

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berfungsi sebagai pengutaraan informasi-informasi berupa nilai (*value*), pengetahuan (*knowledge*), maupun kecakapan (*skills*) oleh pendidik kepada peserta didik. Menurut Amirin (2013:2) proses penyampaian *value*, *knowledge*, dan *skills* secara istilah diartikan sebagai proses mendidik sehingga pendidikan ialah suatu proses mendidik. Dasar dari pendidikan sendiri merupakan wadah untuk manusia dapat berkembang yang didasari oleh konsentrasi-konsentrasi tertentu.

Dampak dengan adanya penerapan pendidikan dengan tingkat pertumbuhan suatu bangsa berbanding lurus. Astuti (2012:1) menyebutkan bahwa hakikatnya pendidikan merupakan sarana tepat guna dalam pengembangan kapasitas sumber daya manusia. Didasari pada pernyataan tersebut, diperlukannya simpati juga partisipasi dari para ahli di bidangnya agar lebih berupaya dalam mengembangkan dan mengelola pendidikan demi tercapainya peningkatan prestasi belajar peserta didik melalui pengoptimalan pada sumber daya dalam pendidikan. Menurut Siswoyo (2011:24) tujuan pendidikan secara umum adalah menempa diri seseorang hingga menjadi insan yang sempurna dan dapat menjalankan peran hidupnya dengan sebagaimana mestinya. Demi tercapainya tujuan tersebut, perlu adanya perbaikan oleh lembaga-lembaga pendidikan dalam memberi bekal atau pegangan. Dalam hal ini peran sekolah sebagai lembaga pendidikan perlu mengadakan perbaikan secara berkelanjutan, sehingga kebutuhan-kebutuhan peserta didik dapat

terpenuhi. Hal ini korelatif dengan kondisi maupun kebutuhan pada peserta didik yang ada pada sekolah kejuruan multimedia.

Wawasan seputar teknik pengambilan gambar bergerak wajib dikuasai oleh siswa tingkat SMK kompetensi keahlian multimedia sebagai landasan/dasar pengetahuan dalam mempelajari ketrampilan-keterampilan fotografi maupun sinematografi. Meninjau kondisi perindustrian maupun pendidikan saat ini, hampir dalam semua bidang mulai beralih ke digital, sehingga peranan lulusan multimedia sangatlah dibutuhkan pada era sekarang. Dalam upaya memenuhi kebutuhan tenaga ahli dalam industri tersebut, salah satu solusi yang relevan adalah dalam bidang pendidikan. Perlu diadakannya inovasi-inovasi pembaharuan dalam setiap aspek pendidikan, termasuk dalam menerapkan strategi pelaksanaan. Tingkat keberhasilan pendidikan bergantung pada elemen individu, yakni elemen yang paling menentukan kesuksesan dalam pendidikan ialah pendidik, sebab sebagai pendidik dituntut harus menumbuhkan motivasi dan memberikan keseluruhan materi secara jelas namun mengasyikkan.

Proses pengembangan mutu dalam setiap aspek pendidikan mempunyai langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu mengembangkan proses pembelajaran. Salah satu dari beberapa elemen yang menumbuhkan suatu proses belajar ini adalah adanya media instruksional. Sebagaimana Arsyad (2014:35), mengemukakan bahwa media instruksional merupakan sebuah alat, yang berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang dipakai sebagai suatu media dalam berkomunikasi dan bertujuan agar dapat tercapainya peningkatan efektivitas pada kegiatan belajar yang merupakan sistem pencapaian

materi pelajaran berbasis *microprosesor* berfungsi sebagai poros dalam pemrosesan data *computer system* serta hasil pembelajarannya didesain lalu diprogram untuk masuk ke dalam suatu sistem. Seiring dengan meningkatnya pengetahuan dan teknologi hal tersebut dapat memberikan efek positif pada bidang pendidikan. Dewasa ini proses pembelajaran dapat terbantu dengan pesatnya perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran dapat memperluas kesempatan siswa agar dapat meningkatkan pembelajarannya (Erfan Primbodo, dkk: 2012: 42).

Widodo, Chomsin, dan Jasmadi (2008:32) mengemukakan bahwa dalam kedudukannya, multimedia pembelajaran berperan vital dalam aktivitas pembelajaran karena dengan adanya media dapat digunakan sebagai sarana pendukung aktivitas *instructional*, yakni mampu menambah ketertarikan peserta didik pada materi/isi sehingga dalam pengalaman, kesan ataupun ingatan bertambah secara signifikan. Daryanto (2013:7) menuturkan bahwa media pembelajaran mempunyai posisi vital sebagai salah satu elemen dalam sistem pembelajaran. Tidak adanya media membuat komunikasi menjadi kurang efektif, hal ini mempengaruhi proses pembelajaran yang notabenenya berfungsi sebagai proses komunikasi juga menjadi kurang optimal. Media pembelajaran dapat membantu dalam proses pemahaman dimana peserta didik mampu dengan mudah mengingat kembali bahan ajar yang telah dipelajari sebelumnya. Fungsi lain dari suatu media pembelajaran adalah dapat menghadirkan pengetahuan baru yang berupa (video edukasi, film, gambar ilustrasi, dan lain-lain).

Menurut Rosyada (2013:152) yang menyebutkan bahwa multimedia interaktif ialah media yang dipergunakan dalam segala kegiatan belajar-mengajar karena dinilai efektif dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik/siswa, multimedia interaktif sesuai digunakan untuk mempelajari suatu tahapan secara sistemis. Kelebihan yang ada pada media interaktif ialah dapat menggambarkan secara visual tahapan-tahapan dalam membuat pembelajaran tertentu serta mempermudah siswa guna mempelajari bahan pembelajaran secara mandiri sehingga materi sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagaimana peran pendidik dalam PP RI No.74 tahun 2008 tentang guru, adalah kewajiban utama seorang pendidik untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Daryanto (2013:52) mengemukakan bahwa multimedia interaktif mampu mempersingkat estimasi durasi pembelajaran, khususnya dalam penyampaian materi. Akan tetapi dalam era saat ini, masih banyak pendidik yang penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran belum optimal, salah satunya pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak di SMK Negeri 2 Sewon.

SMK Negeri 2 Sewon adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang terletak di Jalan Parangtritis Km.7 Sewon, Bantul yang berada di Kecamatan Sewon, Bantul. Dalam pembelajaran teknik pengambilan gambar bergerak untuk kelas XII terbagi menjadi bermacam-macam bahan ajar, di antaranya fotografi, videografi dan desain grafis. Pada proses kegiatan belajar-mengajar teknik pengambilan gambar bergerak, peran media berfungsi sebagai alat-bantu dewasa ini sudah mulai dilirik. Keberadaan media mempermudah tugas pendidik dalam menyampaikan informasi-informasi dari bahan ajar kepada peserta didik. Tanpa adanya bantuan media pendukung mengakibatkan kesulitan pada peserta didik

dalam memahami bahan ajar. Hal ini juga disebabkan dalam proses pembelajaran, guru tidak dapat mendampingi setiap peserta didik secara intensif.

Untuk menyikapi hal tersebut, perlunya penerapan media berbasis komputer pada pendidik sebagai sarana penunjang media yang telah ada. Peran guru menjadi fasilitator dalam proses kegiatan pembelajaran menyadari bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dapat menunjang cara konvensional. Namun, hal ini terbatas dengan keahlian guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Padahal dari segi manfaat, komputer merupakan inovasi teknologi dalam pendidikan yang dapat sangat berpengaruh sehingga dapat meningkatkan efektifitas maupun efisiensi pembelajaran. SMK Negeri 2 Sewon mempunyai sarana ataupun prasarana yang mendukung untuk dilakukannya pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif. Guru yang didampingi oleh petugas/teknisi laboratorium komputer sangat piawai dalam pengoperasian *personal computer* sehingga mampu dengan mudah memfasilitasi peserta didik ketika menemui masalah dalam pengoperasian *software/aplikasi* yang digunakan, bahkan kesulitan teknis perangkat keras komputer selama pembelajaran.

Didasari pada perolehan data pengamatan pada saat dilakukannya kegiatan observasi pada September 2018 mendapatkan informasi bahwa guru belum dapat melakukan pengembangan pada media pembelajaran berbasis multimedia dalam mengajar. Pada pembelajaran teknik pengambilan gambar bergerak guru mengawali dengan menjelaskan definisi dan teori-teori yang berkaitan dengan menggunakan media *PowerPoint*, guru juga menampilkan contoh hasil kreasi dan ilustrasi-ilustrasi yang nantinya dicermati peserta didik. Setelah dilakukannya

proses tersebut, pendidik dan peserta didik mendeskripsikan teknik pengambilan gambar bergerak pada gambar ilustrasi tersebut secara bersama-sama dan melakukan praktik secara langsung teknik pengambilan gambar bergerak menggunakan kamera. Hasil yang diperoleh melalui *interview* dengan peserta didik kelas XII SMK Negeri 2 Sewon pada bulan September 2018, diperoleh data bahwa dalam kegiatan pemahaman bahan ajar sebagian peserta didik kesulitan untuk berkonsentrasi dan memahami urutan penerapan jenis-jenis teknik pengambilan gambar ke dalam sebuah karya berestetika dikarenakan kurangnya minat/ketertarikan akan materi yang disampaikan pendidik yang cenderung menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan perolehan data mengenai dokumentasi yang diperoleh pada saat kegiatan pengamatan pada (September 2018), diperoleh data bahwa nilai dari sebagian kecil peserta didik masih cukup rendah, guna perbaikan atas nilai tersebut pendidik harus melakukan remedial kepada peserta didik dengan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal. Menyikapi permasalahan tersebut, perlunya pengoptimalan media dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai solusi pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran teknik pengambilan gambar bergerak. Pada proses kegiatan pembelajaran teknik pengambilan gambar bergerak, pengaruh media sebagai alat-bantu dalam pembelajaran memberikan pengalaman baru pada peserta didik sehingga menumbuhkan minat akan bahan ajar.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif yang selain mudah digunakan dan efisien dalam waktu, juga menarik sebagai elemen penunjang dalam kegiatan pembelajaran teknik

