

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju. Dalam pembelajaran itu sendiri teknologi informasi dan komunikasi sangatlah penting untuk mempermudah penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Salah satu contoh penggunaan teknologi terdapat pada jenis-jenis penggunaan media. Penggunaan media sangatlah penting untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran. Media dalam pembelajaran dapat di artikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah sangat membantu menarik perhatian siswa, penggunaan media yang menarik dan tidak biasa dapat merangsang dan menarik perhatian siswa untuk fokus pada materi yang di sampaikan melalui media tersebut. di SMK Negeri 4 Padang ada beberapa media pembelajaran yang digunakan, baik itu berupa modul-modul, penggunaan infokus dan lainnya, namun masih belum efektif dalam menarik antusiasme siswa untuk

memperhatikan dan mengambil informasi dari media yang di gunakan tersebut sehingga belum menunjang proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai peranan untuk membelajarkan siswa agar tujuan pendidikan tercapai, yaitu membentuk manusia yang cerdas, terampil dan berbudi pekerti luhur. Seorang guru, selain menggunakan metode yang tepat dan *variatif* dalam menyampaikan materi, juga membutuhkan suatu media pendukung yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Namun dengan masih terbatasnya media yang digunakan belum memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Dengan masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai rendah. Khususnya pada mata pelajaran Animasi 2D, yang mana mata pelajaran ini sulit dimengerti oleh siswa jika hanya menggunakan media modul dan buku panduan siswa.

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan peneliti kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dan umumnya guru masih menggunakan metode ceramah dan masih menggunakan media projector dan laptop di dalam ruangan. Siswa banyak bosan karena belum adanya variasi dalam pembelajaran, siswa banyak yang belum mengerti dengan pembelajaran. Belum adanya pemanfaatan digunakan pada sekolah SMK Negeri 4 Padang media Pembelajaran Interaktif dengan media pembelajaran berbasis Modul Mutimedia Interkatif tentang mata pelajaran Animasi 2D.

Salah satu yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran adalah penggunaan teknologi multimedia, yaitu teknologi yang yang menggabungkan media gambar, video, audio dan animasi yang di muat dalam sebuah cd yang di

kombinasikan dengan materi pelajaran. Oleh sebab itu dengan adanya teknologi multimedia dan informasi diharapkan dapat membuat suatu media yang menarik baik itu dari teori maupun praktek, dengan demikian diharapkan siswa lebih mengerti dan tidak susah lagi dalam pelajaran khususnya pada mata pelajaran Animasi 2D di SMK Negeri 4 Padang.

Pada Modul Interaktif ini mempunyai animasi yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media Modul Interaktif ini juga dilengkapi dengan alat *evaluasi* berupa test untuk mengukur ketuntasan belajar siswa yang disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran. Jadi, penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan Modul Interaktif ini diharapkan hasil belajar siswa akan lebih baik.

Media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti buku dan alat peraga tradisional sampai dengan media modern audio visual berupa kaset tape, *VCD (Video Compact Disk)*, maupun alat peraga modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Adapun kelebihan Modul Interaktif membuat Penggunaanya bisa berinteraksi dengan program computer, Menambah pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang disajikan cd interaktif, serta Tampilan audio visual yang menarik.

Kelebihan pertama yang menyebutkan bahwa penggunaanya bisa berinteraksi dengan komputer adalah bahwa dalam Modul Interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh user untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Kemudian yang kedua adalah menambah pengetahuan. Pengetahuan di sini adalah materi pembelajaran yang dirancang kemudahannya dalam Modul Interaktif bagi pengguna. Kelebihan ketiga adalah tampilan audio visual yang menarik. Menarik di sini tentu saja jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Kemenarikan di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) maupun media elektronik lain (film TV, audio). Dari beberapa keunggulan Modul interaktif, dapat diketahui bahwa Modul Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan (Suyanto, 2003: 18). Berdasarkan keterangan di atas maka penulis membuat Tugas Akhir ini dengan judul “Validasi Perancangan dan Pembuatan Modul Interaktif Mata Pelajaran Animasi 2D SMK Negeri 4 Padang.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan yang terdapat di Latar Belakang, maka diidentifikasi masalah-masalah yang akan dibahas. Adapun identifikasi masalah tersebut dapat dilihat pada poin-poin berikut ini :

1. Proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru sehingga siswa kadang merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak memperhatikan yang dijelaskan oleh guru.
2. Belum adanya media Pembelajaran Modul Interaktif pada pembelajaran tentang Animasi 2D.
3. Kurangnya variasi belajar karena proses pembelajaran lebih terfokus pada materi atau metode ceramah, media yang di gunakan hanya berupa projector dan laptop.

C. Fokus penulisan

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini membatasi masalah Validasi Perancangan dan Pembuatan Modul Interaktif Mata Pelajaran Animasi 2D SMK Negeri 4 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Validitas media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Pelajaran Animasi 2D SMK Negeri 4 Padang.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian Untuk mengetahui Validitas media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Pelajaran Animasi 2D SMK Negeri 4 Padang.

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan tugas Akhir ini yaitu Sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat di berikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti.

Untuk menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap pengembangan modul interaktif.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk menambah referensi dalam membuat modul Interkatif yang lebih baik selanjutnya

3. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pihak sekolah, yang dapat digunakan sebagai bahan Panduan operasional siswa dan guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil prestasi yang lebih baik.