

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu aspek penting yang harus diperhatikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas atau tenaga kerja yang baik adalah dengan pendidikan. Pendidikan mempunyai fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter peserta didik guna mengembangkan potensi yang dimilikinya agar menjadi manusia yang berkualitas (Undang Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Selaras dengan hal tersebut, Silalahi (2000:249) juga menjelaskan bahwa pengembangan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan dengan meningkatkan mutunya melalui pendidikan, latihan dan pembinaan. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan pendidikan berbanding lurus dengan kualitas sumber daya manusia.

Untuk menghadapi kebutuhan dan persaingan di dunia industri, kualitas sumber daya manusia harus dibekali dengan pendidikan dan pelatihan yang mumpuni. Dalam hal ini, pendidikan menengah kejuruan yang diselenggarakan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) berperan penting untuk menyiapkan tenaga kerja yang handal dan terampil. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan menjelaskan bahwa pendidikan menengah kejuruan berfungsi untuk menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat maupun industri. untuk mencapai pendidikan yang baik perlu dilakukan dengan

kegiatan pembelajaran yang baik pula. Pembelajaran merupakan kegiatan yang direncanakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mampu belajar secara mandiri. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam menyampaikan pesan tertentu. Komunikasi dalam pembelajaran tersebut memerlukan alat bantu belajar (*teaching aids*) yang disebut media pembelajaran (Sukoco, dkk, 2014).

Media merupakan sarana yang digunakan untuk penyampaian informasi. Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran berisikan materi yang diajarkan oleh guru dan untuk disampaikan kepada peserta didik. Sukoco (2014) Media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menghasilkan kompetensi yang diharapkan peserta didik. Ketepatan pemilihan media pembelajaran dan variasi yang digunakan guru mampu mempermudah serta mempercepat pemahaman peserta didik. Motivasi dan fokus belajar peserta didik akan meningkat dan kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan lebih aktif bahkan mampu berjalan dua arah. Media pembelajaran audio-visual merupakan salah satu media yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran karena memiliki beberapa keunggulan. Penggunaan lebih dari satu indra yang dimiliki akan mampu menaikkan fokus dan menambah perhatian peserta didik pada kegiatan pembelajaran.

Dewasa ini, perkembangan teknologi pada arus globalisasi menjadi begitu pesat dimana diciptakannya teknologi yang memudahkan kegiatan manusia dalam menerima informasi secara cepat. Perkembangan teknologi yang terus menerus tentu menuntut adanya inovasi dalam dunia pendidikan salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran

berbasis *mobile* menjadi salah satu inovasi yang dapat dilakukan. Abdul Majid (2009: 5) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *mobile* dapat menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama melaksanakan kegiatan Praktek Lapangan Terbimbing di SMK Negeri 2 Sewon dari 15 September 2017 sampai 15 Oktober 2017 serta diskusi dengan guru yang mengampu mata pelajaran tersebut, diperoleh hasil pengamatan sebagai berikut: 1) peserta didik masih kurang tertarik dan tidak fokus dalam mempelajari materi teknik animasi dua dimensi; 2) kesulitan dalam pemahaman teknik animasi 2 dimensi masih dirasakan sebagian besar peserta didik; 3) terbatasnya buku paket pegangan peserta didik sebagai penunjang belajar mandiri di luar lingkungan sekolah. 4) media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih belum ada yang berbasis android.

Pada pelajaran teknik animasi dua dimensi, terdapat beberapa materi yang oleh beberapa peserta didik dianggap cukup sulit untuk dipahami. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, salah satunya adalah masih kurangnya media pembelajaran tambahan yang digunakan untuk menunjang belajar mandiri peserta didik. Terbatasnya buku paket pegangan untuk belajar di luar pembelajaran sekolah, masing-masing peserta didik diharapkan mempunyai catatan di bukunya. Tidak banyak peserta didik memiliki buku paket pegangan sehingga pada saat ulangan, sebagian peserta didik merasa kebingungan mencari bahan untuk belajar. Permasalahan berikutnya adalah pembelajaran masih berjalan satu arah yang terpusat pada guru sehingga masih sangat kurang dalam membangkitkan keaktifan dan interaksi antara peserta didik dengan guru selama pembelajaran

sehingga minat dan motivasi belajar peserta didik masih kurang dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan berikutnya adalah banyak peserta didik yang tidak fokus dalam pembelajaran dikarenakan sibuk bermain dengan *handphone*-nya untuk instagraman dan bermain *game*. Sebagian besar dari mereka mempunyai *handphone* android namun mereka belum dapat memanfaatkan dan mengaplikasikan penggunaannya dengan benar sebagai alat belajar yang efektif.

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Eduflash: Media Pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Animasi Dua Dimensi Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon”. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu guru dalam mengajarkan materi Teknik Animasi Dua Dimensi dengan pembelajaran yang berbeda dan mudah dipahami.

B. Identifikasi Masalah

Berikut merupakan poin-poin identifikasi masalah yang berdasarkan dari latar belakang permasalahan diatas:

1. Kurangnya ketertarikan dan fokus peserta didik untuk mempelajari materi teknik animasi dua dimensi.
2. Peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari materi pada teknik animasi dua dimensi.
3. Belum maksimalnya penggunaan media pada proses pembelajaran teori maupun praktik.
4. Belum adanya inovasi media pembelajaran berbasis android yang diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Sewon.

5. Sebagian besar siswa telah banyak menggunakan *smartphone*, akan tetapi belum maksimal dimanfaatkan sebagai media belajar, masih dimanfaatkan untuk sosial media, streaming dan bermain *game*.

C. Batasan Masalah

Berikut batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang mencakup materi dasar-dasar teknik animasi 2 dimensi dengan video dan latihan soal berdasarkan pada silabus kurikulum 2013.
2. Penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal dan kurang bervariasi khususnya pada pelajaran teknik animasi dua dimensi.
3. Fungsionalitas penggunaan android dikalangan peserta didik SMK Negeri 2 Sewon masih belum dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai media penunjang pembelajaran khususnya pada mata pelajaran teknik animasi dua dimensi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan tersebut diatas, maka diperoleh rumusan permasalahan yaitu:

1. Apakah pengembangan produk media pembelajaran berbasis android pada teknik animasi dua dimensi untuk siswa kelas XI SMK Negeri 2 Sewon?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran berbasis android pada teknik animasi dua dimensi untuk peserta didik kelas XI di SMK Negeri 2 Sewon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah dipaparkan, maka penelitian ini mempunyai tujuan yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada dasar-dasar teknik animasi dua dimensi untuk peserta didik kelas XI di SMK Negeri 2 Sewon.
2. Mengetahui tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran berbasis android dengan melakukan pengujian *alpha* dan pengujian beta.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pihak Akademik
 - a. Sebagai alternatif bahan ajar berupa media pembelajaran untuk menunjang dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran
 - b. Mempermudah pemahaman siswa pada materi teknik animasi dua dimensi.
 - c. Memberikan inovasi media pembelajaran berbasis android sehingga proses pembelajaran dapat lebih hidup dan interaktif.
2. Bagi Peserta didik
 - a. Memberikan motivasi dan menarik minat belajar peserta didik untuk meningkatkan tingkat pemahaman dalam proses belajar
 - b. Mempermudah peserta didik untuk belajar baik di dalam kelas maupun di luar sekolah secara mandiri dapat mengakses materi dengan *smartphone*.
3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan menambah wawasan untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian ini akan mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran teknik animasi dua dimensi berbasis android/media pembelajaran memiliki beberapa fitur sebagai berikut:

1. Petunjuk penggunaan media pembelajaran
2. Kompetensi inti dan kompetensi dasar
3. Tujuan pembelajaran
4. Materi dasar teknik animasi dua dimensi
5. Video simulasi mengenai prinsip-prinsip dasar animasi
6. Latihan yang berisi kuis tentang prinsip-prinsip dasar animasi
7. Tentang pengembang produk
8. Glosarium yang berisi istilah-istilah dalam teknik animasi 2 dimensi
9. Daftar pustaka yang digunakan dalam pembuatan aplikasi