pengambilan gambar bergerak, terutama dapat mendukung media-media yang sudah digunakan. Multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak untuk kelas XII SMK Multimedia. Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6 Professional* mata pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak untuk kelas XII bertujuan agar mampu sebagai alat-bantu pendidik dalam menyajikan materi dan mempermudah peserta didik dalam belajar secara individual maupun kelompok, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat disimpulkan beberapa permasalahan yang yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar cenderung menggunakan metode ceramah yang masih terpusat pada guru.
2. Rendahnya nilai beberapa peserta didik pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak.
3. Peserta didik kesulitan memahami materi bahan ajar teknik pengambilan gambar bergerak.
4. Kurangnya minat belajar peserta didik terhadap bahan ajar yang disampaikan.
5. Melengkapi multimedia pembelajaran interaktif teknik pengambilan gambar bergerak berbasis *Adobe Flash* yang ada pada SMK Negeri 2 Sewon.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh serta latar belakang masalah di atas, dihasilkan konsep aplikasi media yang searah dengan kebutuhan guna membantu penggunaannya. Didasari dengan hal tersebut, permasalahan pada penelitian ini terbatas pada pengembangan media interaktif teknik pengambilan gambar bergerak untuk kelas XII Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara memenuhi pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif yang efektif sehingga dapat difungsikan dalam pembelajaran multimedia teknik pengambilan gambar bergerak bagi peserta didik kelas XII di SMK Negeri 2 Sewon?
2. Bagaimana tingkat kelayakan multimedia pembelajaran interaktif teknik pengambilan gambar bergerak yang berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi dasar memahami ukuran bidang dan sudut pandang pengambilan gambar?

E. Tujuan Penelitian

Setelah diketahui rumusan-rumusan masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang efektif dipergunakan dalam memahami pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak jurusan multimedia di SMK Negeri 2 Sewon.

2. Mengetahui tingkat kelayakan multimedia pembelajaran interaktif teknik pengambilan gambar bergerak berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi dasar memahami ukuran bidang dan sudut pandang pengambilan gambar.
3. Menambah variasi media pembelajaran pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak di SMK Negeri 2 Sewon.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa multimedia pembelajaran interaktif teknik pengambilan gambar bergerak yang dibangun menggunakan perangkat lunak Adobe Flash Professional CS6 dengan ekstensi file berupa (.exe) yang memiliki kandungan unsur-unsur teks, gambar, animasi, audio dan video. Fitur yang disajikan dibagi menjadi 6 (enam) menu utama meliputi menu petunjuk yang berisi arahan tombol maupun navigasi dalam pengoperasian, menu SKKD, menu materi yang terbagi menjadi 2 kompetensi dasar yakni ukuran bidang pandang dan sudut pandang yang dalam penyajiannya terdapat ilustrasi-ilustrasi guna meningkatkan pemahaman peserta didik, menu video berisi 2 (dua) video materi masing-masing tentang ukuran bidang pandang dan sudut pandang, menu *quiz* merupakan halaman evaluasi berupa soal latihan berbentuk pilihan ganda sejumlah 10 butir guna mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dengan adanya penelitian dibagi menjadi dua bagian teoretis dan praktis, yakni:

1. Manfaat Teoretis

Harapan secara teoretis bahwa hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberi andil pada semua lingkup pendidikan secara khusus di dalam aspek pengembangan media pembelajaran sehingga dapat meningkat menjadi lebih tepat guna. Media pembelajaran telah melalui pengembangan juga diharapkan mampu berperan sebagai masukan atau referensi dalam pembelajaran yang ketika materi pelajaran disampaikan oleh pendidik sehingga secara signifikan mampu menaikkan tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak. Pengembangan pengetahuan juga merupakan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Harapan secara praktis ditujukan bagi guru mata pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak di SMK Negeri 2 Sewon, hasil dari adanya penelitian ini dapat difungsikan sebagai pilihan pengganti media multimedia teknik pengambilan gambar bergerak juga sebagai motivasi dan anjuran agar berpikir kreatif serta inovatif dalam menggunakan suatu media pembelajaran, hal ini dapat membuat pembelajaran teknik pengambilan gambar bergerak menjadi lebih dipandang menarik. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini peserta didik diharapkan mampu mempelajari materi secara mandiri melalui pemberian arahan dalam mengarahkan peserta didik guna mempelajari materi yang diinginkan. Selain itu juga diharapkan mampu berfungsi sebagai penunjang minat juga motivasi peserta didik dalam mempelajari teknik pengambilan gambar bergerak.