

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang

Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi adalah salah satu mata pelajaran yang ada di SMKN 1 Limboto. Model pembelajaran teknik animasi 2 dimensi di SMKN 1 Limboto masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau menggunakan metode ceramah. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan pada saat praktek pengalaman lapangan di SMKN 1 Limboto pada bulan agustus – September 2016 terdapat masih rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata ulangan harian siswa $\leq 65,5$ dimana hasilnya tidak mencakup pada Kriteria Ketuntasan Minimum dengan nilai 75,00.

Variasi pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara mudah. Variasi pembelajaran sangat terkait dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*). (Hanafiah, 2010 : 41). Penggunaan suatu variasi pembelajaran yang tepat akan membantu kelancaran, efektifitas dari pencapaian tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun variasi pembelajarannya adalah menggunakan Metode Computer Assisted Instruction.

Computer Assisted Instuction pada dasarnya adalah pembelajaran dengan teknologi berbasis komputer. Teknologi berbasis komputer merupakan cara

menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *Mikro Prosesor*. Media berbasis komputer menyimpan informasi/materi dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Hal itu yang membedakan media teknologi berbasis komputer dengan media lain. Purnomo bayu (2015). Aspek-Aspek yang terdapat dalam Computer Assisted Instruction (CAI) ini berupa tutorial, drill and practice, simulasi, game dan problem-solving. Aspek – Aspek ini menurut Simonson dan Thompson 1994 (Dalam S.Nasution, 2014).

. Adapun model pembelajaran yang peneliti ambil dari ke empat model pembelajaran computer Assisted instruction adalah model games karna pembelajaran didesain seolah peserta didik mengikuti permainan yang disajikan melalui simulasi-simulasi tertentu yang dibutuhkan, agar peserta didik mampu menerapkan semua pengalaman belajarnya dalam menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Untuk mengetahui efektifitas dari penerapan computer Assisted Instruction model Games maka dibuat suatu penelitian dengan menggunakan metode Computer Assisted Instruction Model Games.

1.2.Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah :

1. Bagaimana Penerapan Computer Assisted Instruction Model Games pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi kelas XI Multimedia
2. Bagaimana Efektifitas dari penerapan Computer Assisted Instruction Model Game pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi kelas XI Multimedia.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada rumusan masalah di atas, permasalahan dibatasi pada :

1. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas XI Multimedia
2. Variable bebas atau variable *Independent* dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa Variabel terikat atau variable *Dependent* dalam penelitian ini adalah efektifitas penerapan *Computer Assisted Instruction (CAI)*

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diketahui tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Computer Assisted Instruction Model Game* pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi kelas XI Multimedia
2. Untuk mengetahui Efektifitas penggunaan *Computer Assisted Instruction Model Game* pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 dimensi kelas XI Multimedia

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dapat Memanfaatkan teknologi Informasi dan menambah pengalaman belajar siswa yang menyenangkan dan bagi guru dapat mempermudah guru dalam menyediakan bahan ajar serta memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga penyajian materi tidak monoton.