

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari proses komunikasi, maka diperlukan alat perantara untuk menyampaikan suatu informasi. Dalam hal ini media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan berlangsung secara optimal.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu dosen dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar dalam hal ini adalah mahasiswa.

Munadi (2010:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Jadi media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media

seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pada saat ini masih banyak yang menggunakan metode pembelajaran konvensional yang membuat penyerapan materi pelajaran tidak optimal. Jika hal tersebut dilakukan terus menerus tanpa adanya variasi metode dalam pembelajaran dapat dipastikan pembelajaran akan terasa jenuh dan bosan.

Dengan teknologi yang sudah berkembang maka metode pembelajaran pun berkembang. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia animasi yang menerapkan perkembangan IPTEK dalam proses pembelajaran akan berfungsi memberikan pengaruh bagi mahasiswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Dengan adanya media pembelajaran animasi yang menarik dapat membuat daya serap mahasiswa mengenai materi yang sedang diajarkan akan meningkat. Seperti yang dikemukakan oleh Nurhayati dan Lukman (2004) fungsi media pembelajaran diantaranya: memperjelas dan memperkaya atau melengkapi informasi yang diberikan secara verbal; meningkatkan motivasi dan efisiensi penyampaian informasi; meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi; menambah variasi penyajian materi; pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar; kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa; memberikan pengalaman yang lebih kongkrit bagi hal yang mungkin abstrak; meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) siswa dan memberikan stimulus serta mendorong respon siswa.

Salah satunya Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan tidak menggunakan video animasi terutama pada pembelajaran komponen perangkat keras komputer yang merupakan ruang lingkup utama pada Jurusan Teknik Komputer. Karena hampir semua mata kuliah Teknik Komputer berhubungan dengan perangkat keras komputer.

Perangkat keras komputer atau yang biasa dikenal *hardware* merupakan komponen komputer yang berwujud secara fisik yang terdiri dari berbagai

rangkaian elektronik sehingga membentuk sistem komputer. Berbeda dengan *software* atau perangkat lunak, *hardware* memiliki sifat fisik berupa dapat disentuh, diraba dan dilihat. Perangkat keras komputer tidak terbatas pada komponen yang berada didalam komputer saja melainkan perangkat lain diluar komputer yang berfungsi sebagai pendukung komputer.

Perangkat ini tidak bisa dihapal hanya dengan tulisan yang ada di buku, tetapi akan mudah dipahami dengan melihat bagaimana bentuknya. Dengan video animasi 3d, mahasiswa mampu membedakan macam – macam perangkat keras komputer.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka sangat perlu dibuat media pembelajaran yang menarik, kreatif, mudah, dan inovatif yaitu **“Analisa & Perancangan Media Pembelajaran Tentang Komponen Perangkat Keras Komputer Berbasis Animasi 3D”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka didapatkan perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat media pembelajaran menjadi menarik menggunakan video animasi.
2. Bagaimana membuat video media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animasi.
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animasi pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pembahasan yang ada maka diperlukan batasan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas. Maka dalam penulisan proposal skripsi ini penulis lebih menekankan pembahasan pada :

1. Konsep video animasi yang memiliki alur menarik dan kreatif.

2. Pembuatan video pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animasi.
3. Analisis media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animasi.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat video ini adalah Blender 3D, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe After Effect CS6.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam pembuatan laporan skripsi ini ialah:

1. Dapat membuat metode pembelajaran komponen perangkat keras komputer menjadi menarik.
2. Dapat membuat media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animasi.
3. Dapat mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animasi pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang hendak dicapai dalam pembuatan laporan skripsi ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran tentang komponen perangkat keras komputer berbasis animasi pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Memberikan pembelajaran yang menarik melalui media animasi yang membahas komponen perangkat keras komputer di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya

1.6 Metodologi Penulisan

Dilakukan untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam proposal ini penulis menggunakan metode penulisan sebagai berikut :

a. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan bahan tinjauan pustaka yang berasal dari berbagai referensi.

b. Metode Observasi

Mengumpulkan data guna memperkuat data dan informasi serta memberikan gambaran yang mengenai keterangan yang diberika secara teoritis serta melengkapi data - data dan keterangan yang didapat dengan buku referensi yang relefan dengan laporan..

c. Metode Diskusi

Melakukan diskusi dan wawancara dengan dosen Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.