

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk meningkatkan proses kehidupan. Tercapainya sumber daya manusia yang unggul diperlukan Pendidikan dengan kualitas memadai. Pendidikan sangat penting dikarena tanpa adanya pendidikan manusia akan sulit untuk mengembangkan potensinya untuk mengikuti jaman yang terus berkembang. Keberhasilan suatu Pendidikan dinilai dari proses belajarnya. Keberhasilan suatu pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar yang dilakukan. Proses belajar mengajar tidak akan pernah lepas dari komponen pembelajaran, karena komponen pembelajaran ini yang nantinya akan menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran, dimana komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran. Salah satu faktor penting dalam keberhasilan dan kualitas pembelajaran adalah konten pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh perubahan zaman dan meningkatnya perkembangan teknologi yang menuntut pembelajaran harus bersifat efektif dan efisien.

Proses pembelajaran tentunya harus bersifat efektif dan efisien yang didukung dengan komponen pembelajaran untuk memaksimalkan hasil pembelajaran.

Namun kenyataannya masih ada pembelajaran yang kurang efektif dan efisien dikarenakan konten pembelajaran yang digunakan masih belum bisa mendukung secara maksimal proses pembelajaran. Permasalahan ini juga terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang mempersiapkan peserta didik untuk terampil dalam bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mendidik siswanya agar nantinya dapat bersaing di dunia industri. Siswa SMK di didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan kerja sesuai bidang, dan sikap disiplin. SMK memiliki kewajiban agar menghaislkan lulusan yang bermutu sesuai bidang yang diminati siswanya. Sehingga lulusan siap untuk terjun langsung ke dunia industri ataupun melanjutkan pendidikanya ke jenjang yang lebih tinggi.

Multimedia merupakan salah satu jurusan yang ada di SMK. Terdapat berbagai materi yang ada di jurusan multimedia. Salah satu materi yang di pelajari adalah animasi 2D dan 3D. Secara garis besar materi ini tentunya mencakup pembuatan animasi 2D dan 3D yang didalamnya terdapat berbagai Teknik dasar yang ada salah satunya modeling. Mata pelajaran animasi 2D dan 3D merupakan ilmu yang membahas mengenai cara pembuatan animasi dengan berbagai teknik yang digunakan seperti Animasi cell, animasi path, modeling, animation, dan rendering. Animasi 2D dan 3D merupakan ilmu yang tidak bisa di pelajari hanya menggunakan metode ceramah saja. Variasi konten pembelajaran diperlukan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat ini adalah konten pembelajaran interaktif. konten pembelajaran interaktif dapat membuat siswa lebih aktif karena siswa dapat menggunakan konten pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran secara

mandiri. Media merupakan komponen dalam pembelajaran yang menjadi bagian penting pada saat ini dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah perangkat yang dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan pada 10 Januari 2021 di SMK Negeri 3 Singaraja dengan Ni Putu Linda Ariastini, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Animasi 2D dan 3D kelas XI, ada beberapa permasalahan yang terkait dengan proses belajar peserta didik seperti media pembelajaran yang digunakan membuat pembelajaran bersifat satu arah. hal ini karena media pembelajaran yang digunakan kurangnya interaktif. Media pembelajaran yang digunakan juga masih belum bisa mendukung secara maksimal dalam proses pembelajaran, sedangkan pelajaran tersebut memerlukan konten pembelajaran yang bisa menjelaskan secara visual dengan menggunakan materi maupun video tutorial untuk mempermudah penjelasan kepada peserta didik. selama ini media yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran hanya berupa modul sederhana berbentuk pdf, namun hal tersebut belum mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan aspek kompetensi yang harus dicapai pada pembelajaran tersebut, maka dari itu diperlukan konten yang terdapat materi, video tutorial, dan lain sebagainya. Dikarenakan pembelajaran daring mengakibatkan proses pembelajaran menjadi belum maksimal karena keterbatasan praktikum yang dilakukan. Menurut Ananda Saraswati & Mertayasa (2020) Pembatasan fisik dan aktivitas sosial dalam skala besar tidak memungkinkan pembelajaran dilakukan secara tatap muka, sehingga berdampak besar bagi kegiatan belajar yang harus dilakukan secara praktikal. Pembelajaran yang bersifat praktikal lebih dominan dilakukan di tempat khusus

seperti laboratorium. Dengan demikian, kebutuhan terhadap konten pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran animasi 2D dan 3D yang dilengkapi dengan materi pembelajaran, video tutorial, latihan soal, dan evaluasi pembelajaran ini dibutuhkan oleh guru sebagai sumber belajar yang lebih bervariasi untuk peserta didik.

