

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya. Menurut undang-undang No.23 tahun 2003 pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan mengembangkan potensi diri peserta didik.

Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan disampaikan atau dikomunikasikan pada saat proses pembelajaran adalah isi atau materi yang terdapat dalam

kurikulum, sumber pesannya adalah pengajar, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajar.

Namun dalam proses komunikasi di pembelajaran tidak selamanya berhasil karena sewaktu-waktu penafsiran terhadap isi pesan bisa berhasil dan bisa juga gagal. Kegagalan tersebut disebabkan oleh adanya beberapa faktor misalnya, perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya ingat, dan lain-lain. Salah satu cara untuk mengatasi penghambat tersebut adalah media pembelajaran. Untuk itu pengetahuan tentang media pembelajaran sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh semua orang yang langsung maupun tak langsung berhubungan dengan pembelajaran.

Universitas Negeri Jakarta memiliki delapan fakultas salah satunya adalah Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP). Di Fakultas Ilmu Pendidikan sendiri memiliki delapan program studi yaitu Bimbingan Konseling, Managemen Pendidikan, Teknologi Pendidikan, Pendidikan Luar Sekolah, dan masih banyak lagi.

Program Studi Teknologi Pendidikan memiliki dua kosentasi yaitu Teknologi Kinerja dan Desain Pembelajaran. Pada dua kosentasi di Prodi Teknologi Pendidikan mempelajari tentang bagaimana mengembangkan sebuah media pembelajaran. Seperti yang dikatakan pada definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004 menurut AECT yaitu Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi

pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan mengelola proses teknologi dan sumber belajar yang sesuai.

Di Teknologi Pendidikan memiliki beberapa materi mata kuliah yang berkaitan salah satunya ada desain visual. Desain Visual merupakan sebuah bentuk desain yang dikomunikasikan secara visual untuk menyampaikan pesan dan diharapkan dapat mempengaruhi barang siapa yang membacanya atau yang melihatnya. Pengetahuan dalam mendesain sebuah visual perlu dipelajari secara seksama sehingga ketika membuat sebuah visual dapat dibuat dengan baik dan benar.

Pada proses pembelajaran dibutuhkan penyampaian pengetahuan atau informasi yang tepat. Salah satunya ketika sebuah pengetahuan atau informasi divisualisasikan harus dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Mendesain sebuah pengetahuan atau informasi kedalam sebuah visual harus dirancang secara baik dari segi gambar, warna, dan teks sehingga visual yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dengan baik dan dapat dipahami oleh orang yang melihat dan membacanya.

Dalam desain visual sendiri terdapat unsur-unsur didalamnya yang perlu diketahui dan dipelajari sehingga visual yang dirancang

dapat menghasilkan visual yang baik dan tepat. Materi tentang unsur-unsur desain visual di Teknologi Pendidikan belum terdapat media pembelajaran yang dikembangkan pada materi tersebut sehingga keragaman sumber belajar yang didapatkan mahasiswa masih kurang.

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan pembelajaran guna membantu dalam proses belajar mengajar agar peserta didik dapat menyerap informasi yang disampaikan oleh pengajar dengan baik. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik terhadap apa yang sudah dipelajari maupun rangsangan belajar terhadap apa yang akan dipelajari serta mampu mendorong peserta didik untuk memberikan tanggapan, umpan balik, dan dorongan untuk melakukan praktik-praktik dengan baik.

Sebuah media pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik dalam proses belajar mandiri sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran yang cukup menarik yang dapat membuat menarik pemahaman mahasiswa dalam proses belajar adalah media pembelajaran video. Media pembelajaran video digunakan sebagai sumber informasi yang dapat membangun pemahaman mahasiswa dalam materi.

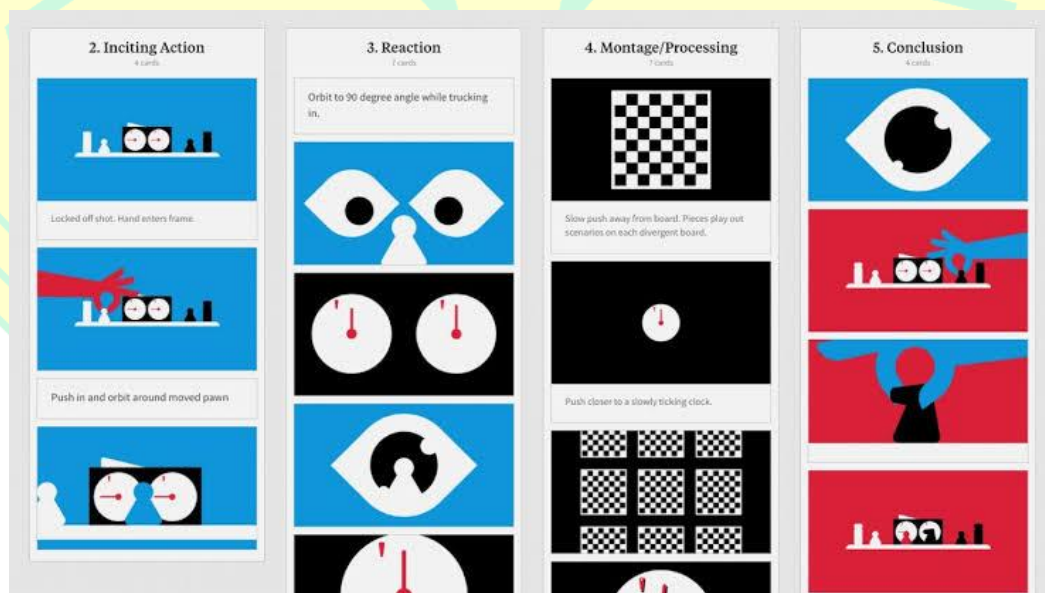
Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya

media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Media pembelajaran tersebut dapat berupa gambar, audio, bagan, video, film, komputer dan lain sebagainya yang dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran.

Mahasiswa di Teknologi Pendidikan UNJ sendiri masuk dalam generasi Z, dimana Generasi Z adalah generasi setelah Generasi Y, generasi ini merupakan generasi peralihan Generasi Y dengan teknologi yang semakin berkembang. Disebut juga iGeneration, generasi net atau generasi internet. Mereka memiliki kesamaan dengan Generasi Y, tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti menggunakan ponsel, browsing dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak dini mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Kemandirian Gen Z berkaitan dengan daya saing mereka. Secara umum generasi ini lebih suka bekerja sendiri.

Dilihat dari karakteristik yang dijelaskan dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ sangat mengenal teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan juga dapat mempengaruhi pada kegiatan belajarnya. Maka, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat diakses dimana dan kapan pun saja.

Salah satu media video pembelajaran yang bisa dibuat untuk memecahkan masalah adalah dengan menggunakan *Motion graphic*. Media video *motion graphic* merupakan salah satu media video animasi 2D yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Pemilihan menggunakan *motion graphic* karena materi dari unsur-unsur desain visual yang banyak membutuhkan visual agar para mahasiswa dapat mengerti maksud dari pada materi yang diterangkan.



Gambar 1.1 Proses pembuatan Motion Graphic

Kegunaan dari pembuatan *motion graphics* adalah menyediakan media pembelajaran berbasis video yang menarik agar peserta didik tidak bosan dalam menerima materi dan Media pembelajaran video *motion graphics* ini juga dapat menjadi media yang digunakan oleh pengajar dalam proses pembelajaran, dengan demikian maka pembelajaran akan lebih menarik dan efektif

Adanya permasalahan diatas menunjukkan bahwa kurangnya sumber belajar dapat digunakan oleh mahasiswa dan harus dilakukan perubahan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa agar mengerti dan memahami maksud dari setiap materi yang disampaikan. Salah dalam memvisualisasikan materi pembelajaran dapat berdampak tidak baik karena akan membuat mahasiswa salah mengartikan informasi yang diberikan dan persepsi yang didapat juga berbeda. Untuk itu diperlukan pemecahan masalah atau cara yang efektif dalam mengatasi permasalahan diatas, sehingga pemahaman mahasiswa dapat meningkat. Perubahan bisa dilakukan dengan menggunakan metode atau media yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Pemilihan metode atau media harus dipilih dengan seksama agar bisa kegiatan pembelajaran bisa menjadi lebih efektif.

Berdasarkan uraian yang telah dituliskan maka peneliti melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Latar belakang tersebut mendorong

peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Video *Motion Graphic* untuk materi unsur-unsur Desain Visual di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta”. Penggunaan *Motion Graphic* ini diharapkan dapat dijadikan alternatif untuk memperbaiki mutu pembelajaran pada materi unsur-unsur desain visual di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, penulis telah membuat identifikasi masalah, yaitu :

1. Apakah kendala-kendala yang dihadapi mahasiswa pada saat materi unsur-unsur desain visual?
2. Bagaimana meningkatkan pemahaman mahasiswa pada materi unsur-unsur desain visual?
3. Apakah bentuk media pembelajaran yang paling sesuai untuk materi unsur-unsur desain visual?
4. Bagaimana cara mengembangkan video *motion graphic* untuk materi unsur-unsur desain visual di Prodi Teknologi Pendidikan

UNJ?

5. Seberapa besar pengaruh penggunaan *Motion graphic* dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi unsur-unsur desain visual?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan penjabaran identifikasi masalah diatas, penelitian pengembangan ini agar fokus pada suatu masalah, maka peneliti membuat ruang lingkup penelitian, sebagai berikut :

1. Jenis Masalah

Dari beberapa masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, penelitian ini memfokukskan pada “Bagaimana pengembangan video *motion graphic* dalam materi unsur-unsur desain visual di Prodi Teknologi Pendidikan UNJ?”

2. Sasaran

Dalam penelitian ini sasarannya adalah Mahasiswa di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

3. Tempat

Tempat pada penelitian pengembangan ini dilakukan di Universitas Negeri Jakarta

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa video *motion graphics* di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, pengembangan video ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar mahasiswa pada materi unsur-unsur desain visual.

E. Kegunaan Pengembangan

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa dalam mengembangkan video motion graphics

2. Secara Praktis

a) Bagi Dosen

Diharapkan penelitian pengembangan video motion graphics ini dapat membantu dosen dalam pelaksanaan proses mengajar di dalam mata kuliah yang berkaitan dengan unsur-unsur desain visual.

b) Bagi Prodi

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian pengembangan ini dapat membantu atau menjadi masukan bagi pihak Prodi

dalam upaya memfasilitasi dalam melaksanakan proses belajar di
Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ

c) Bagi Mahasiswa

Membantu Mahasiswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran dimultimediasi sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar

