

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

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

Hasil belajar yang baik hanya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang berkualitas baik. Pembelajaran di kelas dinyatakan sebagai pembelajaran yang berkualitas bila guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kondisi seperti ini, semua atau sebagian besar siswa termotivasi untuk belajar, baik melalui aktivitas yang diperintahkan guru maupun diskusi dan komunikasi antarsiswa atau siswa dengan pengajar.

Pembelajaran dikatakan efektif jika ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari bersikap negatif menjadi bersikap positif, dan dari berkarakter lemah atau negatif menjadi berkarakter kuat dan positif. Agar kemampuan siswa dapat dikontrol dan berkembang secara optimal, guru harus merancang program pembelajaran seperti menggunakan alat dan media pembelajaran contohnya komputer, laptop dan powerpoint yang ditampilkan melalui media infokus dengan memperhatikan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diuji keunggulannya.

Berdasarkan pernyataan diatas diperlukan sumber daya yang baik sehingga dapat terbentuk sumber daya manusia sesuai dengan harapan. Sumber daya yang baik tersebut dapat diperoleh dari adanya mutu pendidikan yang diterapkan dalam pendidikan yang diikuti oleh sumber daya manusia tersebut. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan cara meningkatkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media Pembelajaran Teknologi adalah segala bentuk bahan atau perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi, seperti komputer, laptop, tablet, LCD proyektor, smartpone,

internet, dan sejenisnya. Media pembelajaran teknologi digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih interaktif, efektif, dan efisien dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran teknologi dapat berupa audio, video, gambar, animasi, dan teks. Media pembelajaran teknologi dapat digunakan dalam berbagai bentuk pendidikan, mulai dari sekolah, perguruan tinggi, pelatihan kerja, dan sebagainya. Media pembelajaran teknologi adalah alat atau perangkat yang digunakan dalam pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengakses informasi, serta untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teknologi adalah alat atau perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, meningkatkan motivasi dan minat peserta didik, serta memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari hasil analisis kebutuhan berdasarkan hasil pra-observasinya dan wawancara tidak terstruktur hasilnya yang telah dilakukan kepada siswa dan guru mata pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi dan Tiga Dimensi di SMK Negeri Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu, bahwa masih adanya keterbatasan media pembelajaran yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan guru didalam kelas. Selama ini kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri Hulu Gurung Kecamatan Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu terkhususnya pada materi Teknik Animasi Dua Dimensi dan Tiga Dimensi hanya memanfaatkan buku teks, powerpoint, dan berupa video online atau buatan guru pembelajaran. Karena dalam mata pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi dan Tiga Dimensi terdapat materi yang cukup sulit di pahami oleh siswa contohnya materi Teknik Animasi Dua Dimensi Dan Tiga Dimensi, dimana materi tersebut harus memanfaatkan media komputer, laptop dan Handphone yang menampilkan media pembelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi dan Tiga Dimensi dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi masih

menggunakan metode ceramah. Dimana metode ini masih kurang interaktif dan cenderung pasif, sehingga siswa mungkin tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan siswa merasa bosan dan sulit untuk tetap fokus jika ceramah terlalu lama.

Mengacu dari permasalahan di atas, ini yang dinilai masih belum maksimal dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga perlunya pengembangan inovasi media pembelajaran baru dengan memanfaatkan teknologi seperti media pembelajaran interaktif. Diharapkan dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran dapat memberi kesan yang lebih modern, inovatif, dan interaktif dalam proses belajar sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru serta menjadi opsi bagi guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Diharapkan guru lebih sering menggunakan media pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan bagian yang penting dan media pembelajaran dapat berhasil apabila melibatkan pengajar dalam kegiatan mengajar Seperti yang diungkapkan oleh (Nasution, Yaswinda, & Maulana, 2020). manfaat dari penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu: media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Peneliti memilih media pengembangan media pembelajaran interaktif dikarenakan pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut dapat menampilkan informasi atau peristiwa tanpa harus mengalami secara langsung. Siswa dapat melihat secara nyata mengenai peristiwa yang berlangsung ketika para pahlawan memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang menggunakan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan elemen interaktif

lainnya untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Media ini dirancang untuk memberikan konten pembelajaran yang lebih menarik, mendalam, dan memfasilitasi partisipasi aktif serta interaksi antara siswa dan materi pembelajaran.

Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Edi Sutopo dan Zainal Arifin yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Menggunakan Adobe Flash Pada Kompetensi Memahami”, menyimpulkan bahwa memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari media pembelajaran interaktif yang sebelumnya mereka enggan mempelajarinya. dan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang sdilakukan oleh Edi Sutopo dan Zainal Arifin yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Menggunakan Adobe Flash Pada Kompetensi Memahami” adalah subjek dan objek penelitian serta lokasi penelitian. Subjek pada penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi, dan siswa kelas XII TKR 2 SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang berjumlah 31 siswa. Sedangkan objeknya adalah media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada kompetensi *Engine Management System*. dan untuk lokasi penelitiannya di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. dan sedangkan untuk objek penelitian ini adalah Siswa SMK Negeri Hulu Gurung kelas XI Multimedia A dan kelas XI Multimedia B dan objek penelitian mata pelajaran teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Dan lokasi penelitiannya di SMK Negeri Mubung Kecamatan Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu.

Hasil dari permasalahan di atas, penyampaian materi dalam proses pembelajaran dikelas belum maksimal sehingga penulis termotivasi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berbasis multimedia pembelajaran interaktif. Diharapkan dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran dapat memberi kesan yang lebih modern, inovatif, dan interaktif dalam proses belajar sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru serta menjadi opsi

bagi guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang di atas maka permasalahan peneliti ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi di kelas XI Multimedia A dan Kelas XI Multimedia B SMK Negeri Hulu Gurung Kecamatan Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu yang dikembangkan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif?
3. Bagaimana respon siswa terhadap aplikasi media pembelajaran dalam materi mata pelajaran teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi yang dikembangkan menggunakan teknologi ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun tujuan dan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengembangan media pembelajaran dalam materi mata pelajaran teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi
2. Kelayakan media pembelajaran yang telah dibangun dikembangkan menggunakan teknologi media pembelajaran interaktif pada materi pelajaran teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran dalam materi teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi berbasis multimedia interaktif

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan Media Pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi.

## 2. Bagi Siswa

Bagi sekolah sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga sekolah mampu meningkatkan kualitas pelajaran biologi yang ditawarkan juga ditunjukkan untuk membantu para tenaga pendidikan dalam mengupayakan system pembelajaran yang efektif dan efisien dengan mengimplementasikan Media pembelajaran yang dijadikan sarana proses belajar mengajar.

## 3. Bagi Penulis

Diharapkan dapat menumbuhkan pengetahuan dan memperluas Wawasan berdasarkan pengalaman dari apa yang ditemui dilapangan.

### **E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi di kelas XI SMK Negeri Hulu Gurung, Kecamatan Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan adalah materi teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi dan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menggunakan *software unity 3D*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran teknik animasi dua dimensi yang ada di SMK Negeri Hulu Gurung Kecamatan Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu
3. Produk media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan petunjuk yang digunakan dalam mengoperasikan media pembelajaran

### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional digunakan untuk menghindari kesalah pahaman atau penafsiran, agar memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud penulis. Adapun penjelasan sebagai berikut:

## 1. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan oleh guru atau pengajar untuk membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini dapat berupa bahan cetak seperti buku, slide presentasi, atau media elektronik seperti video, audio, animasi, dan gambar. dan Multimedia interaktif merupakan bentuk media yang menggabungkan banyak unsur dilengkapi dengan alat pengontrol. Dengan demikian, pengguna dapat memilih proses selanjutnya secara aktif. Adapun unsur yang digabungkan dalam multimedia interaktif antara lain, teks, grafik (imag), audio, dan interaktivitas.

## 2. Materi Belajar Dengan Teknik Animasi Dua Dimensi Dan tiga Dimensi

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip.

- a. Animasi 2D (2 Dimensi) Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama flat animation. Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Kartun berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, dan lain sebagainya.
- b. Animasi 3D (3 Dimensi) Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney.