

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang pesat seiringnya perkembangan jaman, terlihat dari penggunaan teknologi pada segala aspek kehidupan. Kemajuan ini juga berdampak pada kebutuhan sumber daya manusia yang harus memiliki keterampilan dan kemampuan kreatif juga pemikiran kritis (Yang, 2015). Salah satu usaha pemerintah dalam memenuhi kebutuhan tersebut adalah menekankan untuk peserta didik memilih Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Lulusan SMK memiliki adaptabilitas karir yang lebih tinggi dibandingkan lulusan SMA (Mardiyati & Yuniawati, 2015). Di SMK siswa dibekali berbagai keahlian yang dapat dibagi menjadi sembilan bidang keahlian, diantaranya adalah dibidang teknologi informasi dan komunikasi (Permendikbud No. 60 Tahun 2014). Oleh karena itu lulusan SMK lebih disiapkan untuk dapat langsung terjun di dunia kerja, selain sudah dibekali hard skill, juga dibekali kemampuan soft skill sehingga dapat memenuhi kebutuhan dunia usaha dan diakui industri dimasa kini juga masa mendatang (Nanto, 'Aini, & Mulhayatiah, 2017). Dalam Permendiknas No.22 Tahun 2007 pembelajaran SMK memiliki tujuan dalam meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, serta keterampilan untuk hidup.

Untuk mencapai tujuan yang sudah disebutkan, diperlukan suatu proses pembelajaran yang baik. Namun kemampuan yang dimiliki siswa berbeda-beda sehingga tidak semua siswa dapat memahami materi dengan mudah hal ini menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Lin-Siegler, Dweck & Cohen, banyak faktor yang menjadikan hambatan siswa dalam pembelajaran dikelas dari faktor internal (diri mereka sendiri), faktor lingkungan mereka dan syarat sukses secara intelegensi dapat mempengaruhi motivasi dalam pembelajaran (Lin-Siegler, Dweck, & Cohen, 2016). Selain itu Ratnawati menemukan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi siswa mengalami kesulitan belajar ialah bisa terjadi dari faktor guru, media yang digunakan, fasilitas, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, pelajaran dan waktu, kebijakan penilaian, keadaan gedung dan tugas rumah (Ratnawati, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 2 Bandung kepada siswa kelas XI bidang Multimedia pada bulan Maret 2018, 60% siswa yang mengatakan kurang menariknya mata pelajaran yang dianggap sulit dipengaruhi oleh media yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu dari hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan kepada guru, diperoleh bahwa hasil rata-rata nilai pada mata pelajaran pemrograman dasar masih kurang dari KKM.

Dalam menyikapi permasalahan dari hasil observasi maka diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan daya tarik siswa. Penggunaan sebuah multimedia interaktif dalam sebuah pembelajaran dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di dalam kelas (Kurnia, Darmawan, & Maskur, 2018). Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat digunakan oleh pengguna, kemudian pengguna bisa memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran menurut Kurniawati merupakan sarana penunjang yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas keberhasilan pembelajaran (Kurniawati, Masykuri, & Saputro, 2016). Salah satu jenis multimedia adalah animasi interaktif yang diungkapkan Maulana kumpulan gambar, garis, teks atau unsur pembentuk lain yang memberikan efek gerakan dan suara sehingga pengguna dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan (Maulana & Riyanto, 2014).

Di jurnal penelitian Khaeruman mengatakan, dengan menggunakan media animasi interaktif untuk mendukung pembelajaran kimia materi laju reaksi, mendapatkan respon yang tinggi dari kelompok terbatas pada guru sebesar 80,5% dan pada siswa menghasilkan rata-rata sebesar 87% (Khaeruman, Ahmadi, & Rehanun, 2018). Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Rahman dalam jurnal Aplikasi Pendekatan Fuzzy Delphi untuk Membangunkan Pembelajaran Kanak-Kanak Homeschooling Menggunakan Media Animasi Interaktif, yaitu pembelajaran dengan media animasi interaktif dapat membentuk gaya pembelajaran dan pengajaran terbaru dengan teknologi. Lanjutnya dengan animasi interaktif dapat meningkatkan hasil akademik yang lebih baik, menyediakan

suasana baru dengan teknologi juga dapat merangsang kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran (Rahman et al., 2017).

Anwar meneliti sebuah Pengenalan Bahasa Sunda untuk Anak-Anak Metode *Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate* (ADDIE) dengan merancang animasi interaktif mendapatkan respon yang positif. Dengan animasi interaktif, menurutnya memberikan kemudahan dalam mengenalkan bahasa Sunda mulai dari anggota tubuh, keluarga, benda terdekat. Respon positif ditunjukkan melalui hasil rata-rata siswa sebesar 82,6% (Anwar, Schadaw, & Althafani, 2018). Pembelajaran multimedia basis animasi dalam kursus e-learning merupakan salah satu contoh yang di terdapat perbedaan hasil antara kelas eksperimen yang diberikan animasi dengan narasi, animasi on-screen text, dan animasi saja dengan kelas grup kontrol berbasis materi cetak yang menghasilkan animasi dengan narasi lebih efektif dari kelas eksperimen lainnya dan kelas grup kontrol (Surjono & Muhtadi, 2017). Dari hasil beberapa penelitian yang telah dikaji maka dapat disimpulkan sesuai dengan hasil penelitian Maksudi, dkk bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia lebih baik dari siswa yang menggunakan media visual diam (Maksudi, Wiharna, & Rohendi, 2016).

Untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan animasi interaktif, diperlukan bantuan dengan metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah komponen yang dikombinasikan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Taniredja, Faridli, & Harmianto, 2011). Ada beragam metode pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya yaitu metode explicit instruction. Metode explicit instruction menurut Suroto dapat mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan proseduran dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Pola tahapan yang dimiliki explicit instruction memiliki 5 tahap yaitu menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, membimbing pelatihan, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik dan yang terakhir memberikan untuk latihan lanjutan (Suroto, 2015).

Terdapat banyak hasil penelitian yang menggunakan metode explicit instruction dalam pembelajarannya, seperti yang dilakukan oleh Iwai dalam

penelitian yaitu melakukan pembelajaran meningkatkan kesadaran calon guru tentang metakognitif strategi membaca. Mereka merespon dengan nilai positif terhadap pembelajaran tersebut dan berencana untuk menerapkan di kelas mereka (Iwai, 2016). Dalam penelitian Hwang dengan melakukan perbandingan metode *implicit instruction* dan *explicit instruction*, mendapatkan hasil yang mengesankan untuk grup yang menggunakan *explicit instruction* dibandingkan grup yang menggunakan *implicit instruction* di dalam hasil kesadaran dan tes pasca produksi (Hwang, 2017). Dari berbagai hasil penelitian yang dirangkum oleh De Smedt dkk ke dalam jurnalnya mengatakan bahwa *explicit instruction* bisa diimplementasikan dalam pembelajaran menulis tanpa memberikan tekanan kepada siswa, sehingga mengurangi siswa yang mengalami frustrasi dalam pembelajaran (de Smedt, Graham, & Van Keer, 2018). Dengan menggunakan metode *explicit instruction* siswa mendapatkan latihan arahan dan latihan yang terbimbing dari guru, sehingga jika siswa memiliki konsentrasi rendah dengan metode tersebut akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Adinata & Utama, 2017). Dapat disimpulkan dengan menggunakan metode *explicit instruction* pembelajaran akan memberikan latihan yang terarah agar bisa dimengerti dan sehingga tidak memberikan tekanan yang membuat siswa frustrasi.

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, animasi interaktif ini dapat digabungkan dengan metode pembelajaran *explicit instruction* pada proses pembelajaran. Ada tiga langkah *explicit instruction* yang akan diterapkan pada animasi interaktif yaitu tahap menyampaikan tujuan, mendemonstrasikan pengetahuan, dan membimbing pelatihan. Dua lainnya dilaksanakan langsung di kelas oleh siswa dengan bimbingan guru. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan rancang bangun animasi interaktif dengan metode *explicit instruction* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengetahui latar belakang seperti yang sudah dijelaskan, Penulis menetapkan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana implementasi metode *explicit instruction* dengan alat bantu animasi

Davialdo Ridzan Said, 2018

RANCANG BANGUN ANIMASI INTERAKTIF DENGAN METODE EXPLICIT INSTRUCTION UNTUK SISWA SMK

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

interaktif pada mata pelajaran Pemograman Dasar di SMK?

- b. Apakah dengan alat bantu animasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI tingkat SMK dalam pembelajaran percabangan?
- c. Bagaimana respon dari siswa kelas XI tingkat SMK terhadap pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbasis animasi interaktif dalam pembelajaran algoritma percabangan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperkecil ruang lingkup permasalahan yang dikaji lebih lanjut. Berikut batasan masalah pada penelitian ini :

- a. Materi pada mata pelajaran Pemograman Dasar yang akan dibahas pada alat bantu animasi interaktif ini adalah materi pokok percabangan 1 kondisi, 2 kondisi dan lebih dari 2 kondisi.
- b. Penelitian ini diperuntukan untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas XI jurusan Multimedia yang sudah mempelajari mata pelajaran Pemograman Dasar.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Diadakannya penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengimplementasi pengembangan animasi interaktif pada mata pelajaran Pemograman Dasar.
- b. Mendapatkan respon siswa terhadap animasi interaktif pada mata pelajaran Pemograman Dasar dengan metode *explicit instruction*.

### **1.5 Manfaat Penulisan**

- a. Bagi siswa, agar dapat membantu siswa dalam hasil belajar dan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dengan multimedia berbentuk animasi interaktif.
- b. Bagi guru, sebagai alat bantu untuk dalam proses pembelajaran dengan multimedia berbentuk animasi interaktif.

Davialdo Ridzan Said, 2018

RANCANG BANGUN ANIMASI INTERAKTIF DENGAN METODE EXPLICIT INSTRUCTION UNTUK SISWA SMK

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

- c. Bagi peneliti, sebagai wawasan dan pengalaman mengenai multimedia berbentuk animasi interaktif.

## **1.6 Struktur Penulisan**

### **Bab 1 : Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah dari penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

### **Bab 2 : Kajian Pustaka**

Pada bab 2 menjelaskan mengenai teori dari judul penelitian yang diangkat pada bab 1. Berikut teori yang dijelaskan yaitu multimedia, animasi interaktif, metode *explicit instruction*.

### **Bab 3 : Metode Penelitian**

Pada bagian ini dijelaskan alur penelitian berdasarkan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti mulai dari pendekatan penelitian yang digunakan, instrument penelitian, tahapana pengumpulan data dan langkah-langkah analisis.

### **Bab 4 : Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bagian ini menjelaskan temuan dari multimedia yang digunakan oleh peneliti hingga analisis hasil penggunaan multimedia yang telah dibuat oleh peneliti.

### **Bab 5 : Kesimpulan dan Saran**

Pada bagian ini memaparkan simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.