

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha untuk menumbuhkan mental atau fisik dan mengembangkan kepribadian yang baik. Juga, interpretasi para ahli di bidang pendidikan tentang perubahan sikap dan perilaku orang dewasa atau kelompok orang melalui pelatihan dan praktik. Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat positif bagi kita, dan pendidikan dapat menghilangkan buta huruf dan memberikan keterampilan, kemampuan intelektual, dll, sehingga pendidikan memungkinkan kita menjadi lebih dewasa. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah suatu jenis pembelajaran dan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi negara yang berjiwa religius, pengendalian diri, individualitas, intelektualitas, dan moralitas. Proses pendidikan dan pembelajaran adalah interaksi komponen pembelajaran untuk menciptakan situasi pendidikan dan pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang direncanakan. Menurut Ratna Anika (2022) Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses belajar yang menyebabkan siswa terlihat tidak semangat dalam belajar dan kreativitas anak tergolong lemah maka diperlukannya pembelajaran yang efektif. Pembelajaran merupakan suatu sistem maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas tiap-tiap komponen tersebut berinteraksi, Supriyono (2018). Maka diperlukannya bahan ajar berupa multimedia yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras itu, Ahmadi farid, dkk (2017). Multimedia dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan, pengetahuan dan kemampuan sikap terhadap keahlian dalam (1) pengembangan

citra digital dan animasi; (2) Pengembangan situs web interaktif; (3) merekam dan mengedit audio-video; (4) Pengembangan aplikasi multimedia interaktif.

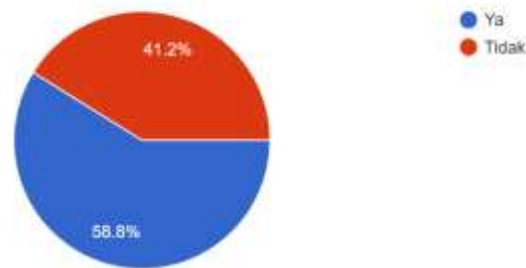
Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual menjadi mata pelajaran produktif wajib bagi siswa kelas X kompetensi keahlian Desain Komunikasi Visual. Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual secara garis besar memiliki materi pokok fotografi dasar. Skill yang harus dikuasai dalam fotografi antara lain: (1) mempelajari ilmu fotografi; (2) memahami kamera dan alat bantu fotografi; (3) mengoperasikan dan perawatan peralatan fotografi; (4) pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar; (5) mempelajari tata cahaya dalam pengambilan gambar; (6) mempraktikkan teknik zooming dan panning; (7) pengambilan gambar dengan teknik blurring (Noviana, 2018). Pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual pokok materi fotografi, siswa dituntut mampu menguasai skill fotografi sebagai salah satu bekal untuk memasuki dunia kerja. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak siswa yang belum menguasai skill fotografi tersebut.

Berdasarkan hasil studi lapangan di SMK Negeri 11 Bandung, mengungkapkan bahwa dari 34 siswa kelas X Desain Komunikasi Visual yang diberi angket, 20 orang siswa diantaranya memilih mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual produktif kelas X yang dianggap sulit dipahami, dan 14 orang mampu memahami mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Dapat disimpulkan 58% siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Menurut hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK tersebut, menyebutkan siswa masih kesulitan untuk memahami cara pengambilan gambar yang baik menggunakan kamera karena keterbatasan alat dan waktu praktik. Siswa juga merasa bosan ketika menunggu giliran saat praktik karena keterbatasan alat yang disediakan hanya 6 kamera sedangkan siswa berjumlah 34 siswa sehingga pembelajaran dianggap kurang efektif. Bahan ajar yang masih terbatas pun menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran. Keterbatasan inilah yang membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

Rifdah Larasati, 2023

MULTIMEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESIGN THINKING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 1. 1 Grafik siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi fotografi dasar

