

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan media pembelajaran (*learning media*), salah satunya yaitu multimedia. Multimedia menyediakan peluang yang sangat besar terhadap kontrol peserta didik dibandingkan media-media lainnya. Kehadiran teknologi tersebut telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media (teks, gambar, suara, video dan animasi) ke dalam satu program secara digital dan dalam satu model pembelajaran, yang disebut dengan *Computer Assisted Instruction (CAI)*, pengembangan pembelajaran berbasis komputer. Multimedia pembelajaran memiliki keunggulan, yaitu bermanfaat dalam menyediakan proses interaktif, kemudahan umpan balik dan kebebasan kepada peserta didik dalam memilih materi pelajaran yang diinginkan, serta memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Multimedia mampu mengembangkan potensi indera, menarik perhatian dan minat. "Orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus" (Munir, 2013 : 6). Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

Multimedia pembelajaran saat ini terus dikembangkan salah satunya melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis animasi. Multimedia interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna (*user*). Multimedia interaktif mampu menarik perhatian, meningkatkan minat peserta didik untuk belajar, lebih komunikatif,

informatif, mudah difahami dan dapat digunakan untuk kelas besar. Multimedia interaktif dapat menjadi media pembelajaran berbasis *e-learning* sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan lebih leluasa menuangkan kreativitas, hal ini dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran menggambar anatomi tubuh merupakan salah satu materi perkuliahan Dasar Desain Mode yang membahas pemahaman mengenai teori dasar menggambar anatomi tubuh, perbandingan tubuh, teknik menggambar dengan menggunakan berbagai jenis kerangka tubuh, teknik menggambar bagian-bagian tubuh, sikap tubuh dan gerak gaya (*pose*). Menggambar anatomi tubuh sebagai dasar pembelajaran yang harus difahami oleh peserta didik, hal ini bertujuan agar dapat menguasai teknik menggambar anatomi tubuh dengan baik.

Metode pembelajaran yang saat ini digunakan pada mata kuliah Dasar Desain Mode khususnya menggambar anatomi tubuh masih konvensional. Upaya yang perlu ditempuh untuk mengimplementasikan tujuan menggambar anatomi tubuh perlu ditunjang oleh media yang menarik dan interaktif yang diasumsikan dapat menarik minat dan semangat peserta didik untuk belajar, lebih konsentrasi, aktif, menyenangkan, dapat belajar secara mandiri.

Uraian dari latar belakang di atas menjadi dasar pemikiran untuk melakukan penelitian mengenai Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dasar Desain Mode khususnya menggambar anatomi tubuh. Penggunaan teknologi multimedia interaktif berbasis animasi menjadi alternatif untuk mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik, sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik pada mata kuliah Dasar Desain Mode khususnya menggambar anatomi tubuh wanita.

## B. Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi masalah dalam penelitian ini :

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis animasi adalah pengembangan media yang memiliki lebih dari satu media yang *konvergen* (menggabungkan unsur *audio* dan *visual*), bersifat interaktif karena memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna dan bersifat mandiri karena memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan multimedia tanpa bimbingan orang lain.
2. Menggambar anatomi tubuh merupakan salah satu materi perkuliahan Dasar Desain Mode pada Program Studi Pendidikan Tata Busana yang membahas pemahaman mengenai teori dasar menggambar anatomi tubuh, perbandingan tubuh, teknik menggambar dengan menggunakan berbagai jenis kerangka tubuh, teknik menggambar bagian-bagian tubuh, sikap tubuh dan gerak gaya (*pose*).

## C. Rumusan Masalah Penelitian

Permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis animasi dalam pembelajaran menggambar anatomi tubuh cukup luas, maka lingkup permasalahan penelitian perlu dibatasi yaitu memfokuskan pada pembelajaran menggambar anatomi tubuh wanita.

Dari pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang program pembelajaran menggambar anatomi tubuh wanita?
- b. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis animasi untuk pembelajaran menggambar anatomi tubuh wanita?

#### D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif berbasis animasi pada pembelajaran menggambar anatomi tubuh. Dari tujuan umum ini, maka dirumuskan tujuan khusus sebagai berikut:

1. Merancang program pembelajaran menggambar anatomi tubuh wanita.
2. Mengembangkan multimedia interaktif berbasis animasi untuk pembelajaran menggambar anatomi tubuh wanita.

#### E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara teoritis dan praktis. Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dihasilkan konsep dalam merancang program pengembangan multimedia yang efektif dan efisien melalui multimedia pembelajaran pada matakuliah Dasar Desain Mode khususnya menggambar anatomi tubuh wanita.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pelaksana pendidikan untuk mengimplementasikan pengembangan multimedia interaktif, khususnya menggambar anatomi tubuh wanita pada matakuliah Dasar Desain Mode yang mengoptimalkan penggunaan perangkat komputer pada proses pembelajarannya dan diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulis dalam penelitian ini secara sistematis dan terinci diuraikan sebagai berikut: Bab I Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Pustaka, berisi mengenai tinjauan pembelajaran menggambar anatomi tubuh, menggambar anatomi tubuh wanita, multimedia interaktif dan pengembangan multimedia interaktif berbasis animasi. Bab III Metode Penelitian, berisi mengenai lokasi penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpul data dan rancangan penelitian. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi mengenai pengolahan atau analisis data dan pembahasannya. Bab V Simpulan dan Saran, berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.