

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini pendidikan telah menjadi investasi terbesar bagi negara. Masuk era *society 5.0* yang ditandai oleh kemajuan teknologi informasi, pengaruhnya sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Apalagi pendidikan sekarang yang menekankan pada kontribusi aktif siswa dalam kegiatan belajar, serta menuntut mereka untuk mandiri dalam mengejar pengetahuan. Guru perlu mengasah kembali keterampilannya, terutama dalam pengembangan materi ajar yang menarik minat belajar siswa. Sebagai pendidik, guru wajib mempunyai kemampuan untuk menginspirasi minat belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Apabila para pendidik masih menerapkan metode pengajaran yang kurang bervariasi, saatnya beralih ke media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa dalam kegiatan belajar. Terdapat ungkapan yang ditegaskan dalam konteks 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 efektif membutuhkan lingkungan yang aman dan nyaman bagi siswa. Pembelajaran haruslah menyenangkan dan menciptakan kenyamanan bagi siswa, sehingga meninggalkan kesan yang abadi dalam pikiran mereka. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan yang perlu diingat, tetapi juga harus mengajarkan konsep yang lebih mendalam daripada hanya

sekedar menghafal. Pentingnya menciptakan lingkungan yang nyaman dan tenang dalam pembelajaran adalah untuk memberikan dampak positif pada daya ingat siswa. Dampaknya, suasana yang menyenangkan bisa tercapai dan siswa cenderung lebih mudah menerima materi pelajaran dengan baik (Alfaiz dkk., 2023).

Paradigma pembelajaran yang mengalami perubahan adalah dari sikap siswa yang dulunya hanya menerima informasi dari guru dalam metode konvensional, menjadi siswa yang memiliki peran dalam menentukan arah pembelajaran. Tujuannya agar kemandirian dan prestasi belajar siswa dapat meningkat. Untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa, guru harus mampu mengubah model dan alur pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kemandirian belajar merujuk pada kapabilitas siswa untuk melakukan tindakan sesuai dengan kehendak dan keinginannya sendiri tanpa memerlukan ketergantungan pada pihak lain. Jadi, penting bagi guru untuk memberi siswa rasa kemandirian dalam belajar untuk membantu mereka berkembang dan sukses dengan pendekatan dalam pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusatnya (Solichin, 2021).

Sebagai upaya mendorong siswa agar belajar secara mandiri, guru perlu memikirkan dengan serius penggunaan media ajar yang menarik dan tidak terfokus hanya pada peran guru. Pembangunan individu yang berkualitas memiliki signifikansi yang besar bagi kemajuan suatu bangsa. Tingkat peningkatan kualitas individu sangat terkait dengan mutu pendidikan di suatu negara. Karena itu, penting untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik yang bertujuan untuk menginspirasi semangat siswa untuk belajar secara mandiri (Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021).

Penggunaan media dalam pendidikan sering kali dilakukan untuk menarik minat belajar murid dan menggalakkan kemandirian, salah satunya melalui penggunaan media berbantuan video animasi. Guru harus memiliki kreativitas yang lebih tinggi dalam mengaplikasikan dan memperluas penggunaan media ajar. Penggunaan yang tepat dari media ajar terhadap kegiatan pengajaran di kelas bisa membawa keberhasilan bagi guru dan murid (Wulandari dkk., 2023). Peran utama dalam bidang pendidikan diberikan kepada guru yang perlu memiliki kemampuan menciptakan media pembelajaran yang inovatif serta kreatif sebagai hal yang sangat krusial, serta memiliki pengetahuan mendalam tentang penggunaan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah.

Salah satu metode pembuatan animasi dalam bidang desain grafis adalah *motion graphics*, di mana berbagai elemen desain digabungkan menjadi media visual yang mempunyai unsur-unsur film dengan desain grafis. *Motion graphics* melibatkan penggabungan elemen-elemen beragam seperti desain 2D dan 3D, animasi, video, fotografi, serta musik untuk menciptakan karya visual yang dinamis (Dwiflora dkk., 2021). Ketika menggunakan teknik *motion graphics*, kita bisa membuat susunan elemen yang memuat *timeline*, resolusi, *frame rate*, serta dimensi tertentu. Dalam membuat susunan ini, kita bisa menambahkan satu atau lebih media yang akan ditampilkan di dalam area komposisi dan *timeline* yang tersedia.

Peningkatan teknologi baru-baru ini telah memberikan cara baru bagi guru untuk mengakses sumber daya dan metode pembelajaran yang diperlukan. Hal ini menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan saat ini, mendorong perkembangan inovasi dalam pengajaran. Adanya tuntutan yang lebih tinggi dalam pengajaran kelas mendorong perkembangan pembelajaran yang lebih mandiri dan bertanggung

jawab terhadap proses belajar (Aziz, 2019). Melalui penggunaan teknologi, metode pengajaran menjadi lebih bervariasi dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Akibatnya, siswa dapat merasakan pembelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih cepat beradaptasi. Selain itu, teknologi juga dapat meningkatkan keingintahuan siswa yang membuatnya lebih antusias untuk belajar dibandingkan sebelumnya (Sholeh & Prapanca, 2023).

Berdasarkan pengamatan dan *interview* yang dilakukan pada tanggal 11 September 2023 di kelas 10 jurusan Produksi dan Siaran Program Televisi (PSPT) SMK IPIEMS Surabaya, hasil temuan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran meliputi *Power Point*, Buku Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Buku Paket. Dalam hasil pengamatan dan *interview* terhadap Ibu Mayzumrotul Hasanah, S.Pd., sebagai guru mata pelajaran *Editing* Dasar menyampaikan bahwa penggunaan *Power Point* sebagai media pengajaran menyebabkan kebosanan pada siswa selama kegiatan belajar. Dampaknya pemahaman materi siswa menjadi kurang menimbulkan kesulitan dalam mengembangkan gagasan dan pendapat mereka karena terbatasnya penyajian informasi melalui media *Power Point*. Siswa yang diharapkan lebih aktif dalam mendengarkan dan mencatat materi, namun keterbatasan buku paket atau Lembar Kerja Siswa (LKS) di lapangan semakin mempersulit kondisi ini. Dampaknya, kesalahan dalam pemahaman materi bisa terjadi dan minat belajar siswa terhadap topik pembelajaran dapat menurun. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pendekatan alternatif terhadap pemanfaatan media ajar yang mampu membantu guru dalam merancang serta menggunakan alat bantu pengajaran kreatif dan menarik untuk para siswa. Tujuannya agar minat belajar

siswa menjadi bangkit dan mendorong mereka untuk belajar secara mandiri (Siregar dkk., 2022).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Garsinia dkk., 2020) mendapatkan hasil yang positif dengan rincian presentase kelayakan produk hingga 87% dari penilaian ahli media, presentase 84% dari respon peserta didik, dan 88% dari penilaian ahli materi. Hasil penelitian yang telah dijalankan dengan benar menegaskan bahwa pemanfaatan media video animasi melalui aplikasi *Powtoon* telah memenuhi standar validitas, kemudahan penggunaan, serta efektivitasnya. Karena itu, media pengajaran video animasi tersebut layak untuk digunakan sebagai sumber materi dalam mengatasi kesulitan belajar serta menjadi alat yang menarik bagi para siswa. Materi yang diangkat dalam media pengajaran video animasi ini terfokus materi SPLDV (Sistem Persamaan Linear Dua Variabel).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Zaini & Nugraha, 2021) mendapatkan hasil yang positif dengan rincian produk hingga 95% dari penilaian ahli materi, presentase 95% dari ahli kegrafikan, dan 92% penilaian ahli bahasa. Hasil tersebut menyimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Premiere Pro* ini sangat cocok dari segi konten, tampilan visual, dan juga pantas dari segi bahasa. Melalui data yang diperoleh, ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut valid dan sesuai untuk digunakan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mawaddhah & Sakti, 2022) dengan tujuan meningkatkan ketertarikan, keterlibatan dan perhatian siswa pada kegiatan pembelajaran hybrid. Kehadiran video animasi dalam proses pembelajaran telah mengubah sikap siswa yang sebelumnya kurang berminat menjadi lebih bersemangat dan antusias karena kualitas penyampaian materi yang menarik

melalui media pembelajaran tersebut. Hasil survei yang dilakukan terhadap respon siswa menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 89%, menandakan bahwa penggunaan video animasi sebagai alat bantu pembelajaran sangat efektif. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa video animasi merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar, serta mampu membangkitkan kegembiraan, partisipasi aktif, minat, dan perhatian siswa.

