

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kunci utama bagi negara untuk maju dan unggul dalam persaingan global salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan dianggap sebagai bidang paling strategis untuk mewujudkan kesejahteraan sosial. Pendidikan juga mampu menanamkan kapasitas baru bagi semua manusia untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru sehingga diperoleh taraf baru manusia yang lebih produktif.

Di Indonesia sendiri, pentingnya pendidikan disebutkan dalam pembukaan UUD 1945 alinea keempat yang berbunyi “Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu pemerintah negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, ...”. Hal tersebut bermakna fungsi pendidikan di Indonesia sangat penting bagi bangsa Indonesia karena pendidikan dapat mencerdaskan kehidupan bangsa.

Selain itu, fungsi pendidikan di Indonesia juga disebutkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada dasarnya, pengertian pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Ki Hajar Dewantara yang sekaligus Bapak Pendidikan Indonesia menjelaskan tentang pengertian pendidikan yaitu tuntutan di

dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Sedangkan Yusuf (2019: 3) berpendapat bahwa pendidikan adalah suatu proses yang lebih luas daripada proses yang berlangsung di dalam sekolah saja. Pendidikan adalah suatu aktivitas sosial yang memungkinkan masyarakat tetap ada dan berkembang.

Siswanto (2011) yang diacu dalam Yusuf (2019: 5) berpendapat Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Penyelenggaraan pendidikan dapat ditempuh melalui banyak cara yang terdiri dari pendidikan formal, non formal, dan informal. Jalur pendidikan formal diselenggarakan di lembaga pendidikan yang biasa disebut dengan sekolah dan memiliki tingkat pendidikan, yaitu tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) membekali peserta didik tidak hanya dengan ilmu pengetahuan, namun juga keterampilan praktikum yang dapat diadaptasikan dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, sehingga mampu masuk dalam dunia kerja ataupun menciptakan lapangan pekerjaan sendiri.

Salah satu jurusan yang ada di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Multimedia, yang mempelajari tentang penggunaan komputer dan bagaimana menyajikan sebuah data dalam bentuk suara, animasi, teks, gambar, maupun video. Jurusan multimedia mempelajari tentang bagaimana kita

menggunakan berbagai macam *tools*, seperti Adobe After Effect, CorelDraw, Freehand, Adobe Photoshop, dan lain-lain.

SMK Negeri 40 Jakarta merupakan salah satu sekolah kejuruan negeri yang menyediakan jurusan Multimedia. SMK Negeri 40 Jakarta beralamat di Jalan Nanas 2 RT. 09 RW. 010, Utan Kayu Utara, Matraman, Jakarta Timur, DKI Jakarta. Penulis memilih SMK Negeri 40 Jakarta sebagai objek penelitian karena peneliti sudah paham dengan kondisi sekolah dan pemangku kepentingan sekolah, hubungan akademik dengan pengajar, serta penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Animate belum dikembangkan oleh pengajar.

Berdasarkan data yang diperoleh di SMK Negeri 40 Jakarta pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D pada kompetensi memahami prinsip-prinsip dasar animasi, peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Dilihat dari data akumulasi nilai yang diperoleh oleh peserta didik dalam mata pelajaran animasi 2D dan 3D kompetensi memahami prinsip-prinsip dasar animasi kelas XI Multimedia pada tahun 2021 mendapat rata-rata nilai 62,36, yang mana masih sangat jauh dari Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang telah ditentukan di SMK Negeri 40 Jakarta yaitu 78. Dari data tersebut hanya 29 orang yang mendapatkan nilai di atas KKM, dengan kata lain hanya 37,2% peserta didik yang lulus di atas KKM.

Data di atas menunjukkan realita bahwa peserta didik masih kurang dalam memahami materi prinsip-prinsip dasar animasi. Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap beberapa peserta didik menyebutkan bahwa kurangnya pemahaman peserta didik salah satunya disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menarik dan cenderung monoton. Pendidik hanya menggunakan media Powerpoint yang berisi materi dan penyampaianya hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, belum tersedianya media pembelajaran lain seperti media pembelajaran berbasis Android yang fleksibel dan *mobile* dan media pembelajaran berbasis Adobe Animate juga menjadi faktor lain sehingga peserta didik cenderung jenuh saat menerima dan memahami materi dan hasil nilai yang diperoleh menjadi rendah.

Rendahnya hasil belajar peserta didik secara tidak langsung berdampak pada kualitas lulusan peserta didik di SMK Negeri 40 Jakarta. Hal tersebut menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dan cara penyampaian yang cenderung monoton membuat peserta didik kurang mampu menerima materi dengan baik. Dengan begitu perlu adanya inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik semakin tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Tentang Prinsip Dasar Animasi Untuk Kelas XI Multimedia SMK 40 Jakarta Dengan Metode Luther-Sutopo” guna menghasilkan produk yang menarik dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran mata pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMK Negeri 40 Jakarta pada kompetensi memahami prinsip-prinsip dasar animasi masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran Powerpoint dan masih menerapkan metode ceramah.
2. Hasil evaluasi nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik dalam mata pelajaran animasi 2D dan 3D kompetensi memahami prinsip-prinsip dasar animasi kelas XI Multimedia pada tahun 2021 masih jauh dari Kriteria Kelulusan Minimal (KKM).
3. Belum adanya media pembelajaran pada tema prinsip dasar animasi mata pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMK Negeri 40 Jakarta berbasis Android yang fleksibel dan *mobile*.
4. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis Adobe Animate pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D kompetensi memahami prinsip-prinsip dasar animasi.

1.3. Batasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang dijadikan sebagai fokus dalam penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan di kelas XI Multimedia SMK Negeri 40 Jakarta.
2. Materi yang dibuat adalah 12 prinsip dasar animasi yang terdapat pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D.

3. Materi dibuat menggunakan Adobe Animate yang akan diterapkan pada perangkat berbasis Android.
4. Penelitian dibuat menggunakan metode Luther-Sutopo.
5. Penelitian hanya sampai uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan responden.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis Android tentang prinsip dasar animasi untuk kelas XI Multimedia SMKN 40 Jakarta dengan metode Luther-Sutopo.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat dipakai dalam tema prinsip dasar animasi untuk kelas XI Multimedia SMK Negeri 40 Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini dapat membawa manfaat diantaranya:

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan pendidik sebagai rujukan dan referensi dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk membantu kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan penelitian selanjutnya.