

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Dalam era globalisasi sekarang ini kegiatan dan aktivitas yang dilakukan sehari-hari menggunakan teknologi yang sudah sangat canggih, sehingga dapat mempermudah manusia untuk melaksanakan kebutuhannya. Apalagi semakin banyak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka dibutuhkan metode yang dapat mempermudah untuk mengetahui ilmu-ilmu tersebut. Untuk dunia pendidikan diperlukan sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar, sehingga diharapkan akan memunculkan hasil dan kualitas yang baik dari masyarakat yang telah melaksanakan pendidikan tersebut.

Teknologi informasi sekarang ini sudah berkembang pesat di berbagai kalangan masyarakat. Hampir semua bentuk aktifitas sehari-hari kita sudah dijalankan dengan komputerisasi. Sistem komputerisasi sangat bermanfaat untuk membantu dan mempermudah kita dalam menyelesaikan tugas, pembelajaran, pekerjaan maupun aktifitas lainnya.

Multimedia pembelajaran merupakan suatu sistem yang berguna untuk perkembangan proses belajar dan mengajar antara guru dengan siswa. Sistem ini sangat bisa membantu guru dalam mengajar di kelas juga mempermudah siswa untuk memahami dan menerima materi pelajaran. Multimedia pembelajaran dapat meningkatkan kualitas sistem belajar dan mengajar. Pembangunan dan penggunaan alat-alat pembelajaran multimedia adalah pedagogi yang relatif baru, di mana alat-alat pembelajaran multimedia adalah gaya belajar. (Haroon

Tarawneh et. al, 2011) Pemakaian sistem multimedia pembelajaran untuk proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain meningkatkan keinginan dan memotivasi siswa untuk belajar juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Animasi berasal dari kata *Animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Contohnya sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya pergerakan pada gambar yang ditampilkan. (Marselli Sumarno, 2014)

Perkembangan animasi pada saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Akan tetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain *web* dan dunia pendidikan.

Apakah animasi memainkan peran dalam belajar? Dibandingkan dengan visual statis, animasi multimedia dianggap bermanfaat bagi pembelajaran, terutama ketika materi pembelajaran menuntut gerakan visual. Sebuah studi kasus pada subjek ilmu komputer digunakan untuk menguji pengaruh animasi dalam belajar. Bidang ilmu komputer, terutama dalam konsep sistem operasi,

menggunakan sebuah *array* dari konsep-konsep abstrak seperti memori *virtual*, *paging*, dan *fragmentations* untuk menggambarkan dan menjelaskan proses yang mendasari. Berbagai penelitian, sangat menunjukkan bahwa siswa sering menemukan konsep-konsep ini sulit untuk belajar karena mereka tidak dapat dengan mudah dibuktikan. Penelitian ini meneliti efek animasi pada pemahaman siswa dalam mempelajari suatu domain yang kompleks dalam ilmu komputer, yaitu, subjek konsep manajemen memori dalam sistem operasi. Sebuah sistem pembelajaran multimedia dikembangkan dalam tiga versi yang berbeda: grafis statis, 2-D animasi, dan 3-D animasi. (Riaza Mohd Rias & Halimah Badioze Zaman, 2012)

Sistem tersebut dapat disajikan dalam bentuk sebuah program. Dalam hal ini program yang akan dibuat oleh penulis adalah sistem multimedia pembelajaran animasi. *Software Macromedia Flash 8* merupakan suatu komponen penting yang digunakan untuk membuat sistem ini. Sistem *Macromedia Flash* tersebut berfungsi untuk menghasilkan rancangan pembelajaran yang berbasis animasi. Dengan adanya sistem ini, akan dapat mempermudah pelajar dalam mengikuti materi yang diberikan tanpa harus dibatasi ruang dan waktu.

Untuk mengatasi masalah diatas dibutuhkan suatu cara yaitu dengan menggunakan metode CBI (*computer based instruction*) atau mengajar siswa dengan menggunakan bantuan komputer, dimana komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang menampilkan objek yang diajarkan kepada peserta didik. Objek yang diajarkan kepada peserta didik tersebut adalah tentang pembelajaran animasi basic, yang disertakan dengan *video* dan *audio* sehingga peserta didik

dapat lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran. (Toni Parna Nadeak, 2014)

Berdasarkan latar belakang yang diterangkan oleh penulis, maka penulis berencana untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DASAR-DASAR ANIMASI MENGGUNAKAN METODE *COMPUTER BASED INSTRUCTION*”.

1.2 Rumusan masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Apakah materi pembelajaran yang akan dirancang pada multimedia pembelajaran ini akan mempermudah pemahaman siswa tentang animasi?
2. Bagaimana merancang media pembelajaran animasi dasar dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*?

1.3 Batasan masalah

Adapun batasan masalah yang akan dirincikan yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dirancang hanya sebatas mengajarkan pembelajaran dasar animasi menggunakan *Macromedia Flash*.
2. Aplikasi yang dirancang bersifat *static* dan *offline*.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang suatu aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia untuk memudahkan pelajar dalam memahami cara pembuatan animasi pada dasarnya.

1.5 Manfaat penelitian

Berikut ini merupakan beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian yang akan dilakukan:

1. Bagi Peneliti

Melalui penelitian yang dilakukan oleh penulis, penulis berharap agar mampu memberikan seluruh pengetahuan dan keterampilan yang telah penulis pelajari selama proses perkuliahan, sehingga bisa lebih disempurnakan lagi oleh peneliti lain di kemudian hari.

2. Bagi Pengguna

Meningkatkan daya tarik dan pengetahuan pengguna dalam pembelajaran animasi karena aplikasi yang dirancang dengan menggunakan berbagai macam media seperti suara, gambar, video dan animasi sehingga dapat mempermudah pemahaman pengguna dalam mempelajari materi yang disediakan.

1.6 Sistematika penulisan

Berikut adalah sistematika pembahasan dalam penelitian yang dibuat secara singkat:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara ringkas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai tinjauan pustaka yang digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta kerangka teoretis yang menjadi landasan dalam penyusunan penelitian ini serta *tools* yang digunakan dalam membangun aplikasi ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, yaitu terdiri dari alur penelitian, analisis permasalahan, analisis kebutuhan sistem, serta perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi, pengujian, pembahasan dan kuesioner aplikasi yang dirancang.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu juga berisi tentang saran untuk penelitian selanjutnya.