

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar menjadi lebih efektif sehingga membantu pelajar dalam menangkap pengertian yang diberikan. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap alat-alat indra. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Pelajar yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya “ingatan” bertahan, dibandingkan dengan pelajar yang belajar lewat melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pelajar ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental (Jalinus N. & Ambiyar, 2016).

Metode multimedia interaktif digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan 3D Modelling & Animation karena siswa dapat belajar dari simulasi yang disediakan.

Penelitian dilakukan di SMK Yadika Bandar Lampung pada bidang keahlian multimedia, terdapat masalah belajar mengajar yang dialami siswa dan guru didalam kelas. Beberapa masalah yang terdapat diantaranya adalah: (1) materi yang diajarkan cukup sulit, (2) adanya keluhan dari siswa dalam proses belajar konvensional yang dapat membuat siswa merasa bosan sehingga kurang termotivasi untuk belajar karena penyampaiannya terkesan monoton dan kurang inovatif.

Hal diatas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran pengenalan 3D Modelling & Animation pada materi praktikum yang cukup sulit, guru harus menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa.

Sehingga siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan lebih berkesan dengan pembelajaran yang telah disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis mengambil judul “**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN 3D MODELLING & ANIMATION DI SMK MULTIMEDIA MENGGUNAKAN METODE INTERACTIVE MULTIMEDIA BERBASIS ANDROID (Studi Kasus : SMK Yadika Bandar Lampung)** sehingga siswa diharapkan lebih memiliki motivasi belajar dan dapat belajar secara mandiri baik disekolah maupun dirumah.

1.2 Ruang Lingkup Penelitian

1.2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Yadika Bandar Lampung yang terletak di Jl, Soekarno Hatta, Labuhan Dalam, Kec. Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung

1.2.2 Batasan Masalah

Dikarenakan luas dan kompleksnya pembahasan dan cakupan dalam penelitian ini, maka batasan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Informasi yang diberikan hanya pengenalan dasar tentang 3D Modelling & Animation berupa cara membuat objek 3D sederhana, penjelasan tentang *tools* yang digunakan serta evaluasi sebagai hasil akhir pembelajaran.
2. Penelitian dilakukan hanya di dalam ruang lingkup SMK Yadika Bandar Lampung khususnya program keahlian Multimedia.
3. Aplikasi yang dibuat bersifat offline.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang sudah diuraikan diatas, didapatkan perumusan yaitu bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan 3D Modelling & Animation.

1.4 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Metode belajar konvensional yang mengakibatkan siswa merasa bosan sehingga kurang termotivasi untuk belajar karena penyampaiannya terkesan monoton dan kurang inovatif.
2. Memberikan media pembelajaran yang interaktif sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat menunjang proses belajar siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat media pembelajaran interaktif.
2. Membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan dan tidak membuat siswa merasa bosan pada saat pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi untuk siswa-siswa SMK Yadika Bandar Lampung terutama kepada siswa-siswi dengan program keahlian multimedia agar mendapat informasi mengenai bagaimana cara membuat objek 3D sederhana.
2. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik saat proses belajar mengajar di sekolah maupun belajar secara mandiri di rumah.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari laporan penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi teori-teori dalam penelitian tentang pengertian seperti metode MDLC, media pembelajaran, *interactive multimedia*, *adobe animate*, *CorelDRAW*, *Blender*, *Unified Modelling Language (UML)*, pengujian *blackbox* dan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, dan pengujian *black box* pada media pembelajaran yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan skripsi yang berisikan kesimpulan atau hasil analisa dan perancangan serta berisikan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA