

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia, salah satunya pendidikan. Pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan dapat dilihat dari pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran siswa. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. “Dalam proses pembelajaran terkandung beberapa komponen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu mencakup materi, metode, media dan evaluasi” (Nana Sujana dan Ahmad Rivai, 2009, hlm. 7).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu materi pembelajaran, media, strategi pembelajaran, tujuan pembelajaran dan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, untuk menunjang pembelajaran yang efektif maka diperlukan perencanaan terkait dengan faktor pembelajaran seperti ulasan di atas. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat menjadi faktor penunjang keberhasilan sebuah proses pembelajaran yang efektif. Salah satunya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ialah multimedia (teks, animasi, gambar, audio dan video).

Multimedia pembelajaran merupakan strategi membuat proses pembelajaran menjadi inovatif, kreatif, dan interaktif serta mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik, karena multimedia pembelajaran merupakan faktor yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Multimedia pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi, daya pikir dan memfokuskan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas serta dapat meningkatkan kualitas belajar, salah satu yang dapat diterapkan adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dapat dipilih sebagai penunjang pembelajaran karena dapat memberi manfaat yang sangat besar bagi pendidik dan peserta didik. Hal tersebut diperkuat dengan definisi multimedia interaktif itu sendiri “Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar” (Munir, 2012, hlm. 115).

Melalui pembuatan multimedia interaktif, peserta didik akan sangat tertolong, karena multimedia interaktif mempunyai banyak aplikasi untuk menampilkan berbagai animasi dan simulasi, oleh karenanya peserta didik dapat mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Multimedia interaktif juga dapat memiliki banyak tombol navigasi, sehingga pengguna dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban atas pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu materi pembelajaran yang sangat tepat untuk diterapkan kedalam multimedia interaktif ialah pembelajaran pembuatan batik tulis dan salah satu sekolah yang mempelajari pembuatan batik tulis ialah SMKN 14 Bandung.

Proses pembelajaran pembuatan batik tulis harus dikerjakan dengan kesungguhan dan ketelitian, mulai dari desain/gambar pada batik tulis, teknik menuliskan lilin cair pada kain, proses pemberian warna pada kain, hingga penghilangan lilin pada kain. Hal ini disesuaikan dengan pengertian batik itu bahwa “batik adalah melekatkan lilin pada kain putih sebelum kain tersebut diberi warna. Sedangkan membatik adalah melakukan pekerjaan menggambar/melukis kain putih dengan lilin (panas) menggunakan alat canting. (Sri Soedewi Samsi, 2011, hlm.14) Upaya mendapatkan hasil batik tulis yang berkualitas tentunya diperlukan kreativitas dan keahlian khusus dalam membuat sebuah karya batik tulis. Berdasarkan *survey* awal penelitian yang dilakukan, penunjang pembelajaran pembuatan batik tulis hanya terbatas pada media *power point* dan literatur. Upaya yang tepat dilakukan dari hal tersebut ialah melalui penunjangan proses pembelajaran pembuatan batik tulis dengan multimedia interaktif, sehingga peserta didik dapat lebih semangat dalam membatik dan menghasilkan karya batik tulis yang berkualitas.

Pesan yang disampaikan melalui multimedia interaktif dapat lebih menarik perhatian. Unsur perhatian inilah yang penting dalam proses belajar karena dari adanya perhatian akan timbul rangsangan ataupun motivasi untuk belajar, hal ini dikarenakan pesan yang disampaikan melalui multimedia lebih efisien. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata, oleh karena itu dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif. Selain itu pesan visual juga lebih efektif, dalam arti penyajian melalui visual dapat membuat anak didik lebih berkonsentrasi.

Multimedia interaktif apabila diterapkan dalam pembelajaran membuat batik tulis akan dapat membantu siswa lebih memahami proses demi proses dalam membuat batik tulis karena multimedia interaktif dapat diputar berulang-ulang dan digunakan dimana saja untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari gambar, teks, animasi, audio, dan video sehingga dapat menampilkan keadaan yang sebenarnya dari proses membuat batik tulis. Multimedia interaktif pada pembelajaran batik tulis ini dapat diulang pada bagian-bagian tertentu untuk mendapatkan gambaran proses membuat batik tulis yang lebih fokus.

Indikator yang perlu dipahami pada proses pembuatan batik tulis melalui media pembelajaran berbasis multimedia meliputi: persiapan perlengkapan membuat batik tulis yang berupa alat pokok, alat pelengkap dan bahan utama, proses pembuatan batik tulis, serta teknik pembuatan batik tulis.

Uraian dari latar belakang di atas menjadi dasar pemikiran untuk melakukan penelitian mengenai Pembuatan Multimedia Interaktif Pembelajaran Batik Tulis. Penggunaan multimedia interaktif menjadi alternatif untuk mengatasi masalah belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar pada pembelajaran pembuatan batik tulis.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran batik tulis?”

Selain itu identifikasi masalah perlu ditentukan untuk memudahkan dan mengetahui masalah yang akan dikaji dalam penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Multimedia interaktif merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar, yang dapat diartikan sebagai alat bantu komunikasi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran batik tulis ialah multimedia yang menggabungkan teks, gambar, animasi, audio dan video sehingga memudahkan dalam proses belajar dan peserta didik dapat lebih fokus dalam membuat dan menghasilkan karya batik tulis yang berkualitas.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian secara umum bertujuan untuk mempermudah pembelajaran dengan dibuatnya multimedia interaktif yang inovatif dan kreatif dalam proses pembuatan batik tulis. Secara khusus penelitian ini dimaksudkan untuk:

1. Mendesain multimedia interaktif untuk pembelajaran batik tulis.
2. Mendapatkan hasil validasi multimedia interaktif untuk pembelajaran batik tulis dari ahli multimedia dan ahli materi.
3. Menganalisis hasil validasi multimedia interaktif untuk pembelajaran batik tulis dari ahli multimedia dan ahli materi.
4. Menghasilkan multimedia interaktif untuk pembelajaran batik tulis

D. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoritis

Penelitian diharapkan dapat menghasilkan multimedia interaktif yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran batik tulis oleh para peserta didik, khususnya di SMKN 14 Bandung.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pengajar untuk mengaplikasikan multimedia interaktif, khususnya dalam pembuatan batik tulis

dalam mata pelajaran Batik Tulis serta memaksimalkan penggunaan perangkat komputer untuk pembuatan multimedia pembelajaran dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan peserta didik serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian secara sistematis dan terperinci dari 5 (lima) bab yaitu Bab I Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang masalah, indentifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Pustaka, berisi mengenai multimedia interaktif, tinjauan pembelajaran pembuatan batik tulis, definisi batik, dan batik tulis. Bab III Metode Penelitian, berisi mengenai lokasi penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, langkah-langkah penelitian serta analisis dan interpretasi data. Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi mengenai pengolahan atau analisis data dan pembahasan temuan. Bab V Simpulan dan Saran, berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisa temuan penelitian.