaran pemrograman yaitu dasar dasar Bahasa C Sharp
3. Media pembelajaran berbasis video animasi ini dibatasi atau diterapkan untuk kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak dan Game (RPLG).

D. Rumusan Masalah

Bersadarkan latar belakang diatas, maka rumuskan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran pemrograman pemrograman materi dasar Bahasa C Sharp menggunakan video animasi untuk kelas X RPLG ?
2. Bagaimana validitas penilaian ahli terhadap media pembelajaran pemrograman materi dasar dasar bahasa C Sharp menggunakan video animasi ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran pemrograman materi dasar dasar Bahasa C Sharp menggunakan video animasi ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk :

1. Menghasilkan media pembelajaran video animasi mata pelajaran pemrograman materi dasar dasar Bahasa C Sharp.
2. Menguji kevalidan pengembangan media pembelajaran pemrograman materi dasar dasar Bahasa C Sharp menggunakan video animasi.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran pemrograman materi dasar dasar Bahasa C Sharp menggunakan video animasi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat yang diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan terhadap media pembelajaran yang nantinya bisa digunakan disuatu Pendidikan.

b. Bagi Peserta didik

Membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran pemrograman.

c. Manfaat Bagi Guru

Sebagai sumber referensi bagi pendidik untuk mengajarkan peserta didik bagaimana menggunakan media pembelajaran, dan sebagai sumber pendukung pendidik dalam mengkomunikasikan isi pembelajaran.