

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting, tanpa adanya pendidikan maka kualitas hidup dari suatu bangsa menjadi tidak terarah. Berhasil atau tidaknya dari suatu pendidikan, akan berdampak besar pada kehidupan suatu bangsa. Menurut undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 3, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dityatulloh (2018) menyatakan pendidikan yang berkualitas akan menunjang kemajuan sumber daya manusia sehingga akan menunjang kemajuan di berbagai bidang. Dengan adanya pendidikan, dapat menjadi pengaruh besar bagi setiap individu serta masyarakat yaitu melalui peningkatan kemampuan yang dimilikinya, mulai dari kemampuan emosi dalam menghadapi segala hal, sampai kepada kemampuan motoriknya. Di dalam pendidikan terdapat lima komponen yang penting dalam proses pembelajaran yaitu adalah tujuan, materi, metode, media, dan juga evaluasi pembelajaran, kelima komponen tersebut sangat mempengaruhi satu sama lain.

Proses pembelajaran yang berkualitas dapat menjadi tolak ukur dari kualitas pendidikan. Menurut Fathurrahman (2019:843) upaya dalam membuat proses pembelajaran yang dapat memudahkan dan menyenangkan siswa dalam menyerap materi pada saat di kelas adalah tujuan dari efektivitas pembelajaran. Pencapaian kualitas hasil belajar bukan hanya menuntut guru untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif melainkan juga dituntut untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam mengelola proses pembelajaran. Djam'am dan Asep dalam Fathurrahman (2019:844) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran bukan hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi semua upaya yang menyebabkan siswa itu belajar.

Proses pembelajaran tersebut dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi untuk menyajikan informasi siswa untuk belajar, media menjadi salah satu komponen tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Hamid dkk. (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Jadi, dapat dikatakan media pembelajaran adalah alat yang akan digunakan guru dalam menunjang keberhasilan dari suatu proses pembelajaran.

Media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran, karakteristik siswa, dan juga jenjang siswa. Terutama di era digital seperti sekarang ini, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang modern mengikuti perkembangan zaman. Contohnya yaitu menambahkan multimedia ke dalam media pembelajaran yang digunakan. Suminar (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi suatu keharusan selain faktor tuntutan tetapi memang keberadaannya yang membawa dampak baik bagi dunia pendidikan itu sendiri. Penggunaan teknologi di dalam dunia pendidikan pun merupakan suatu keharusan dan untuk pengembangan diri bagi guru ataupun siswa. Dengan menerapkan teknologi ke dalam media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami suatu informasi dari materi yang disampaikan. Penerapan teknologi tersebut biasanya dilakukan dengan menerapkan konsep multimedia. Dengan diterapkannya konsep multimedia dalam media pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengolah informasi, dan media tersebut akan menjadi sarana interaktif untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru karena dilengkapi oleh banyak aspek, seperti aspek teks, gambar (visual), video, audio dan juga animasi. Dengan adanya tambahan media audio visual yang menggunakan komputer, siswa dapat lebih mudah melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri tanpa terikat ruang dan waktu.

Penambahan media audio visual salah satunya yaitu dengan menggunakan media berbasis video pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi



guru kepada siswa. Video pembelajaran yang baik akan membuat siswa nantinya dapat mendengar, melihat, dan menemukan sendiri. Video pembelajaran yang baik berlandaskan pada teori kognitif Mayer (Mayer, 2008:761) yaitu dua saluran (*dual channel*), kapasitas terbatas (*limited capacity*), dan juga proses aktif (*active processing*). Teori kognitif tersebut pada intinya memiliki maksud bahwa manusia memiliki sistem pemrosesan informasi yang terdiri dari dua saluran yaitu saluran verbal dan saluran visual. Dua saluran tersebut memiliki keterbatasan yang berbeda dari tiap individu, maka dari itu dibutuhkan kombinasi aspek verbal dan visual untuk melengkapi media pembelajaran yang bertujuan untuk memfasilitasi proses kognitif yang terjadi pada siswa.

Menurut Kurniawan (2018) dalam penelitiannya, siswa akan belajar lebih baik dengan menggunakan audio, gambar, animasi, video dan teks dari pada dengan teks saja, audio saja, video saja, gambar saja, dan animasi saja. Maka dari itu, dengan adanya video pembelajaran animasi diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Nuzula (2018), mengungkapkan bahwa media yang berbasis animasi dengan audio visual ternyata lebih menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pendekatan metode ceramah yang sering digunakan oleh guru.