Observasi yang sudah dilakukan kepada peserta didik kelas XI MM1 SMK Negeri 3 Singaraja menggunakan angket melalui google form dan melibatkan 32 peserta didik, adapun permasalahan yang ditemukan seperti peserta didik masih kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Media yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran hanya berupa modul ajar mengenai mata pelajaran animasi 2D dan 3D. Modul pelajaran yang disediakan terkadang membuat siswa bosan dan kurang menarik minat belajar dari peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran animasi 2D dan 3D. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif dapat menambah motivasi siswa dan menambah variasi media pembelajaran yang digunakan. Menurut (Samsudin & Sadili, 2010) mengemukakan bahwa motivasi adalah proses mempengaruhi atau mendorong dari luar terhadap seseorang atau kelompok kerja agar mereka mau melaksanakan sesuatu yang telah ditetapkan.

Berdasarkan angket terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D yang telah diberikan kepada peserta didik, mendapatkan hasil bahwa sebesar 58% responden menyatakan masih kurang paham dengan materi yang diberikan, sebesar 83% responden tertarik dengan mata pelajaran animasi 2D dan 3D jika terdapat media yang beraneka ragam sebagai sumber belajar seperti gambar dan video yang ada didalam konten pembelajaran interaktif, dan sebesar 88% responden sangat termotivasi untuk

belajar jika menggunakan media lebih bervariasi seperti menggunakan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran animasi 2D dan 3D berlangsung. Komponen karakteristik pembelajaran memperoleh hasil sebesar 79% responden menyatakan materi yang terdapat pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D susah untuk dipahami, sebesar 74% responden menyatakan bahwa selama ini masih menggunakan media pembelajaran berupa modul pelajaran, dan sebesar 83% responden menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran sudah difasilitasi dengan prangkat seperti komputer/laptop dan *Smartphone*.

Sesuai permasalahan yang ditemukan pada hasil observasi, penggunaan teknologi mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang dapat dilakukan tanpa terhalang oleh jarak karena belajar dapat dilakukan di manapun melalui fasilitas dan internet yang memadai. Model pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran tersebut adalah *blended learning*. Penggunaan model pembelajaran *blended learning* dirasa sudah sesuai dan penerapannya bisa dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dan juga bisa dilakukan secara daring dengan menggunakan *Learning Management system* (LMS) untuk mendukung pembelajaran daring yang dilakukan. Dengan Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Edgar Dale dalam Wandah & Wibawanto (2017) menjelaskan bahwa efektifitas membaca sebuah materi hanya berada dikisaran 10%. Berbeda halnya jika sebuah media pembelajaran dibuat dengan desain yang baik, dengan melibatkan grafis, audio, video dan interaktifitas akan menaikkan efektifitas penyerapan materi hingga 80 – 90%. Konten pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi teks, gambar, video, animasi dan lain sebagainya, yang terpadu dengan

bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif, Surjono (2017: 41).

Kondisi seperti sekarang yang serba daring membutuhkan konten yang dapat mendukung aktifitas pembelajaran siswa. Sehingga perlu adanya konten interaktif untuk membantu siswa dalam aktifitas belajar. Variasi media dalam pembelajaran diperlukan agar membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Konten pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan pada saat ini adalah konten pembelajaran berbasis komputer contohnya konten pembelajaran interaktif. Konten pembelajaran interaktif dapat memungkinkan siswa agar lebih aktif dan mandiri karena dalam penggunaannya siswa dapat mengoperasikan konten interaktif yang didalamnya berisi perangkat pembelajaran secara mandiri.

Pembelajaran yang banyak digunakan saat ini adalah pembelajaran berbasis daring. Pembelajaran daring saat ini dirasa lebih fleksibel karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Namun menurut Ramadania & Aswadi (2020) pembelajaran di Indonesia belum dapat dilakukan *full online learning* sepenuhnya dikarenakan keterbatasan sarana pembelajaran. Dikarenakan hal ini perlu mempertahankan pertemuan tatap muka yang mengombinasikan dengan pertemuan *online* yang dapat diatasi dengan metode *blended learning*, sehingga potensi peserta didik dapat dikembangkan. Menurut Abdullah (2018) pembelajaran *online* masih membutuhkan pembelajaran tatap muka yang disebut dengan *blended learning* yaitu memadukan antara pembelajaran *online* dengan pembelajaran *face to face*. penelitian yang dilakukan oleh Dziuban, Hartman dan Moskal dalam (Abdullah, 2018) bahwa pembelajaran *blended learning* dapat