Berdasarkan uraian penjelasan masalah yang telah dijelaskan penelitian sebelumnya dan pengamatan yang telah dilakukan, peneliti menjadi tertarik untuk mengembangkan media ajar yang menggunakan video animasi. Dikarenakan penggunaan media yang diusulkan tersebut dapat menciptakan alternatif pembelajaran inovatif, menarik, meningkatkan fokus, dan antusias belajar siswa. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi untuk menginspirasi semangat belajar peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena visualisasi nyata menggantikan kebosanan dari membaca buku atau mendengarkan ceramah guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal (Rusdiansyah & Leonard, 2021). Oleh sebab itu, peneliti menjadi tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Berbantuan Video Animasi Pada Mata Pelajaran Editing Dasar di SMK IPIEMS Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian pengembangan yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi pada mata pelajaran Editing Dasar kelas 10 jurusan Produksi dan Siaran Program Televisi di SMK IPIEMS Surabaya?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi pada mata pelajaran Editing Dasar kelas 10 jurusan Produksi dan Siaran Program Televisi di SMK IPIEMS Surabaya?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi pada mata pelajaran Editing Dasar kelas 10 jurusan Produksi dan Siaran Program Televisi di SMK IPIEMS Surabaya?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi pada mata pelajaran Editing Dasar kelas 10 jurusan Produksi dan Siaran Program Televisi di SMK IPIEMS Surabaya.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi pada mata pelajaran Editing Dasar kelas 10 jurusan Produksi dan Siaran Program Televisi di SMK IPIEMS Surabaya.

3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi pada mata pelajaran Editing Dasar kelas 10 jurusan Produksi dan Siaran Program Televisi di SMK IPIEMS Surabaya.

D. Spesifikasi Produk Yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran dengan spesifikasi:

1. Berbasis *android* berbantuan video animasi pada mata pelajaran editing dasar beracuan pada kurikulum merdeka bagi kelas 10 jurusan Produksi dan Siaran Program Televisi di SMK IPIEMS Surabaya.
2. Media pembelajaran berbantuan video 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.
3. Media pembelajaran berbantuan video animasi pada mata pelajaran Editing Dasar dapat terpasang pada *operating system android* minimal versi 7.0 (*Nougat*).
4. Media pembelajaran berbantuan video animasi berbasis *android* pada mata pelajaran Editing Dasar mempunyai kriteria sebagai berikut:
 - a. Video menjelaskan materi yang ingin diajarkan.
 - b. Video tidak lebih dari 5 menit.
 - c. Video menjelaskan materi secara singkat, padat, dan jelas.
5. Media pembelajaran berbantuan video animasi berbasis *android* dilengkapi dengan fitur-fitur seperti menu materi, menu video animasi, dan evaluasi

latihan soal untuk mengasah kemampuan dan pemahaman materi yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami mata pelajaran editing dasar.

6. Aplikasi media pembelajaran berbantuan video animasi dalam pembuatannya menggunakan *Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effect* dengan bantuan *Plug In Animation Composer* oleh *Mister Horse*, dan *Unity*.
7. Aplikasi media pembelajaran berbantuan video animasi ini dikembangkan menggunakan model penelitian ADDIE yang akan melalui lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbantuan video animasi ini mempunyai keterbasan antara lain sebagai berikut:

1. Pemutaran aplikasi media pembelajaran berbantuan video animasi ini membutuhkan bantuan *smartphone android*.
2. Penggunaan aplikasi media pembelajaran berbantuan video animasi tidak dapat dijalankan di *platform android* yang masih menggunakan *android* versi 7.0 (*Nougat*) ke bawah.
3. Penggunaan aplikasi media pembelajaran berbantuan video animasi kurang responsif pada *smartphone* dengan *RAM* di bawah 2 *GB* atau *smartphone* dengan spesifikasi *hardware* yang rendah.
4. Penggunaan aplikasi media pembelajaran berbantuan video animasi berbasis *android* dapat di *install* dengan membutuhkan penyimpanan internal *smartphone* minimal 500 *MB*.

5. Penggunaan aplikasi media pembelajaran berbantuan video animasi berbasis *android* belum tersedia di *playstore* dan media *online*.
6. Penelitian ini hanya dilaksanakan di kelas 10 jurusan Produksi dan Siaran Program Televisi SMK IPIEMS Surabaya dalam mata pelajaran Editing Dasar, dengan fokus pada materi editing dasar yakni definisi editing, perangkat lunak, manajemen data, tahapan editing gambar, dan tahapan editing suara.
7. Penelitian pengembangan ini terbatas pada materi yang sesuai dengan kebutuhan guru mata pelajaran Editing Dasar.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan video animasi ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk pengguna. Adapun pentingnya penelitian pengembangan yaitu:

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan referensi mata pelajaran terkait Editing Dasar.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi ini dapat memberikan masukan dalam peningkatan kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi ini dapat menjadi bahan ajar tambahan bagi SMK IPIEMS Surabaya di kelas 10 jurusan Produksi dan Siaran Program Televisi (PSPT) mata pelajaran Editing Dasar.

2. Bagi Guru

- a) Sebagai media pembelajaran alternatif dalam mempermudah kegiatan pembelajaran mata pelajaran Editing Dasar.
- b) Media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan pemanfaatan teknologi agar tidak dominan ke materi saja.
- c) Guru memiliki lebih banyak pilihan dalam menggunakan berbagai media untuk mengkomunikasikan materi secara beragam.

3. Bagi Siswa

- a) Media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi digunakan sebagai sumber belajar tambahan untuk melengkapi buku paket dan LKS yang belum ada, agar memudahkan siswa/i memahami materi yang disampaikan di dalam kelas.
- b) Media pembelajaran berbantuan video animasi ini dapat digunakan belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan *smartphone android*.
- c) Meningkatkan semangat belajar dan motivasi dalam pembelajaran Editing Dasar.

4. Bagi Penulis

Menambah dan memperluas penelitian mengenai media pembelajaran berbasis *android* berbantuan video animasi pada mata pelajaran editing dasar serta dapat menjadikan indikator untuk penelitian dan pembelajaran berikutnya.

G. Definisi Istilah

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

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang berguna untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima dalam konteks pembelajaran. Melalui media pembelajaran, siswa bisa aktif terlibat dalam proses belajar melalui pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka. Media juga merupakan bagian dari sarana pembelajaran yang berisi materi instruksional yang mendorong siswa untuk belajar (Zaini & Nugraha, 2021).

2. Video Animasi

Video animasi adalah alat yang dapat membantu siswa belajar lebih banyak melalui gambar bergerak yang menyerupai peristiwa yang sebenarnya. Hal ini tentunya bisa menarik minat belajar siswa untuk memperhatikan video animasi tersebut dengan sendirinya. Kelebihan video animasi adalah menggabungkan berbagai unsur media seperti audio, video, teks, gambar, design grafis, dan suara menjadi satu kesatuan sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa (Ginting dkk., 2022).

3. *Motion Graphics*

Motion graphics adalah kombinasi gambar dengan audio yang dimanipulasi secara berurutan menjadi animasi bergerak yang dioperasikan menggunakan teknologi animasi (Hanif, 2020). *Motion graphics* juga dapat dikatakan media visual yang menggabungkan elemen teks dan gambar untuk menciptakan representasi gerak yang bisa digunakan dalam berbagai karya seperti

film, animasi, media interaktif, desain, dan bidang lainnya untuk penyampaian pesan yang terkandung dalam cerita (Fauzi & Wibowo, 2021).

4. *Android*

Android adalah sistem operasi yang dikembangkan oleh *Google* untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone*, *tablet*, *smartwatch*, dan lainnya. *Android* memungkinkan pengguna untuk mengakses dan menggunakan berbagai aplikasi, layanan, dan fitur yang berbeda. *Android* merupakan media pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang memudahkan akses bagi guru dalam melakukan pembelajaran (Febyanti dkk., 2022).