

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Meratanya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi (IPTEK) membuat pendidik harus mampu membiasakan dan mulai memanfaatkan, mengembangkan, serta memikirkan cara-cara agar teknologi dapat berinovasi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal tersebut dimanfaatkan untuk terus melakukan perubahan dan perkembangan pada proses pembelajaran agar semakin lebih baik. Salah satu perubahan dan perkembangan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi salah satunya berkembangnya media pembelajaran digital.

Kaiful Umam (2013) mengungkapkan bahwa Media pembelajaran digital adalah dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat.¹

SMA Negeri 58 Jakarta merupakan sekolah yang memiliki misi yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pelayanan pendidikan dengan cara menyediakan sarana dan prasarana yang

¹ Kaiful Umam. (2013). Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X Sma Negeri 1 Blega. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 100.

lengkap menunjang pelayanan pendidikan.² Salah satu hal yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah adalah dengan media pembelajaran yang digunakan.

Mata pelajaran Sosiologi merupakan suatu ilmu pengetahuan yang memiliki objek kajian berupa masyarakat dan memiliki fokus pembahasan berupa kehidupan sosial dan gejala - gejala sosial yang terjadi disekitar lingkungan masyarakat. Tujuan kajian ilmu-ilmu Sosiologi adalah untuk mengungkap pola-pola kehidupan sosial dan interaksi antar manusia di dalamnya. Tujuan dari ilmu-ilmu Sosiologi adalah untuk menggambarkan pola dalam pemilihan bakat untuk tindakan sosial dan untuk menganalisis motif tindakan individu dan kelompok.

Sosiologi merupakan mata pelajaran yang sering dianggap membosankan bagi peserta didik karena materi pembelajaran sosiologi yang banyak dan bersifat abstrak karena materi sulit dipahami. Terlebih jika guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah serta penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang belum bisa dimanfaatkan secara optimal. Hal tersebut menyebabkan sulitnya peserta didik dalam memahami materi terhadap mata pelajaran sosiologi sehingga berdampak pada tingkat pemahaman

² <https://sman58-jkt.sch.id/profil/visi-misi-tujuan/> Di akses pada 18 Desember 2022

terhadap materi yang diajarkan. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, peserta didik akan lebih tertarik dengan sosiologi serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep dalam sosiologi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan secara tidak terstruktur dengan guru pengampu mata pelajaran Sosiologi kelas X dengan Bapak Arif, diketahui beberapa hal sebagai berikut. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Sosiologi untuk kelas X tahun 2022 menggunakan Model *Pembelajaran Kooperatif Tipe Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* serta menggunakan media buku paket cetak yang disediakan sekolah dan PPT.

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X		
Sedang berusaha menerapkan <i>Paperless</i> untuk pembelajaran di kelas	Materi pada buku paket siswa belum lengkap dan berbeda dengan yang diajarkan oleh guru	Pemahaman siswa yang kurang di beberapa sub materi belajar yang mengakibatkan hasil tes siswa banyak yang kurang baik

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Gambar 1. 1 Hasil Wawancara Dengan Guru

Hasil wawancara yang digambarkan pada gambar 1.1, adalah pembelajaran di kelas sosiologi kelas X sudah menerapkan *paperless* dengan berusaha agar di kelas saat pembelajaran sudah

mulai berkurang. Media pembelajaran yang digunakan siswa berupa buku paket dan PPT presentasi oleh guru.

Pak Arif mengatakan bahwa terdapat beberapa materi yang belum lengkap pada buku paket yang dibagikan oleh pihak sekolah dan buku tersebut yang menjadi bahan belajar siswa. Beliau hanya memiliki satu buku acuan materi untuk mengajar yang dianggap sudah lengkap tetapi siswa tidak memilikinya. Lalu menurut pendapat beliau siswa cenderung lebih menyukai media video untuk bahan mereka belajar, akan tetapi beliau belum bisa memproduksi video pembelajaran sesuai kecenderungan siswa dan sesuai dengan materi yang dibutuhkan.

Selanjutnya, beliau mengatakan masih banyak siswa yang belum paham atau belum bisa mencerna beberapa materi yang sudah diajarkan di kelas karena siswa masih sulit dan bingung dalam memahami istilah asing pada materi Bentuk - Bentuk Interaksi Sosial yang terbukti dari hasil belajar yang kurang.

Peneliti juga melakukan observasi bahwa pada media buku paket yang digunakan masih didominasi dengan banyak teks yang bersifat verbal tanpa ada contoh yang dapat menggambarkan isi materi yang ada didalamnya dan hal tersebut tidak cukup efektif untuk belajar siswa. Idealnya media pembelajaran yang digunakan bisa disesuaikan dengan kecenderungan belajar siswa. Hal tersebut

mengakibatkan media tidak cukup efektif karena penyajiannya tidak disertai dengan bentuk contoh kondisi untuk menggambarkan pesan/informasi yang disajikan.

Selanjutnya, pengembang melakukan survei secara online melalui *Jotform* kepada siswa kelas X sebanyak 32 responden. Hasil survei yang sudah disimpulkan terkait media pembelajaran atau materi diketahui sebagai berikut.

Sebanyak 100% siswa mengetahui tujuan pembelajaran Sosiologi. Sebanyak 53,1% siswa merasa kurang tertarik terhadap media buku paket karena terlalu banyak teks. Sebanyak 56.25% siswa menyatakan bahwa media buku paket yang diberikan sekolah menyulitkan mereka dalam memahami materi Sosiologi. Pendapat mereka sesuai dengan pendapat guru yang mengatakan bahwa buku paket yang diberikan sekolah tidak lengkap untuk materinya dan menyulitkan siswa untuk belajar. Serta pendapat siswa serupa dengan perkataan guru yang mengatakan bahwa materi yang kurang lengkap pada buku paket yaitu pada materi Bentuk - Bentuk Interaksi Sosial.

Berdasarkan dari paparan wawancara dan survei tersebut peneliti menggaris bawahi masalah yang ditemukan dari guru pengampu tersebut adalah materi pada buku paket siswa masih belum lengkap, lalu materi yang belum lengkap sesuai dengan hasil

survei dan wawancara yang ditemukan yaitu pada materi Bentuk - Bentuk Interaksi Sosial. Dengan demikian maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang belajar siswa sesuai kecenderungan siswa tersebut pada mata pelajaran Sosiologi.

Berdasarkan Definisi Teknologi pendidikan menurut AECT:

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”³

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Teknologi pendidikan dapat memecahkan masalah belajar serta memfasilitasi belajar dengan cara menciptakan sumber belajar yang sesuai dan efektif untuk pebelajar. Berdasarkan definisi tersebut, untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada diperlukan pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kecenderungan dan minat siswa.

Siswa SMA dengan karakteristik umur 16-18 tahun ini termasuk ke dalam golongan generasi Z. Menurut Meagan Johnson generasi Z adalah orang yang terlahir setelah tahun 2002.⁴ Bagi generasi Z cenderung memiliki bagian dari otak yang jauh lebih

³ Dewi S. Prawiradilaga, Wawasan Teknologi Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2012), hal.31.

⁴ <https://biz.kompas.com/read/2017/10/06/19000428/mengenal-karakteristik-gen-z-generasi%02setelahmillenial#:~:text=Hingga%20saat%20ini%20belum%20ada,populasi%20penduduk%20dunia%2%2000saat%20ini>. Di akses pada 20 Desember 2022

berkembang dalam menerima informasi adalah kemampuan audio dan visual.⁵ Hal ini menunjukkan bahwa generasi Z memiliki kecenderungan audio dan visual yang sangat baik dalam menerima suatu informasi atau materi.

Berdasarkan survei kepada siswa mengenai media pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran Sosiologi. Hasil survei disajikan pada gambar 1.2



Gambar 1. 2 Survei Media yang Cocok Menurut Siswa Kelas X SMA Negeri 58 Jakarta

Berdasarkan hasil survei yang disajikan pada Gambar 1.2, sebanyak 62,5 % siswa mengatakan media pembelajaran yang efektif menurut mereka untuk mata pelajaran Sosiologi adalah

⁵ <https://penerbitmedia.com/8-gaya-belajar-generasi-z/> Diakses pada 20 Desember 2022

berupa video. Lalu hasil survei menunjukkan sebanyak 84,4% siswa menyebutkan video yang dikembangkan dengan berupa ilustrasi/seni grafis dapat membuat mereka lebih bisa memahami materi. Kesimpulan untuk memilih media tersebut tidak dikatakan 100% untuk dapat membuat pembelajaran menjadi efektif, namun dapat dijadikan salah satu pertimbangan dan data penunjang pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

Video adalah suatu media yang mengkombinasikan antara audio, visual, dan teks guna untuk menyajikan suatu pesan atau informasi tertentu. Sedangkan menurut Cecep Kustandi mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.⁶

Dalam Jurnal penelitian Putu Dharma Wisada (2019) video pembelajaran adalah media audio dan visual yang berisikan pesan pembelajaran baik konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.⁷ Dilanjutkan dalam jurnal penelitian Riko Fajar (2019) menyebutkan video dapat memudahkan peserta didik yaitu pada

⁶ Cecep Kustandi & Bambang Stjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual & Digital Edisi Kedua*. Bogor. Ghalia Indonesia.