meningkatkan hasil belajar serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran penuh menggunakan pembelajaran *online*. Serta ditemukan bahwa *blended learning* lebih baik di bandingkan dengan pembelajaran *face to face*. Oleh sebab itu, agar *blended learning* dapat diimplementasikan dibutuhkan desain sistem pembelajaran. Sistem terdiri dari banyak bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Ketika satu komponen tidak berjalan sesuai perannya maka tujuan dari sistem juga akan terganggu, misalnya tujuan pembelajaran, materi, metode dan media, peserta didik, pendidik dan evaluasi. Model pembelajaran *blended learning* dirasa sesuai dan sudah banyak diterapkan karena dapat disesuaikan dengan sistem pembelajaran tatap muka dan juga sistem pembelajaran daring yang dapat memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) untuk fasilitas proses pembelajaran. Pengembangan konten pembelajaran dapat membuat siswa berinteraksi dengan konten pembelajaran yang berisikan pemaparan kompetensi, materi pembelajaran, latihan serta evaluasi dalam satu konten pembelajaran interaktif.

Penggunaan konten interaktif akan menjadi lebih maksimal jika dikombinasikan dengan model yang tetap dalam proses pembelajaran. Konten interaktif dapat diterapkan dengan menggunakan *blended learning*. *Blended learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran tradisional (tatap muka) dengan model pembelajaran *online* (e-learning) (Handoko & Waskito, 2018). Tujuan dari penggunaan *blended learning* adalah agar dapat meningkatkan pembelajaran menjadi lebih baik dengan cara

mengkombinasikan metode pembelajaran konvensional dengan pembelajaran daring sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal.

Konten pembelajaran interaktif ini pembuatannya akan menggunakan *software articulate storyline 3*. (Darmawan & Deni, 2016) menyatakan bahwa *articulate storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh *smart brainware* secara simpel dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun *word processing*, melalui templet yang di publis baik *offline* maupun *online*. *Articulate storyline* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi (Amiroh, 2019:2). *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran. *Articulate Storyline* memiliki kelebihan yang dapat menghasilkan media atau konten interaktif dan kreatif. Terdapat fitur-fitur didalamnya seperti *timeline*, *character*, *movie*, *picture*, dan yang lainnya yang mudah untuk di gunakan.

Dari uraian latar belakang diatas yang melatarbelakangi penulis untuk membuat sebuah konten pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran animasi 2D dan 3D. konten pembelajaran interaktif yang akan di kembangkan akan dinilai kelayakanya oleh ahli terkait kelayakan dari isi dan materi pada konten pembelajaran. Selain itu penulis juga tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan konten interaktif berbasis *Articulate storyline 3* pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan model *blended learning* untuk kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja”**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang masalah yang ada, maka terdapat identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran yang di gunakan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan siswa membuat pembelajaran bersifat satu arah. Hal ini karena media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif
3. Media pembelajaran yang digunakan siswa belum mendukung secara maksimal dalam proses pembelajaran, sedangkan pelajaran tersebut memerlukan media pembelajaran yang bisa menjelaskan dengan visual tentang gambar per bagian dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan hasil uraia dari latar belakang yang sudah ada, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D di SMK Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D di SMK Negeri 3 Singaraja?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan dan implementasi konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D di SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D di SMK Negeri 3 Singaraja.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Agar hasil penelitian ini lebih terarah berikut adalah batasan dari penelitian:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan konten pembelajaran interaktif yang mengkombinasikan pembelajaran dengan teks, audio, video, dan juga gambar.
2. Fitur yang terdapat pada konten interaktif ini hanya menu kompetensi inti dan kompetensi dasar, referensi, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal, dan juga evaluasi.
3. Materi pokok yang ada dalam konten pembelajaran hanya berisikan materi pewarnaan, texture mapping, tata cahaya, setting kamera, dan material pada objek sederhana 3D untuk siswa kelas XI Multimedia semester 2 (genap) di SMK Negeri 3 Singaraja
4. kualitas dari hasil pengembangan konten pembelajaran interaktif hanya dinilai berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa sebagai pengguna.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Siswa, dapat motivasi siswa dalam pembelajaran, dijadikan sebagai konten pembelajaran yang dapat siswa gunakan secara mandiri, dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa.
2. Guru, sebagai tambahan variasi konten dalam mengajar mata pelajaran animasi 2D dan 3D dan dapat membabntu guru dalam menghemat tenaga pada saat pembelajaran berlangsung. Penyampaian materi yang diberikan akan menjadi lebih efektif dan efisien, dan juga menjadi lebih menarik.
3. Peneliti, sebagai pengalaman yang berharga karena dapat membantu guru dan siswa dalam memfasilitasi konten pembelajaran interaktif yang di kembangkan peneliti.
4. Mahasiswa lain, sebagai referensi untuk mengembangkan konten pembelajaran yang relevan.

