

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi dapat menunjang pengembangan media dalam proses belajar dan mengajar. Media merupakan alat bantu proses belajar mengajar yang diciptakan agar peserta didik dapat lebih memahami, mengetahui dan lebih terampil dalam mempelajari bidang studi tertentu. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang disediakan oleh pihak sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Maka dari itu guru harus dapat menggunakan alat sebagai media pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Disamping harus mampu menggunakan media yang tersedia. Guru dituntut mengembangkan keterampilan dalam membuat sebuah media pembelajaran yang nantinya akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Media pembelajaran dibuat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik haruslah dibuat semenarik mungkin agar mampu memberikan hasil belajar sesuai yang diharapkan, media pembelajaran yang dilakukan tanpa variasi akan membuat peserta didik jenuh dan ilmu yang ditransformasikan oleh guru tidak dapat diserap dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Jakarta, dan SMK Negeri 51 Jakarta, pembelajaran Dasar Desain Grafis masih kurang baik, terlihat dari hasil wawancara yang saya lakukan terhadap guru mata pelajaran tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik tidak

memahami konsep desain grafis, peserta didik masih belum dapat menentukan warna yang tepat dalam sebuah desain grafis, dan peserta didik tidak memahami mata pelajaran dasar desain grafis melalui buku pelajaran.

Masalah lain yang dihadapi yaitu kurangnya kreativitas pada media belajar yang disediakan pendidik. Media biasa yang digunakan adalah presentasi dari powerpoint atau modul, media tersebut terlalu banyak tulisan tanpa disandingkan gambar atau animasi pendukung. Sehingga pada waktu pendidik menjelaskan materi, banyak peserta didik tidak memperhatikan dan hal tersebut yang memungkinkan peserta didik tidak bisa mengingat materi untuk waktu jangka panjang.

Menanggapi masalah diatas, diperlukan usaha agar didapatkan pemahaman siswa untuk mata pelajaran ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar peserta didik dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *motion graphic*.

Media pembelajaran yang tepat dapat mempertinggi minat belajar siswa dalam pengajaran yang ada, dan diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Salah satunya adalah media video pembelajaran berbasis *motion graphic*. Pada saat ini *motion graphic* banyak digunakan dalam bidang grafis yang menarik. *Motion graphic* pada umumnya lebih sering digunakan untuk iklan komersial, tetapi media video pembelajaran berbasis *motion graphic* dapat digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran kepada peserta didik tentang keterampilan atau kompetensi yang bersifat spesifik. Animasi dan ilustrasi unik dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membantu peserta didik untuk

memahami konsep pelajaran yang ada pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Penerapan prinsip-prinsip Multimedia pembelajaran yang ditulis Richard Mayer juga diperlukan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang maksimal. Seperti penerapan prinsip modulitas, yaitu peserta didik belajar lebih baik dengan menggunakan animasi dan narasi daripada menggunakan animasi dan teks, dan prinsip redudansi yang berarti hal-hal yang tidak memiliki keterikatan dengan materi itu (gambar, animasi, atau ilustrasi) lebih baik tidak digunakan. Penelitian oleh Daesang Kim dan David A. Gilman (2008) dalam jurnal Teknologi Pendidikan dan Sosial tentang *Effects of Text, Audio and Graphic Aids in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning*, menyimpulkan bahwa hasil penelitian penggunaan audio, teks, dan gambar efektif. Penelitian yang relevan lainnya dilakukan oleh Asih Purwanti, Haryanto dalam jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan tentang Pengembangan *Motion Graphic* Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 Sekolah Dasar, menyimpulkan bahwa hasil penelitian penggunaan *motion graphic* pada pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 1 sekolah dasar efektif. Dengan adanya pemanfaatan berbasis media video pembelajaran berbasis *motion graphic*, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan sangat mudah namun efektif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka penelitian untuk pembuatan sebuah media pembelajaran video berbasis *motion graphic* untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK dibutuhkan, yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Media video pembelajaran berbasis *motion*

graphic yang bersifat mandiri dapat membuat proses kegiatan pembelajaran akan lebih efektif. Dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan oleh sekolah. Selain itu penggunaan media video pembelajaran berbasis *motion graphic* juga bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan kualitas mengajar, serta mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media yang telah disediakan.

Media video pembelajaran berbasis *motion graphic* ini akan dikembangkan dengan menerapkan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran yaitu prinsip modalitas dan prinsip redundansi. Pada pengembangan video pembelajaran ini, peneliti akan membuat video pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan animasi dan narasi yang akan menjelaskan materi terkait dan peneliti juga tidak akan menggunakan gambar, grafik, atau animasi yang tidak berkaitan terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas. Diharapkan agar peserta didik dapat lebih fokus dan menangkap materi pembelajaran yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Peserta Didik di SMK Program Keahlian Multimedia.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang menjadi perhatian dalam skripsi ini adalah:

1. Masih kurangnya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta.
2. Kurangnya minat dan motivasi siswa memperhatikan pembelajaran yang diberikan oleh guru dikelas.
3. Kurangnya kreativitas pada media belajar yang digunakan oleh pendidik saat melakukan proses pembelajaran.
4. Belum adanya media pembelajaran yang menerapkan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran.
5. Belum adanya media pembelajaran video *motion graphic* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, tidak semua permasalahan yang ada akan diteliti. Oleh karena itu perlu ada pembatasan masalah agar penelitian dapat lebih fokus dan mendalam. Penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Penelitian ini akan dilakukan pada kelas X di SMK N 2 Jakarta dan SMK N 51 Jakarta bidang keahlian multimedia, dan materi yang akan dibahas dalam media video pembelajaran berbasis *motion graphic* ini adalah materi untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis dengan pokok bahasan sesuai dengan silabus yang berlaku yaitu, kompetensi dasar Warna.
2. Dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *motion graphic* akan difokuskan pada penggunaan prinsip modalitas dan prinsip redundansi.
3. Dibatasi pada penerapan pengembangan video pembelajaran yang baik, tanpa melihat pengaruh hasil belajar peserta didik.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

“Bagaimana penerapan prinsip modalitas dan prinsip redudansi pada video pembelajaran berbasis motion graphic pada teori warna, mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK program keahlian multimedia?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan bahan ajar berbasis video *motion graphic* dengan menerapkan prinsip modalitas dan prinsip redudansi yang diterapkan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk peserta didik kelas X di SMK program keahlian multimedia.

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini berguna sebagai alat bantu dalam pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kompetensi dasar warna di SMK program keahlian multimedia menggunakan media pembelajaran video berbasis *motion graphic* dan diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang materi warna.