⁷ Putu Dharma Wisada, I Komang Sudarma, Adr. I Wayan Ilia Yuda S (2019). *Journal of Education Technology*. Vol. 3 (3) pp. 140-146.

penggunaanya dapat diputar secara berulang, sehingga apabila pengguna belum mengerti atau sulit untuk memahami materi dapat mengulang pada bagian tertentu dalam video.

Berdasarkan penjelasan tersebut artinya suatu materi pesan pembelajaran berupa konsep, prinsip, dan prosedur dapat disajikan dalam bentuk video untuk membantu pemahaman peserta didik. Pada penggunaanya dapat digunakan secara berulang, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengulang kembali pada bagian tertentu untuk memahami materi yang sulit dipahami.

Ada beberapa macam video pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan sesuai dengan kebutuhannya. Macam-macam video pembelajaran yang biasa dikembangkan yaitu video tutorial, video podcast, video *knowledge capture*, video presentasi, video animasi dan video *motion graphic*.

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Sukarno, 2014).⁸ Sedangkan dari beberapa sumber lainnya *motion graphic* adalah grafis yang menggunakan

⁸ Sukarno, IS 2014, "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC ILLUSTRATIF MENGENAI MAJAPAHIT UNTUK PEMUDAPEMUDI", Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain, p. 1

video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. Pengertian lain tentang *motion graphic* adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi.

Selain itu, menurut Trish (2013) *Motion graphic* merupakan rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti ilustrasi, tipografi, hingga fotografi.⁹

Pada jurnal Efektivitas Penggunaan Media *Motion Graphic* Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif tahun 2018 menjelaskan bahwa *motion graphic* dalam pembelajaran sangat berpengaruh sesuai dengan pernyataan Kustandi dan Sutjipto (2013) "Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau alam".¹⁰ Berikutnya pada jurnal penelitian berjudul "Perancangan *Animated Motion Graphic* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita" (2017), jurnal tersebut bertujuan mengembangkan media berupa video *motion graphic* yang berisi materi bina diri dalam mempelajari tata

⁹ Meyer, Chrish and Trish, 2013 "*Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques*". Unie Kingdom: CRC Press.

¹⁰ Fahmi Nugrohadi and Rudi Susilana, "Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif," *Edutcehnologia* 2, no. 1 (2018): 45-53.

cara makan untuk membantu pengajar maupun orang tua dalam menyampaikan materi secara visual sebagai sarana yang dapat membantu peserta didik tunagrahita dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kedua jurnal tersebut menunjukkan media visual pada *motion graphic* dapat memudahkan untuk mengingat sebuah informasi pada kognitif individu serta menunjukkan bahwa *motion graphic* dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran Sosiologi kelas X untuk menyampaikan materi khususnya pada materi Bentuk - Bentuk Interaksi Sosial.

Dalam penyampaian suatu pesan pembelajaran kedalam media video *motion graphic* kaitannya erat dengan kombinasi penggunaan visual, serta prinsip multimedia pembelajaran pada hal ini perlu diperhatikan guna untuk mencapai keefektifitasan penggunaan media dalam bentuk video yang dikembangkan. Richard E. Mayer (2009) menyatakan pesan multimedia yang dirancang dengan tata cara otak manusia bekerja akan lebih mungkin pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan dengan pesan multimedia yang tidak dirancang mengikuti cara kerja otak manusia. Untuk memperoleh multimedia yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memiliki kualitas tampilan yang baik maka desain pesan multimedia perlu dipadukan dengan prinsip-prinsip desain multimedia. Lebih lanjut Richard E. Mayer (2009) menyebutkan tujuh prinsip desain multimedia untuk dapat

meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar siswa, antara lain yaitu 1) Prinsip Multimedia, 2) Prinsip Keterdekatan Ruang, 3) Prinsip Keterdekatan Waktu, 4) Prinsip Koherensi, 5) Prinsip Modalitas, 6) Prinsip Redudansi, 7) Prinsip Perbedaan Individual.

Berdasarkan paparan di atas peneliti berminat melakukan penelitian untuk mengembangkan video *motion graphic* pada materi Bentuk - Bentuk Interaksi Sosial. Pemilihan materi tersebut ialah berdasarkan masalah yang diidentifikasi berdasar temuan data di atas. Dengan demikian pemilihan penyajian video *motion graphic* sesuai dengan kebutuhan yaitu materi Bentuk - Bentuk Interaksi Sosial yang berisi istilah – istilah yang asing bagi siswa dan membutuhkan aspek visual dalam mencapai pemahaman serta sesuai dengan minat kecenderungan siswa Sosiologi kelas X. Serta dalam pengembangannya, peneliti akan menerapkan prinsip multimedia pembelajaran dalam merancang penyampaian pesan pembelajaran kedalam bentuk media video *motion graphic*.

