

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan adalah masih kurangnya media pembelajaran, khususnya dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru mata pelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional pada saat proses belajar mengajar khususnya teknik animasi 2 dimensi. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada saat Program Pengalaman Lapangan (PPL) II di SMK Negeri 1 Limboto pada tahun ajaran 2016/2017 dimana hasil belajar siswa kelas XI Multimedia masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Persentase siswa yang belum tercapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 59.3% sedangkan siswa yang ketuntasan hanya 40.6%. (Sumber: Dokumen Mutu SMK Negeri 1 Limboto)

Permasalahan dalam media pembelajaran kurang efektif terhadap mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi disebabkan karena media yang digunakan kurang menarik sehingga siswa tidak dapat menerima pelajaran dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi masih rendah. Padahal mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk paket keahlian multimedia. Selain itu pembelajaran teknik animasi 2 dimensi adalah pembelajaran yang bersifat praktek dalam mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi. Media tersebut sangat penting karena akan lebih meningkatkan pemahaman terhadap materi kepada siswa. (Sumber: Dokumen PPL II, Agustus- september 2016).

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi yang sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memotivasi minat siswa dalam belajar dengan memanfaatkan komputer dan internet. Penggunaan pembelajaran berbasis web diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baik karena web dilengkapi dengan media pendukung seperti teks, audio, grafik, suara, animasi dan video. Media ini diharapkan agar siswa dapat lebih mengerti dan memahami metode pembelajaran yang telah diberikan. Siswa dapat mengakses web pembelajaran teknik animasi 2 dimensi yang telah dirancang dengan berbagai layanan seperti: materi, video dan evaluasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah adalah bagaimana merancang media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Materi pada penelitian ini dibatasi hanya pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi, semester ganjil di kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Limboto.
2. Instalasi *software* pendukung yaitu *XAMPP* yang meliputi *Apache*, database *MySQL*, *PHP MyAdmin* dan *Browser*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar terhadap pada mata peajaran teknik animasi 2 dimensi.
2. Bagi siswa dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi internet sebagai alat bantu pembelajaran dan menciptakan rasa tertarik dalam mempelajari materi teknik animasi 2 dimensi sehingga mampu meningkatkan kualitas belajar menjadi baik.
3. Dengan adanya media pembelajaran berbasis web untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dengan menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dan jenuh dalam menerima materi.