

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Oleh karena itu untuk menunjang suatu kegiatan pembelajaran yang lebih efektif diperlukannya sebuah bahan ajar atau media yang dapat mempermudah proses pembelajaran.

Secara umum, kegunaan media yakni, diantaranya: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis, mengatasi keterbatasan waktu, tenaga, dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Adapun Inovasi pembelajaran tersebut dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media pembelajaran ini contohnya video pembelajaran, multimedia interaktif, dan lain-lain. Mengingat hal tersebut Guru belum menggunakan media pembelajaran tersebut, guru masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Disamping itu metode pembelajaran yang

digunakan oleh sebagian besar guru masih metode ceramah. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi, hal ini disayangkan mengingat di era teknologi informasi banyak *software* dan *hardware* yang dapat diterapkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Dalam kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya jurusan multimedia salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah mampu mengedit video. Untuk itu perlu dibuat media pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik sesuai dengan mata pelajarannya. Selain penyajian media yang menarik, dipertimbangkan juga aspek bagaimana cara pengaksesannya. Dari waktu yang fleksibel, dapat diakses kapan saja saja, dan dapat bisa di pelajari dimana saja, karna dibuat di platform yang dapat diakses secara cepat dan menyeluruh.

Hasil observasi yang dilakukan ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Guru masih menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, Karena itu penulis hadir dengan media pembelajaran dengan menggunakan animasi *motion graphic* yang diharapkan mampu menarik perhatian siswa lebih lagi. *Motion Graphic* adalah gabungan media audio visual yang menggabungkan seni film dan desain grafis dengan memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan musik yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D. Pengembangan video animasi menggunakan Adobe After Effects ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif kepada peserta didik, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Alasan memilih video animasi *motion graphics*, yaitu: peserta didik dapat belajar dimana saja menggunakan video animasi dan diharapkan peserta didik akan lebih memahami materi. Media ini juga diharapkan mampu menjadi inovasi baru untuk guru saat penyampaian materi kepada siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagaimana telah disebutkan pada latar belakang masalah bahwa diperlukannya inovasi dalam pembelajaran agar menghasilkan media yang lebih efektif. Berdasarkan paparan diatas, maka identifikasi masalah yang ditemukan oleh penulis adalah:

- a. Diperlukannya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran pengolahan audio video
- b. Pendidik belum menerapkan media animasi *motion graphic* dalam mata pelajaran pengolahan audio video

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada permasalahan yang ada yaitu:

- a. Media pembelajaran yang digunakan berupa animasi *motion graphic*
- b. Materi yang disajikan adalah pokok bahasan evaluasi proses produksi video pendek dalam mata pelajaran pengolahan audio video

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah pada penelitian, yaitu:

- a. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video di kelas XI SMK Gajah Mada Medan?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Animasi *Motion Graphic* pada mata pelajaran Pengolahan Audio Video di kelas XI SMK Gajah Mada Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitiannya ialah:

- a. Untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video di kelas XI SMK Gajah Mada Medan?
- b. Untuk Mengetahui kelayakan media pembelajaran Animasi *Motion Graphic* pada mata pelajaran Pengolahan Audio Video di kelas XI SMK Gajah Mada Medan

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak sebagai berikut:

- a. Bagi siswa
 - 1) Penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa agar lebih tertarik untuk belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan dicapai.
 - 2) Diharapkan media yang dikembangkan mampu meningkatkan kognitif siswa dalam pembelajaran
- b. Bagi sekolah
 - 1) Diharapkan penelitian ini dapat memotivasi guru dalam berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa
 - 2) Sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas
- c. Bagi peneliti
 - 1) Memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat dibangku kuliah ke dalam suatu karya atau penelitian.
 - 2) Sebagai dokumen untuk pengembangan atau penelitian lebih lanjut

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah Media pembelajaran *Motion Graphic* yang dikembangkan melalui rencana pembelajaran dan sebagai

sumber pembelajaran untuk pembelajaran siswa kelas XI SMK Gajah Mada sesuai dengan SK dan KD dengan materi pokok pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audi dan Video. Adapun media pembelajaran ini diambil dari silabus pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar (materi ajar).

Kelebihan dari media ini sendiri, dapat diakses dimana saja dan kapan saja serta lebih menarik dari metode pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Animasi *Motion Graphic* telah menjadi tren dan diharapkan siswa dapat lebih menyerap pembelajaran karena tampilannya yang lebih menarik, singkat, dan mudah dipahami. Kekurangan dari media ini, siswa harus menggunakan internet untuk menonton video animasi tersebut. Jika ingin menonton offline, media tersebut harus didownload terlebih dahulu.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam pembelajaran ini agar guru lebih mudah menyampaikan materi dan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar siswa khususnya pembelajaran pengolahan audio dan video.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain:

- a. Media pembelajaran *Motion Graphic* dapat menjadikan suasana pembelajaran dikelas lebih aktif dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.
- b. Media pembelajaran *Motion Graphic* lebih menarik perhatian siswa dalam belajar
- c. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan Media pembelajaran *Motion Graphic* hanya untuk materi evaluasi proses produksi video pendek.