

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini merupakan investasi terbesar yang dimiliki oleh bangsa, majunya perkembangan teknologi informasi di era *society* 5.0 memiliki pengaruh yang sangat penting dalam lingkup pendidikan, dimana saat ini pendidikan menuntut siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menuntut mereka lebih mandiri dalam belajar. Guru harus kembali mengasah kemampuannya, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Sebagai pendidik, guru harus mampu menumbuhkan minat belajar yang dimiliki siswa dalam mempelajari materi yang diterima. Apabila guru masih menerapkan pembelajaran dengan sistem belajar menggunakan media yang monoton, mulai saat ini gunakan media yang mampu membuat siswa minat dalam belajar. Ada kata-kata yang membekas dalam pikiran yang disampaikan pada merdeka belajar yaitu “Selain meningkatkan cara berpikir anak, dengan membebaskan anak untuk belajar di luar kelas akan membentuk karakter siswa supaya lebih mandiri dalam bersikap, bergaul dan lebih berani dalam mengutarakan pendapatnya” (Kemendikbud, 2020).

Kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan harus memberikan rasa aman dan tenang kepada siswa, karena pembelajaran itu harus menyenangkan dan memberikan rasa nyaman kepada siswa, sehingga meninggalkan kenangan yang abadi di benak siswa. Pengetahuan yang diberikan oleh guru akan diterima dengan baik oleh siswa dari guru yang bukan bersifat hafalan tetapi

Ilmu pengetahuan tersebut melalui proses pemahaman (Suparman dalam Handayani, 2017). Berdasarkan pendapat Suparman dapat dijabarkan bahwa pembelajaran harus memberikan rasa nyaman dan tenang, karena dengan kita memberikan rasa nyaman kepada siswa dalam pembelajaran akan memberikan dampak yang signifikan terhadap daya ingat siswa dimana siswa akan senang dan akan menerima materi yang disampaikan dengan mudah.

Paradigma siswa yang semula hanya menerima apa yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran konvensional perlu diubah menjadi siswa sebagai penentu arah pembelajaran agar terjadi peningkatan kemandirian dan prestasi belajar IPA siswa (Handayani, 2017). Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus mampu mengubah alur maupun model pembelajaran yang berpusat pada *Student Centred* guna meningkatkan kemandirian belajar pada siswa. Kemandirian belajar adalah kemampuan peserta didik dalam mewujudkan kehendak dan keinginannya secara nyata dengan tidak bergantung pada orang lain (Tasaik & Tuasikal dalam Dhewi et al., 2020). Sesuai seperti pendapat di atas bisa dinyatakan bahwa pentingnya guru dalam menumbuhkan rasa kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan dirinya dan sukses dalam menggunakan model pembelajaran *student centered*.

Dalam upaya menumbuhkan rasa ingin belajar secara mandiri siswa, guru harus memikirkan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menggunakan sistem *teacher centred* atau berpusat pada guru. Pembentukan sumber daya manusia yang bagus sangat penting bagi negara. Peningkatan kualitas sumber daya manusia sangat bergantung pada kualitas pendidikan

pada suatu negara. Pada zaman sekarang manusia dituntut untuk mampu mempersiapkan diri dan membekalkan diri dengan semua ilmu pengetahuan yang telah berkembang agar dapat bersaing dan menyiapkan diri dari berbagai tantangan di era saat ini. Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran yang kreatif dan menarik agar dapat menumbuhkan rasa ingin belajar secara mandiri siswa.

Pemanfaatan media banyak digunakan dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga menimbulkan rasa mandiri, yaitu salah satunya melalui media video berbasis animasi. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi guru maupun siswa. Selain itu peran guru sangatlah penting di dalam proses pembelajaran, guru juga dituntut untuk bisa membuat media yang kreatif dan inovatif serta dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah (Yuanta, 2020).

Salah satu teknik pembuatan animasi dalam desain grafis yaitu *motion graphics*, yaitu merupakan bentuk animasi di mana potongan-potongan desain yang disatukan menjadi basis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti menginputkan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2 dimensi dan 3 dimensi, animasi, video, fotografi, dan musik (Dwiflora & Cofriyanti, E., Mustaziri, 2021). Saat menerapkan teknik *Motion graphics*, kita dapat membuat komposisi yang di dalamnya terdapat *timeline*, resolusi, jumlah *frame* per detik, dan ukuran. Saat membuat komposisi, kita

dapat menyisipkan satu atau beberapa media yang kemudian akan muncul di jendela komposisi dan juga *timeline*.

Kemajuan teknologi modern selama beberapa tahun terakhir telah menyediakan metode pembelajaran serta sumber daya informasi bagi guru dan meningkatkannya sesuai kebutuhan untuk pembelajaran dan menangani sumber daya informasi serta inovasi dalam pengajaran. Pembelajaran di kelas memiliki tuntutan yang semakin meningkat dan mengintensifkan pembelajaran yang mandiri dan bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Oktober 2022 di SMK Ipiems Surabaya ditemukan bahwa media yang digunakan antara lain yaitu Power Point, Buku LKS, dan Buku Paket. Dalam wawancara yang telah peneliti lakukan pada guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital yaitu Bapak Tama Anugerah M. R., S.Kom menyampaikan kekurangan dan kelebihan dari media yang digunakan saat mengajar yaitu dengan menggunakan media Power Point menyebabkan siswa bosan dalam kegiatan belajar mengajar, akibatnya siswa sedikit kurang memahami materi yang disampaikan, gagasan dan pendapat mereka masih sulit untuk menggali atau menemukan informasi karena hanya diberikan materi melalui media power point, sementara itu siswa dituntut aktif dalam mendengarkan ataupun mencatat materi bahkan siswa hanya diminta untuk membaca buku sementara kendala yang terjadi di lapangan masih ada siswa yang belum mampu untuk membeli buku paket maupun LKS. Hal ini tentunya akan menimbulkan kesalahan pengertian, selain itu dapat pula mengurangi

minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang mampu membantu guru agar memiliki acuan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan ramah di mata siswa, agar menumbuhkan rasa ingin belajar secara mandiri siswa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gamizar Naufal Rafif dkk (2021) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion graphics Pada Mata Pelajaran DDG Untuk Peserta Didik Di Smk Program Keahlian Multimedia” juga mendapatkan hasil yang positif dengan rincian presentase kelayakan produk hingga, 87% dari penilaian ahli media, mendapat persentase 94.67% dari respon peserta didik, dan 100% dari penilaian ahli materi. Penelitian yang telah dilakukan dengan sesuai prosedur dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis Motion graphics secara keseluruhan memiliki kategori “sangat baik”, sehingga layak digunakan sebagai sumber belajar dalam memecahkan masalah pembelajaran dan menjadi media yang menarik bagi peserta didik. Materi yang dikembangkan pada media video pembelajaran berbasis Motion graphics yaitu materi mata pelajaran dasar desain grafis dengan bab pembahasan warna.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ali Zaki R. (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Motion graphics” memperoleh hasil positif dengan rincian produk otal keseluruhan hasil validitas adalah sebesar 82,95%, dan hasil dari uji respon siswa diperoleh nilai sebesar 80,2%. Hasil tersebut dapat dikategorikan sangat baik. Dengan hasil dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

menggambar ilustrasi berbasis Motion graphics ini valid dan layak untuk digunakan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa, Nilai rata- rata pre-test untuk kelas eksperimen yaitu 53,53 mengalami peningkatan pada saat post-test yaitu 81,03. Dari hasil tersebut hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran mengalami kenaikan yang signifikan dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Sedangkan hasil belajar siswa pada kelas control dengan nilai rata-rata pre- test 54,41 mengalami peningkatan rata-rata menjadi 61,22. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran Motion graphics berbasis power point tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar atau kualitas belajar siswa.

Dari uraian permasalahan yang telah dijelaskan serta didasari oleh penelitian terdahulu dan observasi yang dilakukan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan Media pembelajaran Video Animasi *Motion graphics* dikarenakan dengan media yang akan dikembangkan tersebut akan menghasilkan media pembelajaran alternatif yang inovatif dan ramah di mata siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Motion graphics *Learning* pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada Latar Belakang maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media video animasi Motion graphics pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK Jurusan Multimedia?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi Motion graphics pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK Jurusan Multimedia?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media Video Animasi Motion graphics yang dikembangkan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada Rumusan Masalah maka Tujuan Penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media video animasi Motion graphics pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK Jurusan Multimedia.
2. Mengetahui kelayakan media video animasi Motion graphics pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK Jurusan Multimedia.
3. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media Video Animasi Motion graphics yang dikembangkan.

D. Manfaat Penelitian Pengembangan

Manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan media video animasi *Motion graphics* adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media video animasi *Motion graphics* diharapkan bisa menjadi sumber informasi tambahan dan bisa menjadi bahan referensi untuk pengembangan media pada mata pelajaran atau materi lainnya.
2. Mempermudah guru untuk menerapkan melaksanakan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran.
3. Mendorong guru untuk menumbuhkan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton sehingga menarik minat siswa dalam belajar secara mandiri.
4. Memberikan bantuan ide dalam Mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media video dengan spesifikasi :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis animasi dengan teknik *Motion graphics* pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital kelas X SMK Jurusan Multimedia pada materi yang akan diajarkan dengan output berupa animasi yang menjelaskan materi yang dikemas dalam aplikasi berbasis *android* sehingga siswa dapat mengakses dan menonton secara berulang-ulang melalui peranti telepon genggam *android* masing-masing.

2. Media video berbasis animasi dengan teknik Motion graphics pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital mempunyai kriteria sebagai berikut:
 - a. Video menjelaskan materi yang ingin diajarkan.
 - b. Video tidak lebih dari 10 mnt.
 - c. Video menjelaskan materi secara singkat, padat ,dan jelas.
 - d. Diakhir video akan diberikan kesimpulan.
3. Media video berbasis animasi dengan teknik Motion graphics dalam pembuatannya menggunakan *Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Audition*, dengan bantuan *Plug In Animation Composer* oleh *Mister Horse*.
4. Media video berbasis animasi menggunakan teknik Motion graphics memiliki desain dengan pewarnaan serta asset yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa.
5. Media video ini dikembangkan menggunakan model penelitian ADDIE yang akan melalui lima tahapan yaitu *analysys, design, development, implementation*, dan *evaluation*.

F. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media video berbasis animasi dengan teknik Motion graphics ini mempunyai keterbasan antara lain sebagai berikut :

1. Dalam pemutaran video animasi ini membutuhkan bantuan *smartphone android*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini hanya dilakukan oleh Siswa Kelas X Jurusan Multimedia SMK Ipiems Surabaya pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital materi Proses pengambilan gambar.
3. Penelitian pengembangan ini terbatas pada materi yang sesuai dengan kebutuhan guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian pengembangan ini agar tidak terjadi salah penafsiran istilah adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima berupa materi pembelajaran sehingga dapat melibatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar.

2. Animasi

animasi merupakan proses perubahan bentuk atau properti objek yang ditampilkan pada kurun waktu tertentu.

3. *Motion graphics*

Motion graphics adalah media visual yang terdiri dari gabungan bahasa film serta desain grafis guna menciptakan sebuah ilustrasi gerak yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya berupa film, animasi, media interaktif, desain dan lainnya.