# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran dalam pendidikan pun terus berkembang. Media pembelajaran difungsikan sebagai sarana bagi guru untuk memudahkan siswa memahami setiap materi pembelajaran yang disampaikan serta demi tercapainya tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat guru dituntut untuk bisa memanfaatkan alat yang tersedia di sekolah sebagai media pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan mengembangkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran apabila belum tersedia. Hal tersebut dilakukan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa serta pemahamannya terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran dengan tampilan yang kurang menarik dan keterampilan yang kurang kreatif akan menumbuhkan rasa jenuh siswa saat mempelajari materi pembelajaran yang disampaikan. Alhasil, ilmu pengetahuan yang ditransfer tidak diserap dengan baik dan jangka panjangnya akan berefek buruk pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang variatif juga diperlukan.

Berdasarkan hasil studi penelitian dalam bagian pendahuluan, di SMKN 48 Jakarta ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam Mata Pelajaran Pemrograman Dasar, masih kurang baik. Media pembelajaran yang biasa digunakan berupa power point dan modul yang digunakan masih kurang baik serta belum tepat dalam membantu siswa memahami konsep Mata Pelajaran Pemrograman Dasar terutama dalam mengingat jangka panjang. Berdasarkan hasil observasi, modul yang diberikan guru Mata Pelajaran Pemrograman Dasar SMK Negeri 48 Jakarta, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam Mata Pelajaran Pemrograman Dasar khususnya materi *flowchart* masih kurang baik dikarenakan modul dan *power point* yang biasa digunakan mengandung banyak teks sehingga lebih lama untuk diserap dan dipahami siswa.

Narasumber yaitu Bapak Bambang Tri Mulyono, S.T. dan Pak M. Iqbal, S.T. selaku guru Mata Pelajaran Pemrograman Dasar menyatakan bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang lebih kreatif untuk Mata Pelajaran Pemrograman Dasar terutama tentang materi *flowchart*. Materi *flowchart* sukar dipahami siswa SMKN 48 Jakarta kelas X karena banyaknya simbol dengan fungsi yang berbeda sehingga dengan media *power point* dan modul yang digunakan sebelumnya, belum menghasilkan hasil yang maksimal untuk dipahami.

Berdasarkan hasil survei “Tingkat Pemahaman Siswa Siswa Tentang Materi Pemrograman Dasar di SMK Negeri 48 Jakarta” yang disebar di kelas X dan XI Multimedia SMKN 48 Jakarta, didapatkan data bahwa dari 32 orang responden, 71,9% diantaranya merasa kesulitan dalam memahami materi *flowchart*. Sedangkan ketika proses pembelajaran Pemrograman Dasar berlangsung, 50% siswa sering bosan dan tidak fokus ketika proses pembelajaran dan 96,9% siswa tidak hafal semua simbol-simbol beserta fungsinya yang digunakan dalam membuat flowchart sampai saat ini. Hanya 18,8% dari total responden yang hingga saat ini masih mengingat materi Pemrograman Dasar yang telah diberikan. Sedangkan 71,2% tidak.

Animasi dan ilustrasi unik dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep pelajaran. Hal tersebut berlandaskan pada teori kognitif Mayer (2014:43-71) *Dual channel (*saluran ganda*), Limited-capacity*(kapasitas terbatas),dan *Active processing*(pemrosesan aktif*)* yang intinya manusia itu punya 2 saluran, visual dan audio dan setiap orang punya persentase berbeda-beda dalam menangkap informasi. Ada yang condong lebih banyak dari audio ada pula dari visual. Oleh karena itu penggunaan keduanya dapat memaksimalkan pemahaman siswa. Skripsi Rafif (2018) di Universitas Negeri Jakarta dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Peserta Didik Di SMK Keahlian Multimedia”. membuktikan bahwa produk yang dihasilkan yang memuat animasi dan narasi, memiliki tingkat kelayakan 94,67% yang masuk kedalam kategori sangat baik dalam membantu siswa memahami materi Teori Dasar Warna. Skripsi Fithriya (2010) di Universitas Islam Negeri Jakarta dengan judul “Pembuatan Animasi 2 Dimensi *Motion Graphic Frame By Frame* dengan Optimalisasi Komposisi di *Adobe After Effects CS3*” menyebutkan 36 orang dari 36 responden (100%) menyatakan video animasi *motion graphic* yang dihasilkan menarik. 35 dari 36 responden (97,22%) menangkap pesan yang ada dari video tersebut.

Prinsip-prinsip multimedia pembelajaran oleh Richard Mayer (2014) tak lupa juga diterapkan agar kekurangan media pembelajaran sebelumnya yang terkesan teks *book* sehingga sukar dipahami siswa dapat teratasi dengan prinsip koherensi, redudansi, dan personalisasi.

Berdasarkan hal di atas, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang tak hanya berupa teks dan gambar namun memadupadankan aspek multimedia lainnya seperti audio narasi dan animasi ilustrasi yang semakin membantu pendidik untuk memaksimalkan proses belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar khususnya materi *flowchart*. Oleh sebab itu, dari uraian hal di atas, menjadi dasar untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Motion graphic* pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar untuk Peserta Didik di SMK Negeri 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia.**

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang menjadi pusat perhatian pada penyusunan skripsi ini adalah :

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap Mata Pelajaran Pemrograman Dasar khususnya materi *flowchart* di SMK Negeri 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia.
2. Kurangnya perhatian dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran Mata Pelajaran Pemrograman Dasar yang diberikan oleh guru di kelas.
3. Minimnya kreativitas pada media pembelajaran yang ada dan digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Media pembelajaran yang ada belum menerapkan prinsip-prinsip Multimedia Pembelajaran secara maksimal khususnya prinsip koherensi, redudansi, personalisasi. Media pembelajaran yang baru digunakan adalah modul dan *power point* yang mengandung banyak teks.

## Pembatasan Masalah

Tidak semua aspek akan diteliti. Adapun batasan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adar masalah yang diteliti dapat lebih fokus dan lebih mendalam, sebagai berikut:

1. Tempat dilakukannya penelitian adalah di SMKN 48 Jakarta khususnya dilakukan pada kelas X bidang keahlian multimedia. Media pembelajaran yang dibuat adalah dalam bentuk video *motion graphic* dan materi yang akan dibahas di dalamnya adalah materi *flowchart* Mata Pelajaran Pemrograman Dasar.
2. Prinsip multimedia pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran *motion graphic* fokus pada prinsip koherensi, redudansi, dan personalisasi.
3. Dibatasi pada penerapan pengembangan video pembelajaran yang baik tanpa melihat pengaruh hasil belajar peserta didik.
4. Produk pengembangan video pembelajaran ini hanya sebagai alternatif sumber belajar tanpa bermaksud menggantikan peran guru di kelas.

## Perumusan Masalah

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

*“*Bagaimana menghasilkan media pembelajaran yang baik berupa video pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan menerapkan prinsip redudansi, personalisasi, dan koherensi yang diterapkan pada mata pelajaran Pemrograman dasar materi *flowchart* untuk peserta didik kelas X di SMK Negeri 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia?".

## Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik berupa video pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan menerapkan prinsip redudansi, personalisasi, dan koherensi yang diterapkan pada mata pelajaran Pemrograman dasar materi *flowchart* untuk peserta didik kelas X di SMK Negeri 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia.

## Kegunaan Penelitian

Penelitian ini berguna untuk menghasilkan alat bantu dalam p.embelajaran Mata Pelajaran Pemrograman Dasar tentang materi *flowchart* di SMK Negeri 48 Jakarta dalam bentuk media pembelajaran video berbasis *motion graphic* dan diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah ilmu pengetahuan tentang materi *flowchart.*