

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, pendidikan menjadi salah satu faktor terpenting dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam perkembangan suatu bangsa. Tingkat kemajuan suatu bangsa sering kali tercermin dari kualitas pendidikan yang dinikmati oleh warga negaranya. Menurut Munib 2004 dalam Ayu *et al.*, (2021) mendefinisikan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan oleh individu dengan tujuan memengaruhi siswa guna mempunyai tujuan yang sejalan dengan cita-cita pendidikan. Abad ke-21, sektor pendidikan dihadapkan dengan tantangan yang serius yang melibatkan fenomena globalisasi. Tantangan ini menekankan pentingnya penguasaan pengetahuan dan teknologi oleh setiap individu guna bersaing dalam lingkup global. Salah satu langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran. Di era dimana teknologi terus berkembang, pendekatan-pendekatan baru dalam pendidikan menjadi penting.

Peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan dapat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini seperti halnya pengembangan kurikulum, pengembangan pembelajaran, dan penataan sarana prasarana pendidikan. Kemajuan teknologi telah memberikan dampak besar pada pendidikan, yakni merubah cara belajar dan mengajar. Pendidikan masa kini mengharapkan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, sementara guru diharapkan

untuk terus meningkatkan keterampilannya dalam kemampuannya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang menarik. Selaras dengan Desriyati, (2021) menyatakan bahwa dengan perkembangan teknologi telah mengubah peran guru yang sebelumnya guru berperan sebagai pengajar dengan memberikan materi pelajaran secara langsung, namun kini guru memiliki peran lebih sebagai fasilitator yang mendukung siswa selama proses pembelajaran. Hal ini mencerminkan pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan, dimana guru sebagai pendukung dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan siswa, sehingga guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi. Guru perlu menggunakan pengetahuan dan teknologi secara efektif guna menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga materi dapat disampaikan dengan baik kepada siswa.

Media pembelajaran adalah komponen penting yang memerlukan perhatian serius dari seorang pendidik dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan sarana yang dimanfaatkan untuk mentransmisikan informasi dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang proses kognitif, sehingga penerima dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan (Suryani *et al.*, 2019). Maka dari itu media pembelajaran menjadi alat yang diterapkan oleh pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Dalam era digital ini, media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dengan mengoptimalkan teknologi berbasis visualisasi yang menggunakan komputer atau smartphone sebagai sarana pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media banyak digunakan sebagai peningkatan minat belajar siswa, diantaranya melalui video animasi. Video animasi adalah jenis media visual yang bersifat dinamis dan menyatukan elemen grafis untuk penyampaian informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Sejalan dengan Yusnidah, (2022) animasi mempermudah siswa dalam memahami materi yang kompleks karena disajikan berupa teks dan gambar. Dengan menggunakan teknologi video animasi dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Diantara teknik-teknik pembuatan animasi dalam desain grafis, *motion graphics* adalah salah satu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Motion graphics* merupakan potongan-potongan media visual yang memanfaatkan dimensi waktu dan ruang untuk mengabungkan unsur-unsur dari film dan desain grafis dengan berbagai elemen, termasuk animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Sebastian *et al.*, 2022). Penerapan teknik *motion graphics* dapat menghasilkan suatu komposisi dengan berbagai elemen, termasuk timeline, resolusi, jumlah *frame* per-detik, dan ukuran. Dalam proses pembuatan suatu komposisi, dapat menyematkan satu atau beberapa media yang akan dipresentasikan melalui jendela komposisi dan *timeline*. Penggunaan *motion graphics* sebagai media pembelajaran ini mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang inovatif, dinamis, serta efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 04 Oktober 2023 di SMK Al – Asyari ditemukan bahwa guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Selama pembelajaran, guru hanya menggunakan media berupa buku paket yang disediakan oleh sekolah. Dari hasil observasi juga

menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang terlibat dalam kegiatan lain selain belajar, seperti ketika diminta untuk mencatat materi ataupun mengerjakan latihan, siswa lebih memilih tidur, ataupun berbicara sendiri dengan teman sebangkunya, tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Motivasi dan minat belajar siswa masih tergolong kategori rendah. Kecenderungan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil ulangan yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 32 siswa hanya 13 siswa yang sesuai KKM. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Moh Ja'far selaku guru mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video (TPAV) untuk kelas XII Multimedia, guru tersebut merasa media yang selama ini dipakai untuk mengajar masih belum memotivasi siswa.

