

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi menjadi sebuah media pemicu semakin cepatnya informasi di tengah kehidupan manusia yang semakin *modern*, terutama dalam dunia pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Melalui proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, tujuan pendidikan akan berlangsung kondusif jika didukung oleh media pembelajaran yang disesuaikan dengan zaman *modern* serba teknologi ini. Sehingga pemanfaatan teknologi melalui pembelajaran dapat merealisasikan kegiatan pendidikan yang merupakan tahapan manusia yang dilakukannya untuk memahami suatu prinsip, konsep atau teori pendidikan.

Peran aktif siswa dalam pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan yang utama. Siswa dapat mencari, memahami, mengolah dan memaknai baik pengetahuan ataupun ilmu yang mereka dapat dengan media pembelajaran berbasis teknologi di tengah kemajuan zaman *modern* ini. Namun jika hanya mengandalkan keaktifan siswa saja, proses pembelajaran tidak akan berjalan sempurna terlebih jika ada siswa yang cenderung pasif, sehingga siswa lebih mudah bosan dan melupakan materi yang didapat. Karena itu media pembelajaran dan peran seorang pendidik menjadi fasilitator dan pembimbing menjadi lebih penting.

Di sisi lain perlu penjelasan tambahan mengenai tujuan studi pendidikan, tidak hanya untuk memperoleh pemahaman konsep, prinsip atau teori yang sifatnya eksplisit tetapi dapat juga dalam bentuk yang sifatnya implisit, hal ini sejalan dengan riset pengembangan (*Developmental Research*), yang tujuannya menghasilkan produk yang lebih baik tersebut. (Waini, 2014, hlm.1)

Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, salah satunya disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pendidik, sehingga ketika guru mengajar materi yang disampaikan tidak dipahami oleh siswa secara maksimal. Perlunya mengambil

langkah-langkah dalam proses pembelajaran untuk mengembangkankualitasdalambidangpendidikan, salahsatunyayaitudengan media pembelajaran. Karena penyampaian materi pembelajaran yang baik memiliki hubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang baik. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal, guru harusdapat memanfaatkan teknologi *modern* sehingga dalam menyusun strategi pembelajaran menjadi lebihkreatif.

Permendikbud RI Nomor 65 tahun 2013 (dalam Saefuddin dan Berdiati, 2015, hlm. 9) tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa, “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Pembelajaranmakrame di SekolahMenengahPertamabertujuanuntukmemberikankemampuan dalambidangse nirupa, sehinggadapatmenjadiskill yang menompangkreatifitas. Namundalampraktiknya di sekolahmasihkurangdalammengolahsumber media pembelajaranuntukmeningkatkanhasilpembelajaran. Sehinggdalamperancangan media pembelajaranmakrameberbasis multimedia interaktifini dapatmenjadisebuahinspirasidanmemilikimanfaat yang memadaibaikuntukpengajarmaupun para pesertadidik.

Melalui DVD interaktif penulis dapat merancang dan mengembangkan sebuah pembelajaran yang dikemas menjadi media pembelajaran. Pengalaman penulis dalam kegiatan belajar mengajar tentang mata pelajaran makrame di Sekolah Menengah Pertama mendapat hasil analisa yang mengemukakan bahwa bagi pendidik mengajar materi makrame mengalami kendala dalam hal metode dan media yang efektif dan efesien untuk mengajar di depan kelas, dari pengalaman kendala yang terjadi adalah kurangnya estimasi waktu untuk mata pelajaran seni budaya, khususnya materi praktek seperti pembelajaran makrame, sedangkan bagi peserta didik materi ajar tentang makrame ini mendapat kendala saat guru hanya mengandalkan metode demonstrasi dan presentasi, sebagian siswa

Mustika Rosdiana, 2018

DVD“MARMA”MARI BELAJAR MAKRAME (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMP)

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

tidak dapat memahami dan mengikuti pembelajaran dengan efektif. Sebagaimana diungkapkan oleh Herdiyono (2016, hlm. 2) “kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif akan membuat siswa sebagai individu yang pasif.”

Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang pendidikan dan sosial lainnya masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui *research and development*. Langkah utama dari penelitian dan pengembangan adalah *planning, production, and evaluation*. (Sugiyono, 2016, hlm. 34)

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan multimedia interaktif sebagai solusi yang dapat digunakan untuk pembelajaran, baik di sekolah maupun pembelajaran mandiri. Multimedia merupakan alat yang dapat menampilkan presentasi interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio dan video*. Multimedia interaktif pembelajaran makrame ini merupakan salah satu inovasi media pembelajaran makrame. Media berbasis komputer ini berbentuk aplikasi yang dirangkai dan diolah sedemikian rupa untuk kepentingan pembelajaran makrame.

Multimedia

interaktif ini memberikan pemahaman materi melalui interaktivitas dan juga pemberian *video* tutorial. Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang berupa bentuk gambar, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri, sehingga proses pembelajaran tidak harus dilakukan pada jam pelajaran sekolah, tetapi dapat dilakukan di lain waktu dan di lain tempat. Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran makrame yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan kurikulum KTSP. Untuk sekolah yang menggunakan kurikulum 2013 DVD MARMA ini dapat diaplikasikan di kelas VII SMP semester 2 dengan sub materi tentang berkarya ragam hias dengan bahan buatan dan bahan alami, dan untuk sekolah yang masih menggunakan kurikulum KTSP dapat diaplikasikan pada pelajaran makrame kelas VIII SMP semester 2.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk mencoba melakukan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam proses belajar mengajar baik di

sekolah maupun di luar jam sekolah, juga memudahkan siswa agar dapat belajar secara mandiri dan berkarya makrame dengan bantuan multimedia interaktif ini, sehingga waktu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Adapun fokus utama dalam skripsi ini agar proses berkarya dapat lebih terarah, akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep rancangan media pembelajaran DVD interaktif yang di dalamnya membahas tentang pembelajaran seni kriya makrame untuk siswa SMP?
2. Bagaimana proses produksi media pembelajaran DVD interaktif yang di dalamnya membahas tentang pembelajaran seni kriya makrame untuk siswa SMP?
3. Bagaimana analisis visual media pembelajaran DVD interaktif yang di dalamnya membahas tentang pembelajaran seni kriya makrame untuk siswa SMP?

C. Tujuan Penelitian

Media pembelajaran berupa DVD interaktif yang berisikan materi mengenai seni kriya makrame untuk siswa SMP, mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan konsep rancangan DVD interaktif pembelajaran seni kriya makrame untuk siswa SMP.
2. Untuk mendeskripsikan proses produksi DVD interaktif pembelajaran seni kriya makrame untuk siswa SMP.
3. Untuk mendeskripsikan analisis visual DVD interaktif pembelajaran seni kriya makrame untuk siswa SMP.

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini terdiri atas dua jenis kegunaan, yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi terhadap penentuan materi ajar dan media yang akan disampaikan dalam pembelajaran di tingkat SMP khususnya pada mata pelajaran seni rupa.
- b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai multimedia interaktif pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa khususnya materi tentang makrame.

2. Praktis

- a. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat sebagai alternatif media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran seni rupa.
- b. Bagi Guru dan Siswa
Bagi guru Seni Rupa dan siswa SMP hasil penelitian ini dapat memberikan masukan agar pembelajaran menjadi lebih efektif, serta digunakan untuk membantu dan menambah pengetahuan siswa dalam belajar secara mandiri.
- c. Bagi Peneliti Lain
Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain dan dapat menjadi referensi mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya bagi mahasiswa pendidikan seni rupa.
- d. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa
Dapat dijadikan masukan dan bahan pertimbangan untuk pengkajian lebih lanjut mengenai media pembelajaran berupa DVD interaktif, serta dapat diaplikasikan untuk mata kuliah yang berkaitan dengan materi makrame dan media pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah dalam penulisan dan pembacaan karya tulis yang berjudul **DVD "MARMA" MARI BELAJAR MAKRAME (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMP)** ini, maka disusun sistematis penulisan sebagai berikut:

Mustika Rosdiana, 2018
DVD "MARMA" MARI BELAJAR MAKRAME (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMP)
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB I PENDAHULUAN

Berisigambaranumummengenailatarbelakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisikantentanglandasanteoritis, yang pertama menjelaskan mengenai media pembelajaran yang terdiri dari pengertian media, pengertian media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, kriteria media pembelajaran, kedudukan media pembelajaran. Ke dua menjelaskan mengenai media berbasis komputer, ke tiga menjelaskan mengenai multimedia pembelajaran interaktif yang terdiri dari pengertian multimedia pembelajaran, manfaat multimedia pembelajaran, karakteristik media dalam multimedia pembelajaran dan unsur-unsur pendukung multimedia interaktif.

Landasan faktual berisikan tentang materi pembelajaran seni kriya makrame dalam kurikulum pendidikan seni rupa di SMP, yang terdiri dari metode pembelajaran sesuai karakter siswa, dan pembelajaran makrame pada kurikulum KTSP dan kurikulum 2013. Yang ke-dua berisi tentang makrame, yang terdiri dari pengertian makrame, simpul-simpul makrame, alat dan bahan makrame. Selain itu, BAB II ini berisikan tentang penelitian relevan, konsep penelitian dan pengembangan.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan mengenai jenis penelitian, analisis kebutuhan, proses perencanaan, proses perancangan, alat dan bahan, proses produksi, evaluasi awal, dan proses pengemasan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Memaparkan konsep rancangan DVD “MARMA” MARI BELAJAR MAKRAME (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SPM) yang terdiri dari perencanaan, proses produksi, proses *preview* dan evaluasi dan pengemasan.

Selanjutnya memaparkan tentang analisis visual DVD “MARMA” MARI BELAJAR MAKRAME (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Mustika Rosdiana, 2018

DVD “MARMA” MARI BELAJAR MAKRAME (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMP)

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

untuk Siswa SMP) yang terdiri dari analisis visual materi, analisis visual teks dan pengemasan.

BAB V PENUTUP

Berisikankesimpulanpengembangankaryadan saran
berdasarkankesimpulan yang diperoleh dari proses
pembuatanDVDpembelajaransenimakramehasilpembuatanDVDpembelajaranseni
makrametersebut.