

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013. Tuntutan kurikulum 2013 adalah siswa harus lebih aktif dalam pembelajaran di kelas, sehingga siswa diharuskan dapat kreatif, inovatif, berfikir secara kritis serta mandiri termasuk dalam mencari materi pelajaran dengan teknologi ada. Perkembangan teknologi pada zaman modern ini dapat dibilang cukup pesat. Teknologi telah menjadi kebutuhan sehari-hari termasuk teknologi dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi di kalangan pendidikan belum sepenuhnya didukung dengan penggunaan yang lebih intensif untuk mendorong kegiatan pembelajaran. Mayoritas siswa lebih tertarik menghabiskan waktunya untuk bermain-main di dunia maya khususnya media sosial, bermain *game*, dan juga untuk melihat-lihat video yang ada di youtube daripada harus belajar dengan membuka buku pelajaran. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa waktu yang mereka miliki terbuang sia-sia dan tidak produktif.

Di dalam proses pembelajaran terdapat sejumlah faktor yang menandai adanya kegiatan pembelajaran. Beberapa faktor yang menandai adanya pembelajaran diantaranya yaitu tujuan\_pembelajaran, materi\_pembelajaran atau materi ajar, dan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi. Media pembelajaran bisa digunakan oleh pendidik sebagai salah satu cara untuk membantu dalam penyampaian materi. Media pembelajaran memiliki pengertian sebagai segala sesuatu yang bisa merangsang perasaan, meningkatkan keinginan belajar, merangsang

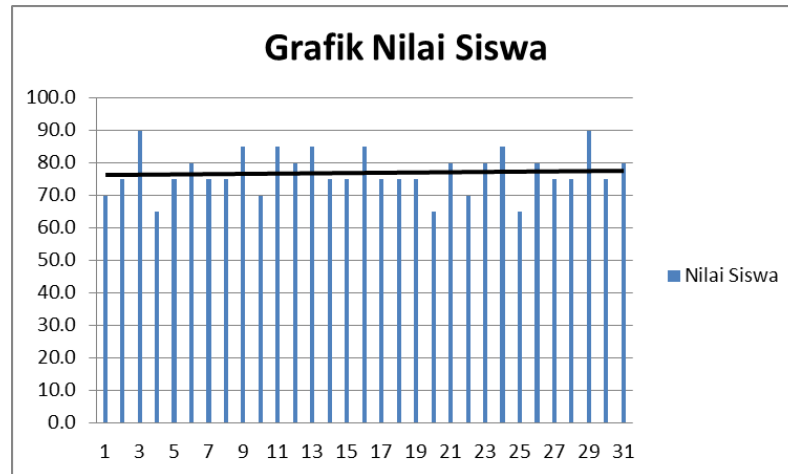
pemikiran, dan perhatian dari siswa untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tertentu. Contohnya adalah gambar, model, bagan, video, film, komputer, dan sebagainya. Selain itu media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran tertentu, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran peserta didik dapat lebih termotivasi dalam mempelajari suatu pelajaran.

Berdasarkan dari hasil observasi di kelas XI keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Godean yang dilakukan pada saat Praktik Lapangan Terbimbing dilaksanakan, sudah terdapat beberapa guru mata pelajaran yang telah menggunakan media pembelajaran sebagai bahan ajar, tetapi masih sedikit. Salah satu mata pelajaran yang ada di SMK Negeri 1 Godean, yaitu animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Pada mata pelajaran ini, guru belum menggunakan media pembelajaran. Padahal mata pelajaran ini terhitung mempunyai materi yang cukup sulit, misalnya saja materi *tweening*. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peserta didik yang kesulitan untuk mengikuti dan memahami langkah-langkah yang telah didemonstrasikan oleh guru, sehingga terkadang guru harus mendampingi siswa yang masih kurang jelas secara satu persatu dan juga menjelaskan materi secara berulang kali.

Berdasarkan pengamatan serta wawancara kepada siswa-siswa saat pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing permasalahan yang ada saat pembelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi adalah alokasi waktu untuk mata pelajaran tersebut yang dapat dibilang cukup panjang yaitu 6 jam pelajaran yang meliputi teori dan praktek membuat siswa lama-lama menjadi bosan, tidak tersedianya buku pelajaran untuk

siswa sehingga materi yang didapatkan oleh siswa berasal dari penyampaian oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan serta mencari materi secara individu. Selain itu, akses internet yang dapat digunakan oleh siswa juga terbatas, hanya titik-titik tertentu saja yang bisa digunakan untuk dapat mengakses internet, sehingga siswa terkadang kesulitan dalam mencari materi ketika mata pelajaran tersebut membutuhkan akses internet. Permasalahan lainnya yaitu metode mengajar guru dengan cara menyampaikan materi secara lisan dan kemudian guru meninggalkan kelas sehingga siswa dituntut untuk mengerjakan tugas secara mandiri dan tidak didampingi oleh guru yang bersangkutan, padahal kendala yang ada pada siswa adalah siswa dirasa kurang aktif dalam mencari materi secara mandiri.

Berdasarkan pengamatan serta hasil diskusi dengan guru, permasalahan yang ada saat pembelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi adalah tidak tersedianya buku pegangan untuk mengajar serta siswa yang sudah terbiasa akan metode konvensional yaitu pengajaran yang berpusat pada guru membuat siswa sulit untuk menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Lain daripada itu sebagian besar siswa juga belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditargetkan. Nilai KKM dari mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi adalah 78. Dari 31 siswa yang mendapatkan nilai diatas nilai KKM hanya berkisar 13 siswa. Dengan demikian, terdapat 18 siswa yang belum memenuhi nilai KKM. Grafik dari nilai siswa dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik nilai siswa

Permasalahan lainnya adalah tidak terdapat media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa untuk mendukung siswa dalam proses pembelajaran, khususnya adalah pada kompetensi dasar tentang *tweening*.

Dari beberapa masalah yang telah diuraikan di atas maka peneliti mengembangkan produk yang berupa multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi untuk kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean dengan materi yang akan dibahas tentang *tweening* menggunakan *software* Adobe Flash Professional CC 2015.

Dengan dikembangkannya media pembelajaran yang berupa multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik sebagai alat untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta bisa mendorong peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami isi materi animasi 2 dimensi dan 3 dimensi terutama materi tentang *tweening*. Selain itu media pembelajaran ini diharapkan juga bisa bermanfaat bagi

pendidik atau guru agar dapat membantu meringankan beban guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang sudah dijabarkan di atas, maka identifikasi masalah yang diperoleh yaitu:

1. Terdapat kesulitan pada peserta didik dalam memahami dan mempraktekkan materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga pendidik harus mengulang materi yang sama.
2. Tidak terdapatnya buku sebagai pedoman belajar.
3. Guru tidak mendampingi siswa dalam melakukan praktik.
4. Terbatasnya akses internet.
5. Siswa kurang aktif dalam mencari materi secara mandiri.
6. Keterbiasaan siswa dengan metode konvensional yang berpusat pada guru membuat siswa sulit menerapkan kurikulum 2013.
7. Belum adanya media pembelajaran pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi pada kompetensi dasar *tweening* yang sudah sesuai dengan kebutuhan siswa.
8. Hasil belajar sebagian besar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi belum mencapai KKM.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang didapatkan setelah menguraikan beberapa pokok permasalahan pada identifikasi masalah di atas yaitu:

1. Belum adanya media pembelajaran pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi khususnya pada kompetensi dasar *tweening*.
2. Belum adanya media pembelajaran pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi pada kompetensi dasar *tweening* yang sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyediakan media pembelajaran yang berupa multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi untuk siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean?
2. Bagaimana tingkat kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi untuk siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean?
3. Bagaimana mengetahui tanggapan dari siswa mengenai multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi di SMK Negeri 1 Godean?

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan suatu media pembelajaran yang berupa multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi ini adalah:

1. Dapat mengembangkan media pembelajaran yang berupa multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi untuk siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean.
2. Mengetahui tingkat kelayakan dari multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi untuk siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean pada kompetensi dasar *tweening*.
3. Mengetahui tanggapan dari siswa mengenai multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi untuk kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean.

## **F. Spesifikasi Produk**

Multimedia pembelajaran interaktif yang akan dirancang menggunakan *software* Adobe Flash Professional CC 2015 ini memiliki unsur-unsur pendukung. Unsur-unsur pendukung ini meliputi unsur teks, gambar, video, audio, serta animasi. Multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat ini memiliki lima menu, yaitu menu petunjuk, KIKD, materi, evaluasi, dan profil. Menu dari petunjuk berisi penjelasan tentang *icon-icon* yang digunakan di produk. Menu dari KIKD berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuann pembelajaran yang ingin dicapai. Menu materi berisi materi yang

bersangkutan dengan KIKD yang telah dibuat yaitu tentang *tweening* dan berisi video tutorial dalam pembuatan *tweening*. Menu evaluasi berisi soal yang berguna untuk melakukan evaluasi dan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari dalam menu materi. Menu profil berisi profil pembuat serta profil dari dosen pembimbing skripsi.

### **G. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat teoritis

- a) Dengan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan suatu media yang sesuai dan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama.

#### 2. Manfaat praktis

##### a) Bagi peneliti

- 1) Ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan dapat diterapkan dengan adanya penelitian ini.
- 2) Dapat memenuhi mata kuliah Tugas Akhir Skripsi yang wajib ditempuh oleh mahasiswa guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika.

##### b) Bagi guru

- 1) Dapat membantu pendidik atau guru di dalam proses penyampaian materi pembelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.



- 2) Pemanfaatan teknologi pembelajaran oleh guru guna mendorong proses belajar mengajar di kelas.
- c) Bagi siswa
- 1) Dapat mendorong keinginan, minat belajar siswa serta dapat mempermudah siswa untuk mempelajari dan memahami materi animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.
  - 2) Diharapkan siswa tidak cepat merasa bosan terhadap mata pelajaran yang sedang diajarkan.
  - 3) Dapat memanfaatkan produk yang dikembangkan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa.