

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Teknologi di bidang komputer telah mengalami perkembangan, telah tersedia berbagai software yang saling terintegrasi dan sinergis, yang mampu menampilkan teks, suara, grafis, video dan animasi (Mustholiq, dkk. 2007: 9). Perkembangan perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) memberikan keuntungan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih, media pembelajaran juga ikut mengalami perkembangan, diawali dengan media pembelajaran tradisional yang masih berupa teks dalam bentuk buku dan sekarang berkembang menjadi media pembelajaran yang berbentuk digital dengan memanfaatkan teknologi di bidang komputer. Ada beberapa keunggulan dan kelebihan yang dapat diperoleh dari perkembangan teknologi.

Media menjadi salah satu faktor keberhasilan proses belajar mengajar di kelas, karena dapat membantu penyampaian informasi guru kepada siswa. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting dan membantu untuk proses belajar mengajar di dalam kelas. Pada saat proses belajar mengajar di kelas terjadi proses komunikasi antara guru dan siswa. Keberhasilan terjadinya komunikasi yang berkualitas bergantung dari beberapa faktor yaitu: komunikator, media, materi, dan komunikan. Dalam proses pembelajaran di kelas yang berperan sebagai komunikator adalah guru

dan peran siswa adalah sebagai komunikan. Peran guru sebagai komunikator harus mempunyai kompetensi yang profesional. Sedangkan media berperan sebagai perantara antara guru dan siswa.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, dan wawancara dengan Kusuma Wardhani S.Pd salah seorang guru produktif multimedia, beliau memaparkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih terpaku pada *textbook*, modul, dan *jobsheet*. Salah satu contoh adalah pada mata pelajaran animasi 2D materi *tweening*. Beliau juga mengatakan materi *tweening* yang hanya berdasarkan *textbook* dan *jobsheet* mengakibatkan siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi tersebut karena materi *tweening* membutuhkan ilustrasi. Selain itu, bahan ajar yang digunakan untuk materi *tweening* masih berupa pdf dan modul. Permasalahan lain muncul yaitu media pembelajaran yang sudah dibuat belum maksimal sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Dari wawancara dengan siswa, didapatkan hasil bahwa mereka bosan dengan media pembelajaran yang berupa *textbook*, modul dan *jobsheet* dapat dilihat ketika proses pembelajaran siswa lebih tertarik membuka yang lain contohnya youtube yang bersifat non kependidikan. Text, visual, simulasi dan video tutorial salah satu bagian wujud dari media pembelajaran interaktif yang membuat siswa merasa terbantu untuk mempunyai pengetahuan, selain itu pemahaman tentang konsep yang didapatkan lebih dalam, serta dapat mengetahui aplikasi-aplikasi tentang ilmu yang diperoleh (Suyitno. 2016: 102).

Setelah menemukan masalah yang ada dapat diambil beberapa solusi, diantaranya dengan pendekatan terhadap masing- masing siswa oleh guru. Pendekatan seperti ini

dapat dilakukan tetapi membutuhkan tenaga dan waktu yang lama sedangkan karakteristik siswa berbeda- beda. Adapun solusi lain seperti mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang selaras akan menghasilkan berupa kompetensi yang baik bagi peserta didik (Sukoco, dkk. 2014: 217).

Mengingat pentingnya peran media menjadi salah satu sarana untuk penunjang proses pembelajaran di kelas, maka dikembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis multimedia. Media yang menarik dan interaktif yang mencakup beberapa unsur seperti audio, animasi, video, dan teks. Media pembelajaran yang akan dikembangkan disarankan mampu membuat ketertarikan siswa sehingga mudah memahami materi dalam pembelajaran materi *tweening*. Materi tersebut dipilih karena materi tersebut merupakan salah satu bagian materi dasar yang cukup penting dalam pelajaran animasi. Sarana prasarana serta fasilitas yang terdapat di sekolah sangat menunjang untuk mengaplikasikan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah penggunaan aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran (Azhar Arsyad, 2002: 3). *Computer Assisted Instruction* pengembangan daripada teknologi informasi terpadu yaitu komunikasi (interaktif), *audio*, *video*, *image*, yang dikemas dengan sebutan teknologi multimedia. Model yang terdapat dalam CAI ini berupa tutorial, *drill and practice*, simulasi, *game*, dan *problem solving*. Dalam penelitian ini mengambil model tutorial. Menurut Rusman (2012: 210) berpendapat bahwa tipe tutorial didefinisikan sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan penggunaan mikro komputer. Tutorial dalam model pembelajaran

*Computer Assisted Instruction (CAI)* ditujukan sebagai pengganti sumber belajar yang proses pembelajarannya diberikan lewat media teks, grafik, animasi, audio, video yang tampak pada monitor yang menyediakan pengorganisasian materi, soal-soal latihan dan pemecahan masalah. Sedangkan media yang digunakan adalah media video.

Mengingat pentingnya suatu pengujian untuk media pembelajaran maka perlu dilakukan pengujian kualitas agar tidak terdapat kesalahan ketika digunakan oleh pengguna. Perangkat lunak yang akan rilis diperlukan suatu pengujian agar mengurangi resiko masalah (Iacob & Constantinescu, 2008: 241).

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

1. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi *tweening* karena belum adanya ilustrasi.
2. Bahan ajar yang digunakan untuk materi *tweening* masih berupa pdf, modul.
3. Siswa merasa bosan dengan bahan ajar yang berupa modul, jobsheet dan textbook sehingga membuat siswa melakukan kegiatan lain yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran.
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif pada materi *tweening* di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
5. Media pembelajaran sering ditemukan kesalahan (*error*) ketika sudah ditangan pengguna.

## **C. BATASAN MASALAH**

Dari identifikasi masalah di atas maka permasalahan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu menampilkan materi *tweening* berupa

video dan evaluasi untuk siswa kelas XI multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

#### **D. RUMUSAN MASALAH**

1. Media pembelajaran seperti apa yang akan dikembangkan untuk mengatasi problem pembelajaran materi *tweening* di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta?
2. Bagaimana mengetahui kualitas media pembelajaran yang akan dikembangkan?

#### **E. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat media pembelajaran yang dapat mengatasi problem pembelajaran materi *tweening* berupa video dan evaluasi di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
2. Menguji kualitas media pembelajaran interaktif pada materi *tweening* dengan melakukan pengujian alpha dan beta.

#### **F. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN**

Spesifikasi dari produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif untuk mengatasi problem pembelajaran materi *tweening* kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

## **G. MANFAAT PENELITIAN**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian media pembelajaran interaktif, khususnya mengenai materi *tweening* pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran materi *tweening*. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran.

#### b. Bagi pihak guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran materi *tweening* dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

#### c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran interaktif.

