

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik seperti yang terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (Depdiknas, 2003). Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001).

Tujuan pembelajaran sebenarnya adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para siswa dan merangsang keingintahuan serta memotivasi kemampuan mereka (Dahar, 1996). Maka dari itu terciptalah berbagai macam metode atau proses penyampaian materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Dari setiap metode yang ada, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya, seperti pada metode ceramah yang umum digunakan dalam pembelajaran, walaupun metode tersebut membantu siswa untuk dapat mendengar secara akurat, kritis dan penuh perhatian namun dengan metode ini sebagian besar tidak disertai peragaan sehingga mengakibatkan terjadinya verbalisme, dengan begitu sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum (Sanjaya, 2006). Metode pembelajaran yang interaktif dan dapat meningkatkan *skill* sangat dibutuhkan, khususnya pada jenjang pendidikan SMK yang lebih mengutamakan praktik daripada teori untuk melahirkan lulusan yang terampil di dunia kerja pada bidang tertentu, seperti yang dijelaskan dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 15, yaitu pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (Depdiknas, 2003).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru mata

pelajaran animasi 2D dan 3D di SMKN 2 Bandung, saat ini dalam hal praktik sudah cukup namun untuk teori masih kurang dan pendalaman teori masih perlu ditingkatkan. Seperti pada kurangnya pengetahuan tentang materi teknik animasi *tweening*, dimana peserta didik hanya dapat melakukan praktik saja namun dalam hal menjelaskan kembali secara teori tentang jenis-jenis teknik animasi 2D masih kurang, peserta didik juga hanya mengerjakan praktik sesuai yang di instruksikan saja, namun tidak menjelajahi kreatifitasnya, hal ini ditunjukkan dari hasil angket siswa yang 70% merasa kesulitan dalam mempelajari teknik animasi, beberapa diantaranya karena seringkali lupa dalam mengingat setiap langkah-langkah pembuatan teknik animasi dan tidak terlalu memahami materi (lebih lengkap terdapat pada lampiran 1 dan 2). Hal ini menunjukkan sangat pentingnya pemahaman konsep tentang suatu materi secara mendalam, akan lebih baik pula apabila peserta didik mampu memahami konsep dengan caranya sendiri dan dengan pemahamannya masing-masing. Berkaitan dengan hal tersebut, guru dituntut untuk aktif pula dalam proses pembelajaran dan di perbolehkan untuk menggunakan berbagai macam metode pembelajaran dan juga multimedia pembelajaran.

Multimedia dalam bidang pendidikan mengubah proses belajar mengajar yang konvensional menjadi lebih menarik dan interaktif. Contohnya seperti aplikasi multimedia untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak-anak. Aplikasi tersebut dapat disisipkan animasi-animasi yang tentunya menarik bagi anak-anak sehingga dapat membantu meningkatkan minat mereka dalam membaca maupun belajar hal lainnya (Vaughan T. , 2004). Multimedia dibagi menjadi dua kategori yaitu: 1) Multimedia Linier yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna serta berjalan secara sekuensial seperti TV dan film dan 2) Multimedia Interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, seperti pada multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game* dan lain-lain. Maka dari itu akan lebih baik menggunakan multimedia interaktif yang melibatkan peserta didik agar dapat merangsang pola pikir dan mengasah kemampuan siswa baik dalam hal teori maupun praktik (Daryanto, 2011).

Pada sekolah SMK N 2 Bandung jurusan multimedia, dalam pembelajaran ini sering menerapkan metode *Project Based Learning* yaitu metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (Permendikbud, 2014). Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Namun pada pelaksanaannya masih terdapat masalah yang dihadapi diantaranya pengerjaan proyek yang terkadang membutuhkan waktu yang lama dan tidak cukup hanya dikelas aja, juga proyek dilakukan berkelompok dan sulit untuk mengontrol partisipasi peserta didik, tidak semua anggota kelompok ikut berpartisipasi dalam pengerjaan proyek, faktor lainnya juga dikarenakan tidak semua siswa memiliki laptop. Sehingga hanya akan ada beberapa peserta didik saja yang akan mengerti dan mampu menerapkan hasil pembelajaran.

