

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang saat ini manusia pakai berjalan sejajar dengan ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Perkembangan ini telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Setiap individu, lembaga, dan institusi pendidikan termotivasi untuk melakukan respon terhadap perubahan tersebut. Kemajuan teknologi dalam bidang multimedia komputer juga teknologi informasi dan komunikasi memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia termasuk untuk memecahkan masalah pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia yang ada di Indonesia khususnya.

Teknologi informasi dan komunikasi mendapat suatu perhatian yang cukup besar karena akibat dari perkembangan sebuah teknologi bagi para pelaku pendidikan dan perkembangan pendidikan pun terpengaruh besar dengan adanya kemajuan teknologi ini. Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual. Potensi media pembelajaran berbasis komputer dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Unsur audio-visual dalam media komputer yang dihasilkan mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran bersama guru maupun belajar secara mandiri yang dikenal dengan program multimedia dalam suatu pembelajaran.

Pembelajaran yang cenderung ke arah aplikatif atau praktik langsung membutuhkan informasi tambahan tentu tidak hanya bersumber pada buku panduan saja, namun juga diperlukan adanya pemvisualisasian suatu bahan ajar. Hambatan dalam pembelajaran tidak disangka selalu ada seperti disebabkan oleh keterbatasan pengajar, alat, bahan, dan biaya dalam media pembelajaran praktik ataupun teori. Multimedia pembelajaran dengan komputer dapat membantu siswa untuk memperoleh informasi tambahan serta membuat suasana dalam pembelajaran yang efektif, menarik, tidak mudah jenuh, dan interaktif. Adanya alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang beragam diharapkan dapat menciptakan variasi ataupun suasana belajar yang nyaman sehingga tidak menimbulkan kebosanan. Salah satu ilmu yang membutuhkan adanya visualisasi adalah mata pelajaran teknik pengambilan gambar produksi.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro untuk kompetensi keahlian Multi Media mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi masih menggunakan metode konvensional dimana pengajar sebagai pusat pembelajaran dengan memberikan atau membaca modul materi pelajaran kemudian siswa mendengarkan, mencatat, dan menyelesaikan masalah yang diberikan oleh pengajar. Kegiatan belajar mengajar seperti ini membuat siswa cepat jenuh dan kurang aktif mengikuti pelajaran dengan ditandai adanya yang sibuk sendiri dengan bermain telepon genggam ataupun permainan yang ada pada komputer laboratorium.

Hasil wawancara dengan guru, Indriyanto, S.Pd menjelaskan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang interaktif pada kelas Multimedia salah satunya

adalah mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi. Kurangnya media pembelajaran dirasa menghambat kembang tumbuh pengetahuan siswanya karena siswa cepat jenuh saat mengikuti pelajaran sehingga sebanyak apapun materi yang diajarkan jika siswanya sudah jenuh sulit untuk masuk dalam ingatan. Padahal siswa membutuhkan pembelajaran yang interaktif mengingat adanya keterbatasan alat. Jadi, perlu adanya media pembelajaran interaktif yang mampu menarik minat siswa.

Pembuatan multimedia pembelajaran dapat menggunakan beberapa program aplikasi baik untuk mengolah teks, gambar, audio maupun video. Ada salah satu program yaitu program aplikasi Adobe Flash Professional CS6. Program aplikasi ini adalah sebuah *tool* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, presentasi, game bahkan perangkat ajar. Program aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi windows dan macintosh.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka akan dikembangkan media pembelajaran guna mempermudah guru serta siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa kriteria kelayakan sangat diperhatikan terutama kegunaan media itu sendiri agar menarik semangat siswa untuk belajar. Oleh karena itu, judul yang dibuat adalah “Pengembangan dan Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional CS6 pada Kelas Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan alat, bahan maupun biaya dalam pembelajaran sehingga siswa sulit menerima materi yang diberikan oleh guru.
2. Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dengan materi yang hanya dibacakan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, menarik, interaktif, dan efektif.
3. Penguasaan siswa tentang materi mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi kurang.
4. Belum adanya media pembelajaran simulasi pada mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi sehingga siswa harus menerapkan sendiri materi yang didapat dari guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah, diambil batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Professional CS6 pada kelas multimedia mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi disusun dari teks, gambar, animasi, simulasi pergerakan kamera dan evaluasi.
2. Pembuatan simulasi pergerakan kamera dibatasi pada *tilting* dan *panning*.
3. Perancangan multimedia menggunakan Adobe Flash Professional CS6.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah diuraikan diatas, didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Professional CS6 pada kelas Multimedia mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Professional CS6 pada kelas Multimedia mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Professional CS6 yang akan digunakan pada proses pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan siswa maupun guru mengenai media pembelajaran dan dapat menimbulkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan meningkatkan guru sebagai fasilitator yang baik yaitu dengan salah satunya kegiatan belajar mengajar menggunakan suatu media pembelajaran interaktif produk hasil dari Adobe Flash Professional CS6 yang dibuat semenarik mungkin dengan materi yang sesuai.

b. Bagi Siswa

- 1) Menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi.
- 2) Memudahkan siswa dalam pengoperasian kamera pada mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi dengan penggunaan media simulasi.

c. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai bahan referensi bagi peneliti untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 2) Menambah wawasan materi teknik pengambilan gambar produksi.