Guru menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar metode yang digunakan masih konvensional (ceramah). Hal tersebut disebabkan oleh sarana dan prasarana lain untuk mendukung siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan masih kurang dan belum lengkap serta siswa juga tidak menunjukkan minatnya untuk belajar. Guru juga menjelaskan bahwa pihak sekolah belum menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kondisi siswa, melainkan sesuai kreativitas masing-masing guru dalam mengemas bahan ajar yang nantinya akan dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas. Ditambah lagi, siswa tidak memiliki buku pegangan untuk dipelajari akibatnya siswa sangat bergantung pada penjelasan guru, sedangkan saat ini siswa dituntut aktif dalam mendengarkan ataupun mencatat materi. Selama proses pembelajaran, guru menemui tantangan bahwa efektivitas media pembelajaran yang digunakan belum mencapai tingkat optimal. Akibatnya, siswa kurang fokus dan cepat merasa bosan selama

pembelajaran dimana masih terdapat siswa yang tidur dikelas, siswa berkeliaran dan berbicara dengan teman-temannya. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran alternatif yang dapat mendukung guru dalam menciptakan dan memanfaatkan metode pengajaran yang inovatif dan menarik.

Menciptakan model kegiatan belajar yang kuat dan menarik merupakan langkah awal dalam mengajar. Mengenai efektivitas pendidikan dalam mencapai pembelajaran yang aktif, salah satu aspek penting adalah metode pengajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang ideal, guru harus menggunakan metode dan model pengajaran yang inovatif dan efektif. Pembelajaran yang ideal adalah program pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa secara tidak terbatas, menjadikan siswa proaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta meningkatkan semangat dan motivasi belajar. Menurut (Yusuf, 2018) memaparkan bahwa kondisi ideal ialah suatu perubahan yang terjadi pada siswa setelah proses pembelajaran. Namun, kenyataan yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa banyak pelaksanaan pembelajaran tidak menghasilkan perubahan positif yang signifikan pada sebagian besar siswa. Hal ini menggambarkan bahwa kurangnya efektivitas pembelajaran disebabkan oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang terlalu monoton oleh guru, sehingga siswa merasa cepat bosan dan minat belajar menjadi kurang. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan teknologi melalui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphics* dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Jenis media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphics*

ini dapat digunakan guru dan siswa untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Efendi *et al.* (2020) dengan mengembangkan media video animasi *motion graphics* mata pelajaran IPA. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran berupa video animasi *motion graphics* untuk mata pelajaran IPA dengan fokus pada materi benda tunggal dan campuran, khususnya ditujukan untuk siswa kelas V di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media berbentuk video animasi yang telah melalui validasi ahli media, ahli materi, serta uji coba pengguna secara individu, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil validasi oleh ahli media sebesar 87,5%, ahli materi sebesar 83,3%. Dalam uji coba pengguna pada siswa kelas V di SDN Pandanrejo, tingkat keberhasilan mencapai 100% untuk uji coba perorangan, 97% untuk uji coba kelompok kecil, dan 97,3% untuk uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media berupa video animasi *motion graphics* dianggap memiliki validalitas dan kelayakan yang memadai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rafif *et al.* (2021) dengan mengembangkan video pembelajaran berbasis *motion graphics*. Tujuan penelitian tersebut untuk menghasilkan video pembelajaran berbasis *motion graphics* untuk mata pelajaran dasar desain grafis di tingkat SMK. Produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran *motion graphics* dengan tingkat kelayakan sebesar 94,67% masuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi dari penelitian ini mendapatkan hasil yang positif dengan rincian presentase kelayakan produk hingga, 87% dari

penilaian ahli media, 94,67% dari respon peserta didik, dan 100% dari penilaian ahli materi. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *motion graphics* dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang layak untuk mengatasi tantangan pembelajaran dan menjadi media yang menarik bagi peserta didik.