Dari permasalahan tersebut, untuk meningkatkan ketertarikan dan mempermudah pemahaman siswa dalam memahami materi, penulis memilih multimedia pembelajaran animasi. Hal ini diperkuat dengan didapatkannya data setelah penulis membagikan angket survei lapangan yang menyebutkan bahwa sebanyak 33 dari 34 siswa memilih penggunaan multimedia pembelajaran animasi.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto, 2013). Menurut Fitriansyah (2017) manfaat dari multimedia dalam pembelajaran adalah dapat menarik indra dan menarik minat peserta didik karena multimedia merupakan gabungan dari pandangan, suara dan gerakan. Sedangkan menurut Ramansyah (2016), manfaat multimedia lainnya yaitu; (1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, (2) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar, atau video dalam satu kesatuan, (3) membuat hal yang abstrak menjadi konkret, dan lain-lain. Animasi adalah daya Tarik utama di dalam program multimedia interaktif. Animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar di jelaskan dengan media lain. (Munir, 2013).

Pada pembelajaran berbantuan multimedia, informasi disajikan dalam berbagai bentuk seperti teks, audio, video, grafik, dan animasi. Oleh karena itu, siswa dapat memadukan berbagai informasi dari tampilan, lisan, dan tulisan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan dan emosi untuk menjadi hidup atau

Rifdah Larasati, 2023

MULTIMEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESIGN THINKING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hanya berkesan hidup. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat. Animasi adalah daya tarik utama di dalam program multimedia interaktif. Animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar di jelaskan dengan media lain. (Munir, 2013).

Model pembelajaran yang dipilihpun harus sesuai dengan kurikulum yang ada. Dimana peserta didik diwajibkan untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual produktif. Oleh karena itu model pembelajaran *Problem Based Learning* dirasa cocok untuk diterapkan ke dalam media pembelajaran. *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu jenis model pembelajaran yang mengarahkan siswa pada suatu masalah yang harus dipecahkan melalui pertanyaan sehingga siswa terpancing untuk berfikir (Eviani, Utami, & Sabri, 2014). *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam aktivitas penemuan sehingga membelajarkan siswa melalui suatu masalah yang disajikan dengan tujuan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah yang melibatkan aktivitas mental siswa untuk memahami suatu konsep pembelajaran (Utomo, Wahyuni, & Hariyadi, 2014). Dalam hal ini, siswa belajar secara berkelompok melalui masalah dalam kehidupan nyata yang kompleks dengan menjadikan siswa lebih aktif sehingga peran guru sebatas fasilitator saja. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) akan menggali kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa karena model ini menggunakan masalah dunia nyata sebagai landasan siswa untuk belajar berpikir kritis dan memecahkan suatu masalah serta mengaitkannya dalam konsep pembelajaran (Mulyani, Kartono, Daryanto, & Rukayah, 2015). Dengan demikian model pembelajaran *Problem Based Learning* ini merupakan model pembelajaran yang bercirikan student centered, yaitu kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena pemecahan masalah melibatkan partisipasi aktif dari siswa dalam bentuk kelompok untuk bersama-sama mencarikan solusi atas permasalahan yang diberikan. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan hasil belajar siswa. Di

samping hasil belajar yang meningkat, peran aktif siswa dalam proses pembelajaran meningkat. Oleh karena itu, suatu model pembelajaran dianggap layak untuk digunakan. Sehingga dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini bertujuan untuk memberikan pendidikan dan keterampilan setiap siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, multimedia animasi pembelajaran diharapkan akan mampu membantu dalam meningkatkan *Design Thinking* siswa untuk belajar dimata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual. *Design Thinking* memberikan pembelajaran berbasis kasus dan masalah dimana peserta didik diharuskan untuk menganalisis, mencari, mencocokkan dan membuat satu desain akhir yang paling sesuai (Goldman, dkk 2012). Menurut Novak dan Mulvey (2020), kemampuan *Design Thinking* pada peserta didik berada ditingkat yang cukup mengetahui proses dan penerapan tahapan *Design Thinking* dengan nilai rata-rata 3.60 (dalam skala likert 1-5), namun masih bisa ditingkatkan lagi menjadi jauh lebih baik. Penggunaan *Design Thinking* juga belum banyak diterapkan disekolah. Salah satu sekolah yang belum menerapkan *Design Thinking* dalam pembelajaran DDKV adalah SMKN 11 Bandung. Banyaknya sekolah hanya fokus dalam meningkatkan pemahaman materi, bukan keterampilan dalam pemecahan masalah seperti menerapkan *Design Thinking* dalam pemebelajaran. Sehingga belum banyak peserta didik yang berfikir seperti desainer atau belum mampu memecahkan masalah dan membuat inovasi dalam sebuah desain (Razzaouk & Shute, 2012).

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan *Design Thinking*. Peneliti menggunakan multimedia pembelajaran video animasi dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Lebih menekankan pada aktivitas dan memungkinkan siswa menghasilkan ide-ide baru ketika memecahkan masalah yang diajukan oleh guru. Khususnya media pembelajaran multimedia animasi siswa menjadi lebih tertarik dan aktivitas siswa meningkat sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Sehubungan dengan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini, peneliti mengangkat tema dalam penelitian skripsi ini sebagai berikut: “Multimedia Animasi Pembelajaran Menggunakan

Rifdah Larasati, 2023

MULTIMEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESIGN THINKING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan *Design Thinking* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan model *Problem Based Learning* pada media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan *Design Thinking* pada siswa SMK?
2. Bagaimana pengaruh kemampuan *Design Thinking* pada materi fotografi dasar dengan mengimplementasikan model *Problem Based Learning* pada multimedia pembelajaran animasi?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Multimedia Animasi dengan menerapkan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini adalah untuk mempersempit ruang lingkup penelitian lebih lanjut dari masalah dan menghindari menyimpang dari judul dan tujuan sebenarnya.
2. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa SMK kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual dengan Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
3. Penelitian ini berfokus kepada kemampuan berfikir *Design Thinking* siswa, aspek yang akan diteliti adalah materi fotografi dasar
4. Pada penelitian ini proses pembuatan media pembelajaran menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe After Effect dan CapCut.

1.4 Tujuan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Menganalisis pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran animasi menggunakan model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan keterampilan *Design Thinking* pada siswa SMK
2. Mengetahui bagaimana kelayakan Multimedia Pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual pada siswa kelas X SMK, ditinjau dari kemampuan *Design Thinking* siswa
3. Menganalisis sebuah informasi berupa tanggapan atau respon siswa terhadap pembelajaran video animasi dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan rujukan yang bermanfaat bagi dunia akademisi terkhususnya bagi peneliti yang di kemudian hari untuk memberikan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran Multimedia Animasi.
 - b. Dapat memberikan rujukan dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran Multimedia Animasi
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pengguna, pengguna dapat memanfaatkan Multimedia Animasi sebagai media pembelajaran dan membantu para pengguna sebagai inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.
 - b. Bagi peneliti, peneliti mendapatkan pengalaman dalam membuat media pembelajaran Multimedia Animasi

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dan disertai beberapa lampiran. Adapun struktur penulisannya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Rifdah Larasati, 2023

MULTIMEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESIGN THINKING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada bab ini di dalamnya memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab I juga berguna sebagai landasan dilaksanakannya penelitian dan menjadi dasar pengembangan pada bab-bab selanjutnya.

Bab II Kajian Teori

Pada bab ini memuat teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian yang memiliki kaitan dengan masalah pada penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini berisikan jenis metode penelitian yang digunakan, metode ini juga digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisikan hasil penelitian dan pembahasan didalamnya berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data.

Bab V Kesimpulan

Pada bab ini berisikan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang telah dilakukan.