Video *motion graphic* ini nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X pada mata pelajaran Sosiologi SMA Negeri 58 Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi Kelas X?
2. Media apa yang digunakan pada mata pelajaran Sosiologi Kelas X?
3. Kendala apa saja yang terjadi dalam pembelajaran mata pelajaran Sosiologi Kelas X?
4. Bagaimana pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi Sosiologi?
5. Pada materi manakah yang belum lengkap pada buku siswa?
6. Bagaimanakah mengembangkan video *motion graphic* pada mata pelajaran Sosiologi Kelas X materi Bentuk - Bentuk Interaksi Sosial?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti memfokuskan pada salah satu masalah yang teridentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Media

Peneliti memfokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berupa video *motion graphic*

2. Materi

Produk video *motion graphic* yang dikembangkan yaitu pada materi Bentuk - Bentuk Interaksi Sosial.

3. Sasaran

Sasaran pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 58 Jakarta yang sedang mempelajari Sosiologi.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini untuk menghasilkan video *motion graphic* dengan prinsip multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran Sosiologi pada materi Bentuk - Bentuk Interaksi Sosial untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 58 Jakarta yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa.

E. Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan tujuan tersebut, diharapkan penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat bagi teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan nantinya dapat memiliki manfaat dalam teoritis yaitu :

a. Memperbanyak kajian mengenai penelitian dalam pengembangan video pembelajaran untuk

memfasilitasi belajar

b. Memperbanyak kajian mengenai pengembangan video

sesuai dengan kaidah pembelajaran

2. Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat :

a. Untuk Siswa

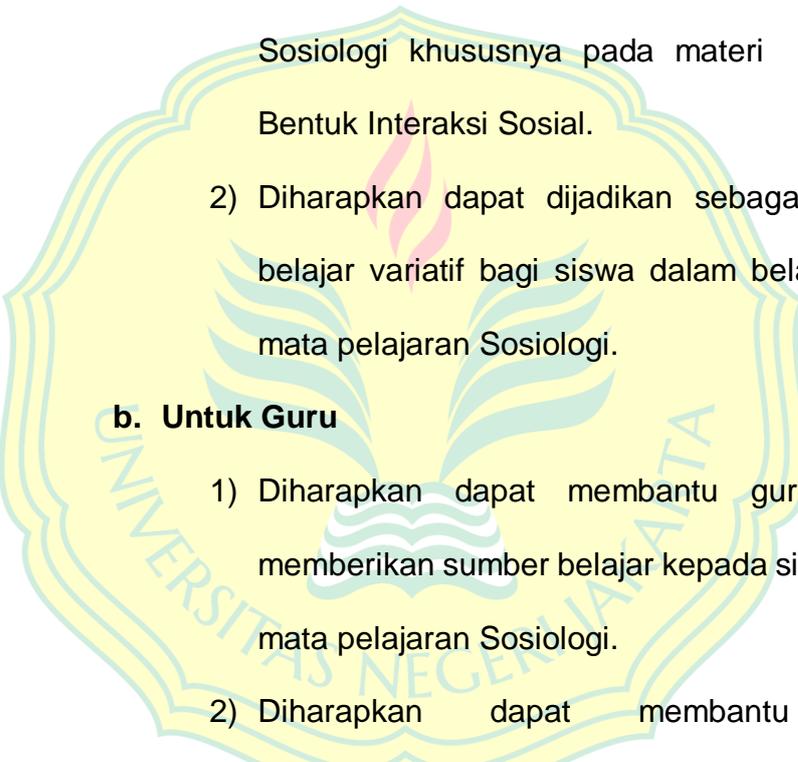
- 1) Diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pada mata pelajaran Sosiologi khususnya pada materi Bentuk - Bentuk Interaksi Sosial.
- 2) Diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar variatif bagi siswa dalam belajar pada mata pelajaran Sosiologi.

b. Untuk Guru

- 1) Diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan sumber belajar kepada siswa pada mata pelajaran Sosiologi.
- 2) Diharapkan dapat membantu untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran Sosiologi.

c. Untuk Sekolah

- 1) Diharapkan dapat sebagai salah satu contoh video pembelajaran yang dapat digunakan pada penyajian materi untuk media pembelajaran di kelas.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

- 2) Diharapkan dapat menjadi contoh untuk kelas lain di SMA dalam menyajikan video pembelajaran berupa *motion graphic*.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*