Maka dari itu diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dan juga bantuan multimedia agar peserta didik dapat mengenalnya, mempelajari dan mengingat materi tersebut. Metode *Discovery Learning* merupakan suatu metode untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan mengemukakan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, sehingga tidak mudah dilupakan oleh siswa (Hosnan, 2014). Metode ini sangat sesuai dengan keadaan peserta didik saat ini, metode ini memiliki kelebihan yaitu dapat mendukung partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, membangun pengetahuan berdasarkan pada pengetahuan awal yang telah dimiliki oleh peserta didik sehingga mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam serta kelebihan-kelebihan lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011).

Perkembangan kognitif menjadi hal penting dalam proses pembelajaran, dimana terjadi perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* pada multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuan kognitif dan memiliki pengetahuan yang luas dalam teknik-teknik animasi 2D. Dengan tampilan yang menarik membuat suasana menyenangkan dan siswa dapat mengingat materi yang

disajikan. Pembelajaran yang lebih dalam mengenai teknik animasi *tweening* dapat berguna bagi siswa apabila kedepannya siswa ingin menjelajah dalam pembuatan animasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Metode *Discovery Learning* pada Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Animasi 2D Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi multimedia interaktif dengan metode *Discovery Learning* pada mata pelajaran Animasi 2D di SMK?
2. Bagaimana pengaruh multimedia interaktif dengan metode *Discovery Learning* terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Animasi 2D di SMK?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan metode *Discovery Learning* pada mata pelajaran Animasi 2D di SMK?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih fokus, dan mendalam maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah satu kelas siswa tingkat XII jurusan Multimedia
2. Materi yang diambil adalah Teknik Animasi *Tweening* 2D dalam mata pelajaran Animasi 2D & 3D
3. Multimedia Interaktif yang dipergunakan memakai metode pembelajaran *Discovery Learning*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Graceuli Cristy, 2020

IMPLEMENTASI METODE DISCOVERY LEARNING PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN ANIMASI 2D UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA

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

1. Merancang bangun multimedia interaktif dengan mengimplementasikan metode *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Animasi 2D di SMK
2. Mendapatkan data pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Animasi 2D di SMK melalui analisis data
3. Mendapatkan data tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif dengan mengimplementasikan metode *discovery learning* pada mata pelajaran Animasi 2D di SMK melalui analisis data

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Animasi 2D di SMK.

2. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat lebih mudah dan memahami materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

3. Bagi penelitian lain

Bagi penelitian lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai suatu model baru yang dapat digunakan dan diterapkan pada proses pembelajaran dalam mata pelajaran Animasi 2D di SMK.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka diperlukan definisi operasional dari beberapa istilah berikut, diantaranya:

1. Metode *Discovery Learning*

Metode *Discovery Learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang memperkenalkan siswa dapat secara aktif menemukan beragam

konsep atau informasi yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah dari setiap mata pelajaran yang diberikan.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh pembuat yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

3. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

4. Teknik Animasi *Tweening*

Teknik animasi *tweening* adalah salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran produktif Teknik Animasi 2D pada kompetensi keahlian Multimedia di SMKN 2 Bandung.

1.7 Struktur dan Organisasi Skripsi

Struktur dan organisasi skripsi merupakan gambaran mengenai isi skripsi secara keseluruhan. Adapun struktur dan organisasi skripsi adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan awal dari penelitian, bab ini berisi latar belakang pembuatan skripsi, rumusan masalah serta batasan masalah yang diangkat terkait merancang dan mengimplementasikan multimedia interaktif, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dan hal-hal lainnya yang mendukung penelitian dan berguna dalam perancangan dan pembuatan multimedia interaktif dengan metode *Discovery Learning*. Kajian pustaka berisi teori-teori mengenai bidang yang dikaji oleh peneliti terdahulu yang berkaitan dengan bidang yang diteliti, isi dari kajian teori ini meliputi metode pembelajaran, metode pembelajaran *discovery learning*, langkah-langkah *discovery learning*, kekurangan dan kelebihan *discovery learning*, multimedia, multimedia pembelajaran interaktif, animasi, kemampuan kognitif, mata pelajaran teknik animasi *tweening*, *software*

pembuat multimedia, model pengembangan multimedia, instrumen penelitian dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab III menjabarkan tentang metode yang digunakan dalam proses penelitian, perancangan desain penelitian, instrumen-instrumen yang diperlukan serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini menjabarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang merupakan intisari dari rumusan masalah. Bagian dari pembahasan ini dikaitkan dengan dasar-dasar teori yang dibahas pada bab II.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisikan simpulan analisis dari hasil temuan yang telah dilakukan peneliti, dan saran yang peneliti berikan berdasarkan hasil analisis temuan penelitian.