Pada penelitian kali ini peneliti akan fokus pada materi teknik pengambilan gambar pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video kelas XII. Penelitian ini akan melalui tahapan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam materi tersebut. Sehingga dapat menambah referensi media pembelajaran yang dapat mendukung guru dan siswa dalam penyampaian materi pelajaran selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan dapat meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan diatas serta didasari oleh penelitian terdahulu dan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan inovatif. Sehingga dapat memfasilitasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Motion Graphics* Pada Materi Teknik Pengambilan Gambar Di SMK Al-Asyari”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *motion*

graphics pada materi teknik pengambilan gambar di SMK Al-Asyari?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphics* pada materi teknik pengambilan gambar di SMK Al-Asyari?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphics* pada materi teknik pengambilan gambar di SMK Al-Asyari?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphics* pada materi teknik pengambilan gambar di SMK Al-Asyari.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* pada materi teknik pengambilan gambar di SMK Al-Asyari.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphics* pada materi teknik pengambilan gambar yang dikembangkan.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphics* pada materi teknik pengambilan gambar di SMK Al-Asyari.

Produk yang akan dihasilkan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Pengembangan produk media pembelajaran berbasis video animasi dengan teknik *motion graphics* menggunakan software *Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Cocos Creator*.

2. Hasil dari produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphics* yang berisikan pemahaman materi teknik pengambilan gambar secara jelas yang berisi berbagai gambar, audio, dan efek-efek animasi yang menarik.
3. Media pembelajaran berbasis video animasi ini dikembangkan menggunakan model penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap yaitu Konsep (*Concept*), Desain (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*) dan Distribusi (*Distribution*).

E. Batasan Penelitian Pengembang

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphics* ini memiliki batasan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis video animasi ini dikembangkan hanya bisa digunakan di android versi 4.4 “kitkat”.
2. Uji coba media pembelajaran berbasis video animasi ini dilakukan pada kelas XII Multimedia di SMK Al-Asyari.
3. Penelitian pengembangan ini terbatas pada materi teknik pengambilan gambar pada mata pelajaran teknik pengolahan audio video.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphics* ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphics* dapat membantu siswa untuk memahami materi teknik pengambilan gambar, siswa

tidak mudah merasa bosan sehingga siswa lebih aktif dan lebih efektif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi, wawasan, dan pengetahuan baru bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam agar dapat menumbuhkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam memilih media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan saat proses pembelajaran disekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengalaman sebagai calon guru mengenai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah metode ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dibuat (Sugiyono, 2019). Penelitian dan Pengembangan adalah suatu metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk kemudian dilakukan pengujian produk agar dapat memastikan keabsahan atau ketepatan hasilnya.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk mengkomunikasikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa dengan maksud untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan minat belajar (Ayu *et al.*, 2021). Media pembelajaran adalah sebuah perangkat yang dimanfaatkan untuk menghantarkan informasi dalam bentuk materi pembelajaran, dengan maksud untuk merangsang proses belajar siswa.

3. Video

Video adalah salah satu unsur multimedia yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran komputer (Sugiarso, 2020).

4. Animasi

Animasi adalah suatu proses dimana serangkaian gambar statis direkam dan diputar kembali secara berulang untuk menciptakan ilusi pergerakan (Cahyadi *et al.*, 2020). Animasi merupakan gabungan dari beberapa obyek gambar yang disusun sesuai alur yang ditentukan.

5. *Motion Graphics*

Motion Graphics adalah suatu jenis media visual yang menggunakan unsur waktu, dimana elemen-elemen seperti tipografi visual, animasi, video, fotografi, dan musik digabungkan dengan memanfaatkan dimensi waktu (Pernando, 2022). *Motion graphics* merupakan suatu media visual yang terbentuk dari kombinasi unsur-unsur bahasa film dan desain grafis guna menciptakan ilustrasi bergerak.

6. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar merupakan salah satu materi dari pelajaran

produktif pada mata pelajaran teknik pengolahan audio video yang ada di kompetensi keahlian multimedia. Teknik pengambilan gambar adalah metode yang diterapkan saat mengabadikan gambar atau objek dengan menggunakan kamera, dengan tujuan untuk memastikan kualitas hasil yang optimal (Kadek *et al.*, 2015).