

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi merupakan mata pelajaran wajib kejuruan yang ada dikompetensi keahlian kelas XI Multimedia. Secara umum, tujuan mata pelajaran ini, peserta didik diajarkan mengenal dunia animasi dan menerapkannya dalam praktik menggunakan aplikasi komputer. Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru dituntut membuat metode mengajar yang menarik sehingga bisa menarik perhatian siswa dan dibutuhkan fasilitas teknologi optimal agar membantu tercapainya tujuan pembelajaran guru dan meningkatnya pembelajaran siswa di sekolah.

Berdasarkan Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2) sarana dan prasarana TIK di SMKN 1 Limboto seperti laptop, komputer, infokus, dan *speaker* sudah ada untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga guru dapat mencapai tujuan pembelajaran, serta ada juga ruang laboratorium komputer agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran yang membutuhkan komputer dan siswa dapat mengasah kemampuan yang dianggap paling potensial untuk dikembangkan secara optimal.

Akan tetapi sedikit banyaknya guru mengajar untuk bidang keahlian TIK belum memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut, seperti laptop agar guru dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai metode mengajar. Dalam pembelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi guru masih menggunakan metode ajar konvensional yang lebih banyak menjelaskan sebagai pusat pembelajaran (*teacher center learning*) dengan menggunakan media pembelajaran presentasi satu

arah bentuk *microsoft power point* dan bantuan buku cetak pelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, akibatnya dalam pelajaran diketahui berdasarkan observasi beberapa siswa tidak fokus memperhatikan materi disampaikan guru. Jika siswa tidak dapat fokus dalam pelajaran maka akan mempengaruhi pembelajaran terutama siswa dalam mengeksplorasi informasi seperti bagaimana siswa dapat menerima pelajaran dengan baik dan tepat sesuai isi materi diberikan dalam pembelajaran.

Adapun permasalahan ditemukan berdasarkan keadaan di kelas XI Multimedia pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi bahwa kurangnya penggunaan media ajar khususnya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat mempengaruhi penyampaian materi belajar kurang efektif, dampaknya tidak tercapainya tujuan pembelajaran dilaksanakan guru dan mengakibatkan menurunnya nilai mata pelajaran khususnya materi tentang prinsip-prinsip dasar animasi 2D hal ini terlihat dari hasil observasi bahwa nilai ulangan harian siswa yang mencapai ketuntasan masih tergolong rendah sebesar 34,4%.

Berdasarkan permasalahan sedang terjadi dalam pembelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi bahwa terdapat faktor penyebabnya, diantaranya adalah (1) mata pelajaran ini banyak memberikan materi bersifat memahami konsep materi dan menerapkannya dalam praktik penggunaan aplikasi komputer, khususnya materi tentang prinsip-prinsip dasar animasi 2D membutuhkan visualisasi untuk memahami setiap gerak dalam prinsip-prinsip dasar animasi 2D untuk memahami materi konsep prinsip-prinsip dasar animasi. Hal ini diperkuat berdasarkan wawancara terbuka dengan guru bahwa daya tangkap siswa tentang materi prinsip-prinsip dasar animasi 2D, yang terkadang mereka (siswa) bingung adalah

membedakan jenis prinsip-prinsip dasar animasi 2D, misalnya prinsip *slow in* dan *slow out* yang memiliki kemiripan hampir sama sehingga beberapa siswa bingung untuk membedakannya. (2) Penggunaan media pembelajaran guru kurang memvisualisasikan konsep materi tersebut kepada siswa. (3) Kurang belajarnya siswa secara mandiri sebelum masuk pelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas XI Multimedia pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi, diperlukan adanya solusi yang benar-benar baik agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan menyenangkan. Salah satu solusi alternatif dapat diberikan penulis adalah dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu belajar bagi siswa kelas XI Multimedia dengan memanfaatkan komputer. Berdasarkan pendapat Phillips (dalam Fakhriyannur, 2017) bahwa media pembelajaran interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda, selain itu juga memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran dua arah dan membantu siswa dalam memahami suatu konsep dari materi tertentu. Dalam penelitian Wati (2018), media pembelajaran komputer sangat berpengaruh penting pada media pembelajaran karena media pembelajaran komputer menarik dan inovatif.

Berdasarkan masalah dalam latar belakang, penulis tertarik mengembangkan media pembelajaran interaktif mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi di SMK Negeri 1 Limboto kelas XI Multimedia tentang materi prinsip-prinsip dasar animasi 2 dimensi dengan memanfaatkan komputer.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan masalah yang diteliti, yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi?

## 1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka perlu dibuat ruang lingkup penelitian agar lebih terarah yang meliputi:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan menguji kelayakan medianya.
2. Materi pembelajaran dalam media ini membahas tentang materi prinsip-prinsip dasar animasi 2D semester ganjil yang di dasari pada Kompetensi Dasar (KD) di SMK Negeri 1 Limboto.
3. Perancangan media pembelajaran interaktif berupa desktop *windows* statis (*offline*) yang dikembangkan dengan *software Adobe Flash* memuat unsur teks, objek gambar, foto, animasi gambar, audio, dan video.
4. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ditujukan untuk siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Limboto.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka diperoleh tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **A. Manfaat Teoritis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang yang sama.
2. Memberikan sumber informasi ilmu pengetahuan kepada penulis terhadap pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi tentang materi prinsip-prinsip dasar animasi 2D.
3. Memberikan penambahan masukan ilmu pengetahuan kepada siswa dalam mengenal teknologi sebagai sumber belajar inovatif.
4. Memberikan penyampaian materi pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan berkonsep mudah dipahami siswa secara mandiri maupun klasikal dalam pembelajaran.

##### **B. Manfaat Praktis**

1. Dengan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menambah variasi bahan ajar guru dalam mengajar agar kegiatan pembelajaran

menarik, menyenangkan, informatif, dan menambah ilmu pengetahuan siswa untuk belajar giat.

2. Membantu peserta didik untuk memiliki sumber atau bahan belajar mandiri.
3. Memberikan tambahan referensi media pembelajaran yang informatif untuk siswa secara mandiri maupun klasikal dalam pembelajaran.
4. Sebagai penerapan ilmu maupun pengalaman yang telah diperoleh selama perkuliahan dan mengembangkan wawasan melalui pengembangan media media pembelajaran interaktif ini.