

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan sebagai salah satu instansi pendidikan formal yang melahirkan tenaga kerja haruslah membekali siswa dengan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi dan keahlian siswanya. Guna menunjang hal tersebut perlu ditingkatkan kualitas belajar mengajar dalam kelas, baik itu media belajar, sumber belajar, metode yang digunakan, serta sarana prasarana lainnya.

SMK N 1 Pengasih menerapkan kurikulum 2013 yang berbeda dengan kurikulum KTSP pendahulunya. Terdapat perbedaan pola pembelajaran, dimana pada kurikulum lama berbasis *teacher center* digantikan oleh pembelajaran berbasis *student center*. Berbeda dengan *teacher center* yang mana proses pembelajaran terpusat oleh guru, pada pembelajaran *student center*, siswa didorong untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Pola pembelajaran menjadi lebih interaktif tidak hanya pembelajaran satu arah yang berpusat pada guru, melainkan pembelajaran berpusat pada siswa. Maka dari itu, tenaga pengajar perlu menentukan strategi yang cocok untuk menentukan metode, media, sumber belajar yang nantinya akan mendukung keterlaksanaan kurikulum 2013.

Pembelajaran merupakan hubungan yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar dimana pendidik, peserta didik dan sumber belajar saling berinteraksi. (Undang undang,2003). Pembelajaran merupakan sebuah hal yang penting, pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga menciptakan sebuah lingkungan yang akan membantu ketercapaian sebuah materi kepada siswa.

Animasi 2 dimensi merupakan salah satu materi yang diajarkan pada jurusan Multimedia. Materi Animasi 2 dimensi, berisi tentang pemahaman mengenai dasar-dasar animasi 2 dimensi. Selain itu, dijelaskan juga tentang prinsip-prinsip animasi 2 dimensi. Dengan materi tersebut, tidak jarang siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi, dikarenakan proses penyampaian materi yang kurang menarik serta penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pemanfaatan sumber media lain yang dapat menunjang proses pembelajaran. Disini peran guru sangat dibutuhkan untuk memahami keadaan siswa. Karena ketika siswa merasa sulit dalam memahami materi, motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar akan berkurang. Akhirnya minat belajar siswa akan materi tersebut akan turun. Maka dari itu diperlukan sebuah instrumen pembelajaran yang bisa menarik minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, hal tersebut memberikan efek positif pada berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat memperluas kesempatan peserta didik untuk dapat meningkatkan pembelajarannya (Erfan Primbodo, dkk, 2012: 42). Dalam proses pembelajaran kerumitan materi dapat disederhanakan dengan menggunakan bantuan media. Selain itu penyampaian materi dari guru kepada siswa juga dapat dipermudah dengan bantuan media pembelajaran.

Salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan sebuah media pembelajaran adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah sebuah aplikasi pengolah gambar atau animasi. Dengan *Adobe Flash* diharapkan dapat merangsang motivasi siswa, memberikan materi yang bermanfaat, memfasilitasi

proses belajar serta mendorong terjadinya interaksi, mengoptimalkan proses pembelajaran dan menuntut siswa menjadi lebih interaktif, karena siswa akan menjadi lebih interaktif. Melalui media pembelajaran berbasis flash, materi yang ditampilkan menjadi lebih menarik dengan bantuan animasi, gambar, grafik, audio, teks atau video. Siswa juga dapat melaksanakan pembelajaran secara mandiri tanpa harus didampingi oleh guru dan memahami konsep yang ada.

Walaupun terdapat banyak kelebihan dalam penggunaan sebuah media pembelajaran interaktif. Namun dalam kenyataannya masih sangat sedikit media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis flash yang digunakan dalam lingkup pendidikan. Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti bermaksud mengadakan pengembangan media pembelajaran interaktif animasi 2 dimensi untuk siswa kelas XI multimedia.

B. Identifikasi Masalah

1. Metode pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik mata pelajaran animasi 2 dimensi.
2. Penyampaian materi hanya menggunakan bantuan teks dan lisan tanpa ada gambaran konkret terhadap materi.
3. Guru tidak memiliki cukup waktu untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.
4. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang menarik minat belajar peserta didik.
5. Siswa kesulitan menerima materi pelajaran animasi 2 dimensi karena belum adanya bantuan ilustrasi.

C. Batasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada kurangnya pengembangan media pembelajaran interaktif animasi 2 dimensi yang menarik minat belajar siswa SMK kelas XI multimedia dan menguji kelayakannya.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif animasi 2 dimensi yang menarik minat siswa SMK kelas XI Multimedia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif animasi 2 dimensi untuk siswa SMK kelas XI Multimedia?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif animasi 2 dimensi untuk siswa SMK kelas XI multimedia.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran animasi 2 dimensi interaktif untuk siswa SMK kelas XI multimedia.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya informasi yang nantinya dapat digunakan menjadi referensi bagi peneliti yang memiliki kesamaan permasalahan.

2. Manfaat Praktis

Secara pragmatis, penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan kepada pekerja pendidik untuk bisa memanfaatkan teknologi yang ada untuk menyampaikan materi kepada murid, agar materi yang diterima menjadi lebih efisien.