Mengingat banyaknya jenis video pembelajaran yang ada, maka usulan penelitian ini akan membahas video pembelajaran yang dipandang memiliki potensi besar dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran tersebut merupakan video yang perkembangannya pada saat ini sangat pesat yaitu video pembelajaran dengan teknik animasi *Motion graphic*. Menurut Nursyah (2020:3) animasi *motion graphic* merupakan suatu media audio visual yang dirancang dengan sedemikian rupa dan memiliki kelebihan-kelebihan tersendiri dan sulit didapatkan pada media-media lain. Menurut Romadonah dkk. (2019:118) *Motion graphic* merupakan salah satu dari cabang ilmu desain grafis yang menggabungkan ilustrasi, fotografi, videografi, musik, dan tipografi. Media ini dirancang menggunakan teknik animasi dengan menggerakkan (*motion*) dan menggabungkan gambar-gambar sehingga menghasilkan video yang menarik, kreatif, dan dinamis. Teknik animasi *motion graphic* juga mampu mengemas beberapa jenis media pembelajaran baik berupa audio maupun visual. Dengan menerapkan *motion graphic* ke dalam proses

pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan.

Penggunaan video animasi *motion graphic* ini dapat menjadi sebuah solusi untuk memanfaatkan teknologi dan meningkatkan efektivitas pemahaman siswa terutama *short-term memory* dalam proses pembelajaran. Memori jangka pendek (*short-term memory*) bertugas sebagai penyimpanan transitori yang menyimpan informasi secara terbatas kemudian mentransformasi dan menggunakan informasi tersebut dalam merespon suatu stimulus. Secara fungsi, memori ini bertugas untuk mengorganisasikan informasi, memberi makna informasi dan membentuk pengetahuan untuk disimpan di memori jangka panjang. Menurut Abidah, dkk. (2019:98) untuk dapat mengolah suatu informasi menjadi ingatan jangka panjang (*long-term memory*), informasi tersebut harus diproses terlebih dahulu oleh memori jangka pendek (*short-term memory*).

Video animasi *motion graphics* menerapkan prinsip *temporal contiguity principle*, yaitu pergerakan antara gambar atau animasi dengan narasi ditampilkan berdekatan atau simultan, sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi *motion graphic* akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan fokus siswa (Rusdiansyah, 2020:136). Maka dari itu, dalam penelitian ini akan menerapkan prinsip multimedia berdasarkan Richard E. Mayer, salah satu prinsip yang akan digunakan adalah *temporal contiguity principle*. Dari Penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi *motion graphic* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, dikarenakan dengan adanya video *motion graphic* ini diharapkan siswa dapat tertarik dan fokus siswa tetap terjaga dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih cepat dipahami.

Berdasarkan wawancara kepada kepala kompetensi keahlian multimedia sekaligus guru mata pelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Kota Bekasi yaitu Barata Antariksa, S.Si yang terdapat pada lampiran 2. Menurutnya, faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar pada kompetensi keahlian multimedia diantaranya adalah pemahaman atau daya serap siswa yang berbeda-beda, proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku, dan penjelasan dari guru saja membuat siswa merasa kurang dapat memahami materi



yang disampaikan dan membuat guru harus menjelaskan materi secara berulang. Materi pembelajaran yang memerlukan visualisasi secara nyata dan menarik agar dapat lebih dipahami oleh siswa. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa terutama pada penilaian akhir, siswa yang memiliki pemahaman lambat akan menyelesaikan tugas yang diberikan diluar waktu yang telah ditentukan dan akan mendapat nilai dibawah kriteria.

Menurut Barata Antariksa, S.Si, terdapat materi pada kompetensi keahlian multimedia yaitu pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Kota Bekasi yang membutuhkan media pembelajaran tambahan berupa video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk dapat menjelaskan materi pembelajaran yang membutuhkan visualisasi yang menarik untuk siswa dan guru tidak perlu menjelaskannya kembali secara berulang. Menurut beliau materi Elemen Desain Grafis membutuhkan gambaran visual untuk lebih mudah dicerna oleh siswa sehingga guru juga lebih mudah dalam menyampaikan materi. Hal tersebut juga menjadi dasar untuk melihat jelas perubahan dan menilai efektivitas penggunaan video pembelajaran animasi dalam proses pembelajaran terutama pada materi Elemen Desain Grafis pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI Multimedia.

Materi elemen desain menurut Nugroho, dkk. (2021:52) yang banyak digunakan antara lain adalah garis, bentuk, tekstur, warna, dan ukuran. Elemen-elemen tersebut dapat digunakan sendiri-sendiri, atau dapat juga digabungkan. Maka dari itu, dalam membuat rancangan desain tidak hanya sekedar mengumpulkan atau menyatukan beberapa elemen visual, tetapi kumpulan elemen tersebut harus saling mendukung agar dapat menyampaikan informasi secara singkat, tetapi mampu mewakili skala besar atau dapat mudah dipahami. Untuk memahami bagaimana penjelasan terkait materi Elemen Desain Grafis tersebut dibutuhkan sebuah media pembelajaran seperti video animasi *motion graphic* dengan menerapkan contoh visual sehingga nantinya akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil data yang didapat dari kuesioner yang telah dilakukan kepada siswa kelas XI Multimedia A dan Multimedia B pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan yang dapat dilihat pada lampiran 4, dapat disimpulkan bahwa

sebanyak 86,1% dari siswa kesulitan memahami materi-materi pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Lalu, sebanyak 93,1% dari siswa merasa kesulitan memahami materi-materi pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan karena media pembelajaran yang digunakan hanya berupa penjelasan dari guru dan buku saja. Sebanyak 87,5% dari siswa juga lebih menyukai pembelajaran menggunakan video pembelajaran animasi dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan dari guru atau membaca buku, karena siswa lebih menyukai tampilan ilustrasi dan siswa mudah memahami materi dengan melihat dan mendengar. Selanjutnya, sebanyak 97,2% siswa juga menyatakan bahwa materi Elemen Desain Grafis dirasa cukup sulit dipahami sehingga membutuhkan media tambahan seperti video animasi *motion graphic*.

Siswa saat ini juga sudah terbiasa menggunakan internet untuk mencari materi, hal tersebut dibuktikan oleh hasil kuesioner dengan persentase sebanyak 95,8%. Siswa juga mengharapkan guru mata pelajaran menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik, dan dapat dikemas dengan padat, jelas, dan dapat mudah dipahami. Sebanyak 97,2% dari siswa juga setuju jika terdapat media pembelajaran dengan ilustrasi yang menarik seperti video animasi *motion graphic*, sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk menerima informasi dari materi yang disampaikan, dan diharapkan dapat lebih membantu siswa memahami materi tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki terkait meningkatkan efektivitas pemahaman siswa dalam proses pembelajaran pada saat mengikuti mata pelajaran, khususnya Desain Grafis Percetakan pada materi Elemen Desain Grafis. Maka, berdasarkan penjelasan diatas, penulis memberikan sebuah alternatif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terutama pada *short-term memory* dalam proses belajar mengajar di kelas dengan diterapkannya media pembelajaran audio visual berupa video animasi dengan teknik *motion graphic*. Penulis akan melakukan penelitian pembelajaran dengan menggunakan media pembanding yaitu menggunakan *explainer video* berbasis *PowerPoint* yang nantinya akan diteliti kepada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Kota Bekasi pada materi Elemen Desain Grafis.



## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran lebih sering menggunakan buku, dan penjelasan dari guru saja membuat siswa kurang dapat memahami materi yang disampaikan dan membuat guru harus menjelaskan materi secara berulang;
2. Materi yang disampaikan membutuhkan visualisasi nyata agar dapat lebih dipahami oleh siswa;
3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif dalam menjelaskan materi pembelajaran;
4. Terbatasnya media pembelajaran berbasis video untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Video animasi *motion graphic* yang nantinya akan diteliti berisi materi Elemen Desain Grafis pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan;
2. Bentuk produk dalam penelitian ini berupa video animasi *motion graphic* dan perbandingan media yaitu *explainer video* berbasis *PowerPoint*;
3. Penelitian ini akan difokuskan kepada peningkatan pemahaman memori jangka pendek siswa (*short-term memory*) pada proses pembelajaran;
4. Hasil tes siswa yaitu berupa *pre-test* dan juga *post-test* pada materi Elemen Desain Grafis kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Kota Bekasi yang menggunakan video animasi *motion graphic* dan *explainer video* berbasis *PowerPoint*.

## 1.4. Perumusan Masalah

Maka berdasarkan pembatasan masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas pemahaman siswa (*short-term memory*) dalam proses pembelajaran terkait dengan materi Elemen Desain Grafis menggunakan video animasi *motion graphic* di SMK Negeri 1 Kota Bekasi?”

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas pemahaman siswa terutama pada *short-term memory* dalam proses pembelajaran terkait dengan materi Elemen Desain Grafis pada video animasi *motion graphic* di SMK Negeri 1 Kota Bekasi.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, adalah:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan referensi khususnya guru mata pelajaran Desain Grafis Percetakan dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih dapat dipahami oleh siswa.
2. Bagi sekolah, memberikan informasi dalam upaya penyempurnaan dan peningkatan kualitas pembelajaran, terkhusus pembelajaran Desain Grafis Percetakan.
3. Bagi pembaca, memberikan wawasan mengenai media pembelajaran audio visual dan dapat memberikan acuan dalam penelitian selanjutnya

Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa