

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi saat ini terus berkembang dengan cepat di segala bidang kehidupan manusia. Salah satu bidang yang sangat dipengaruhi oleh teknologi yaitu bidang pendidikan. Teknologi dalam pendidikan bukanlah suatu hal yang baru. Hal ini dikarenakan teknologi dalam proses pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan ilmu dan pengetahuan kepada peserta didik. Selain itu dibidang pendidikan teknologi dianggap sebagai suatu kebutuhan dasar dalam proses pembelajaran yang membuat para guru maupun siswa dituntut untuk aktif dalam menggunakan teknologi. Menurut Darmawan (2011), penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki 2 manfaat yaitu sebagai penunjang bagi guru untuk lebih apresiatif dalam memaksimalkan proses pembelajaran, kemudian sebagai pendorong bagi siswa untuk memanfaatkan setiap potensi yang dimiliki sehingga penggunaan teknologi telah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan dalam proses pembelajaran.

Penyesuaian bidang pendidikan dengan perkembangan teknologi saat ini bergerak secara dinamis, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran. Berbagai media telah dikembangkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Peran media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai pemberi informasi dan motivasi kepada peserta didik agar peserta didik dapat merasa tertarik dengan materi yang diberikan oleh pendidik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal (Nasution, H. N., & Januar, T. 2021). Penggunaan media

pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa karena hasil belajar yang optimal merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas (Aisyah, S, 2019).

Animasi 2D dan 3D adalah salah satu mata pelajaran wajib kejuruan dalam jurusan Media di kelas XI yang bertujuan untuk mengenalkan kepada siswa tentang dunia animasi. Di SMKS Imelda Medan mata pelajaran Animasi 2D dan 3D memiliki 2 kegiatan pembelajaran yaitu pembelajaran praktek di laboratorium dan pembelajaran konsep atau teoritis. Tahapan proses pembelajarannya dimulai dari teori yang diajarkan di dalam kelas kemudian dilanjutkan dengan praktek di laboratorium yang merupakan penyesuaian dari pembelajaran teori yang telah diajarkan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran konsep masih terbatas yakni menggunakan buku dan menggunakan media *powerpoint*.

Penggunaan *powerpoint* membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, sedangkan perhatian siswa merupakan salah satu indikator dalam memahami materi pembelajaran, yang nantinya menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan siswa, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi baik dari segi point materi, warna, dan video sehingga kurang mendorong siswa untuk tertarik dalam pembelajaran dan alokasi waktu untuk mata pelajaran yang dapat dibbilang cukup panjang tidak jarang membuat siswa jenuh dan pada akhirnya membuat siswa menjadi pasif saat proses pembelajaran yang membuat proses

pembelajaran menjadi kurang efektif karena materi yang disampaikan tidak dapat diterima secara maksimal oleh siswa.

Perkembangan teknologi mendorong guru agar dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang untuk menunjang proses pembelajaran. Teknologi digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang dianggap dapat mengikuti perkembangan zaman. Salah satu produk yang memanfaatkan teknologi yaitu perangkat *smartphone*. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, siswa kelas XI Media di SMKS Imelda Medan seluruhnya sudah menggunakan perangkat *smartphone* namun fungsionalitasnya dalam pembelajaran masih kurang karena sebagian besar siswa lebih banyak menggunakan perangkat *smartphone* di kelas untuk bermain games dan menjelajahi berbagai situs-situs jejaring sosial. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis membuat solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam rangka untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari yaitu media pembelajaran berbasis android.

Perangkat android merupakan sistem operasi yang paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat, khususnya di kalangan peserta didik SMA/SMK. Dengan menggunakan perangkat android dalam proses pembelajaran siswa memiliki kesempatan belajar lebih banyak karena siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun sehingga mereka dapat belajar melalui riset informasi di internet dan melatih keterampilan praktis berkat prinsip mobilitas yang dimiliki oleh android (Izza, K., & HARIMURTI, R, 2019).

Adapun *software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yaitu *Adobe animate CC*. Menurut Yuwita, dkk

(2019), penggunaan *Adobe animate CC* dapat digunakan dalam dunia pendidikan karena menyediakan berbagai fitur unggulan dengan teknologi audiovisual yang dimuat dalam bentuk aplikasi yang menyajikan materi pembelajaran. Kelebihan *Adobe animate CC* yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara, video, animasi serta interaktifitas secara bersamaan (Riswandari, dkk, 2021).

Adobe Animate CC juga memiliki fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat simulasi dan interaksi yang lebih realistis yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Sehingga media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan dengan *Adobe Animate CC* ini memiliki tampilan desain yang menarik, baik dari segi warna, gambar, teks dan video didalamnya. Media ini mudah dioperasikan, dan dipahami oleh siswa karena merupakan media pembelajaran interaktif dan penggunaannya semudah menekan tombol-tombol pada layar sesuai petunjuk.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka maka peneliti berminat dan merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Dan 3D Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMKS Imelda Medan”***.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran konsep masih terbatas dan kurang bervariasi baik dari segi point materi, warna, dan video yang terdapat dalam media pembelajaran
2. Penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran membuat materi yang disampaikan oleh guru kurang dipahami oleh siswa.
3. Fungsionalitas perangkat *smartphone* kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran oleh siswa kelas XI Multimedia di SMKS Imelda Medan

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dan cakupan yang sangat luas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media yang dikembangkan menggunakan *Software Adobe animate CC*.
2. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran yaitu KD 3.3 menerapkan teknik animasi tweening 2D dan KD 4.3 membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening.
3. Media yang dikembangkan diterapkan pada android versi 7.0

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan produk berbasis media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D menggunakan *Adobe animate CC*?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka bisa ditarik tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D menggunakan *Adobe animate CC* untuk siswa kelas XI Multimedia di SMKS Imelda Medan
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D menggunakan *Adobe animate CC* untuk siswa kelas XI Multimedia di SMKS Imelda Medan

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana informasi yang dapat digunakan sebagai referensi bagi pembaca.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

media pembelajaran berbasis *android* dapat membantu menumbuhkan minat dan rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat memahami materi pelajaran.

b. Bagi Guru

dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis *android* ini dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam rangka memperbaiki tingkat pemahaman siswanya terhadap materi pelajaran.

c. Bagi Sekolah

dengan adanya media pembelajaran berbasis *android* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada disekolah.

d. Bagi Peneliti

untuk menambah wawasan dan pengalaman serta sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1, dan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian dimasa mendatang.