

BAB I

PENDAHULUAN

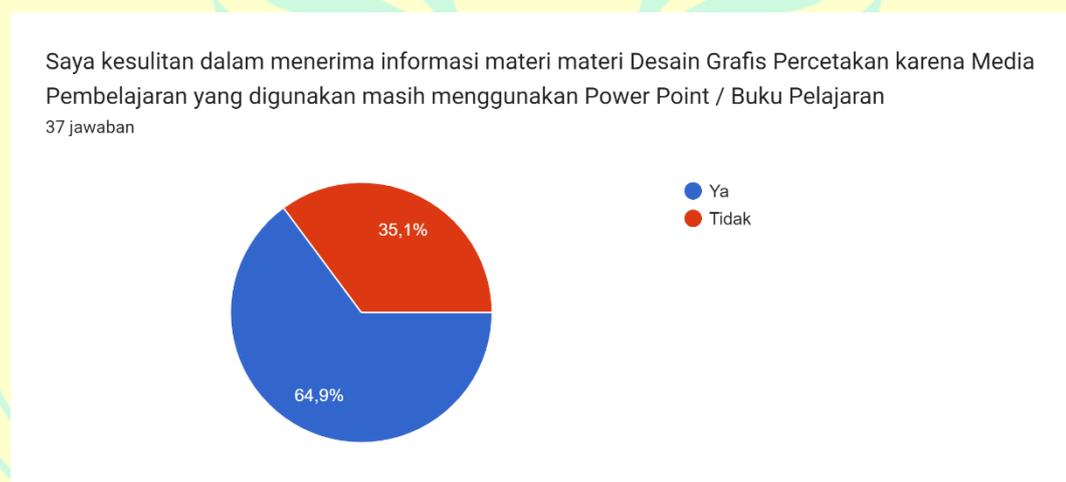
1.1 Latar Belakang Masalah

Di era *society* 4.0 ini seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) manusia dituntut untuk bisa beradaptasi agar tidak tertinggal oleh zaman yang saat ini sudah serba digital. Terutama dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran akan sangat membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif sehingga proses pembelajaran akan lebih bervariasi serta peserta didik juga merasakan manfaat TIK selama proses pembelajaran. Saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat berperan penting terutama dalam penerapan TIK di bidang pendidikan. Hal tersebut seiring dengan kemampuan peserta didik sekolah menengah kejuruan yang sudah mampu dalam menggunakan TIK.

Pada kenyataannya penerapan TIK dalam bidang pendidikan di Indonesia masih belum bisa dimanfaatkan secara maksimal. Hambatan dan permasalahan dalam penerapan TIK di bidang pendidikan antara lain disebabkan oleh belum meratanya infrastruktur yang mendukung penerapan teknologi di seluruh sekolah di Indonesia dan adanya ketidaksiapan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam mendukung penerapan TIK di sekolah-sekolah. (Akbar dkk, 2019).

Pendidik diharapkan mampu menghadirkan media pembelajaran sebagai alat bantu yang sesuai dan digunakan secara maksimal dalam pembelajaran. Media pembelajaran dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik, serta harus dibuat semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar mendalami kompetensi keahlian mereka. Pada kenyataannya banyak sekolah yang belum menggunakan media yang bervariasi untuk menyatakan semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dilakukan tanpa variasi akan membuat peserta didik jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. 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 (Rafif, 2018).

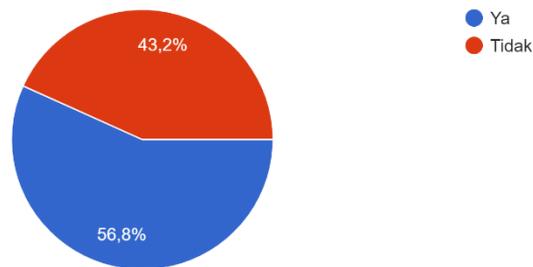
Problematika tersebut juga terjadi pada pembelajaran di mata pelajaran Desain Grafis Percetakan, SMK 1 Perguruan Cikini. Berdasarkan hasil observasi awal setelah mewawancarai narasumber, yaitu guru yang mengajar mata pelajaran Desain Grafis Percetakan pada September 2022, serta riset kepada peserta didik yang mengikuti mata pelajaran Desain Grafis Percetakan pada semester ganjil menggunakan kuesioner Google Form, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik karena masih menggunakan Power Point atau buku pelajaran (media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kurang gambar atau animasi pendukung materi) sehingga pendidik mengharapkan adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dalam mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Kemudian dilihat dari hasil survei kepada peserta didik media yang digunakan oleh pendidik juga dianggap terlalu banyak merujuk pada Gambar 1.1 dan Gambar 1.2 sehingga menyebabkan kurangnya motivasi belajar serta berdampak pada hasil belajar peserta didik nantinya.



Gambar 1. 1 Hasil Kuesioner Masalah ke-1 Peserta Didik di Kelas

Saya kesulitan dalam menerima informasi materi materi Desain Grafis Percetakan karena Materinya Terlalu Banyak

37 jawaban

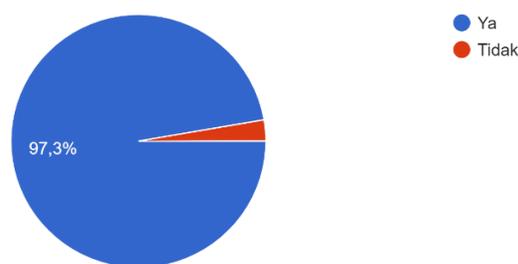


Gambar 1. 2 Hasil Kuesioner Masalah ke-2 Peserta Didik di Kelas

Dengan demikian, berdasarkan hasil survei tersebut maka sangat diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini didukung dari hasil survei kepada peserta didik yang menyatakan “Setuju”, berharap pendidik mata pelajaran Desain Grafis Percetakan dapat menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik sebesar 97,3% seperti pada Gambar 1.3 berikut:

Saya Setuju jika guru mata pelajaran menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik

37 jawaban

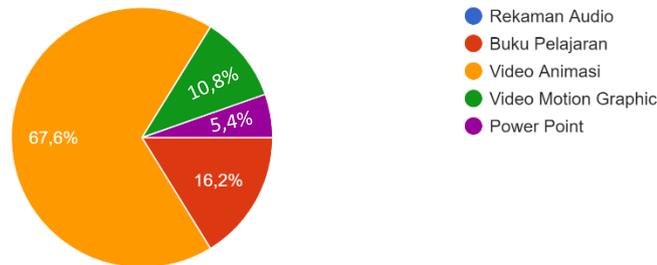


Gambar 1. 3 Hasil Kuesioner Masalah ke-3 Peserta Didik di Kelas

Kemudian berdasarkan hasil kuesioner dengan Google Form terkait pemilihan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran dalam mata pelajaran Desain Grafis Percetakan peserta didik memilih video animasi sebesar 67,6% seperti pada Gambar 1.4 berikut ini:

Media pembelajaran apa yang anda butuhkan dalam menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan

37 jawaban



Gambar 1. 4 Hasil Kuesioner Peserta Didik Terkait Pemilihan Media Pembelajaran Yang dibutuhkan dalam Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan.

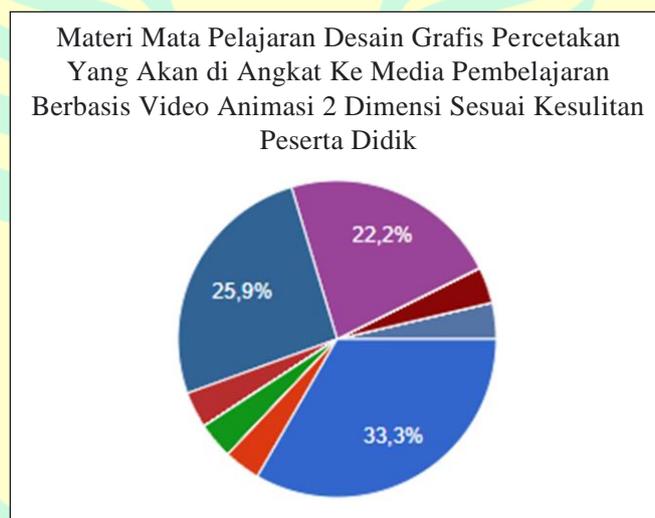
Setelah melihat respon dari peserta didik maka peneliti memutuskan untuk memberikan solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi 2D pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran berupa video animasi 2D merupakan bentuk dari teknologi *audio visual*. Penggunaan media *audio visual* dalam proses pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan tanpa menggunakan media *audio visual* (Susilo, 2020).

Media animasi berfungsi menyampaikan pembelajaran, adapun kelebihan media animasi yaitu dapat menjadi daya tarik peserta didik dalam proses belajar karena media animasi terdiri dari gambar yang nyata, bergerak, bersuara, gambar yang berwarna dan ada teksnya. Animasi didalamnya terdapat beberapa alur cerita yang berfungsi sebagai motivasi peserta didik dan juga menyampaikan pesan secara baik dan menarik (Wanti, 2021).

Berbagai macam model animasi 2D saat ini ditawarkan dengan berbagai maksud dan tujuan. Terdapat berbagai jenis metode pembuatan animasi seperti sel teknik, *cut-out*, *silhouette*, *collage*, *puppet*, *classic*, *stop-motion*, *frame by frame* dan *exspression* (Pramono, 2017). Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi 2D akan menggunakan teknik *frame by frame*. *frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan

gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus (Munir, 2012) dalam (Pramono, 2017). Sehingga peserta didik akan merasakan kesinambungan alur yang utuh dan materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Riset lebih lanjut dilakukan peneliti untuk menentukan materi yang akan digunakan untuk media video pembelajaran berbasis animasi 2D adalah materi yang dianggap sulit oleh peserta didik dengan hasil Desain Grafis dan Nirmana (33,3%), Menganalisis Ilmu Fotografi (25,9%), Memahami Jenis-jenis Kamera dan Alat bantu Fotografi (22,2%). Seperti pada gambar 1.5 berikut. Maka dari hasil tersebut ketiga materi akan diangkat menjadi media alternatif video pembelajaran berbasis animasi 2D.



Gambar 1. 5 Hasil Kuesioner Materi Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Yang Akan di Angkat Ke Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2D

Kemudian dari hasil riset yang telah dilakukan peneliti menggunakan Google Form kepada peserta didik sebelumnya juga didukung oleh hasil pencapaian rerata nilai sebagai bukti pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Desain Grafis Percetakan yang diperoleh dari nilai rata-rata penilaian harian (P1), penilaian tengah semester (P2) dan penilaian akhir semester (P3) di mana beberapa peserta didik memperoleh rerata nilai masih di bawah Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah dengan KKM yaitu 75. Tabel daftar nilai peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Hasil rerata nilai peserta didik dari nilai rata-rata (P1), (P2), (P3)

NO	NIS	NAMA	PENGETAHUAN			
			(1 sd 100 dibulatkan)			Rerata
			P1	P2	P3	NP
1	208310	ABOEL A'LA ALMAUDUDI	80	83	60	74
2	208311	AGNESIA JEANIFER YUBALIM JAMAN	85	88	60	77
3	208312	AHMAD RISKY FADLI	82	85	62	76
4	208313	ALVIN SETYA PRATAMA	85	70	63	72
5	208314	ALYA RACHMANIA PUTRI	82	85	60	75
6	208315	ASSYIFA DHIRA KANAYA	88	82	60	76
7	208316	AYASI KAHFI	85	82	50	72
8	208317	BAGUS ARYA MAULANA	83	85	53	73
9	208318	BUMI PRADIPTA SURYA MAHAPUTRA	82	85	57	74
10	208319	CAHYA FERNANDO VARGAS SAPUTRA	90	90	68	82
11	208320	DEFRIL NOVIAN NURDIANSAH	90	90	70	83
12	208321	DEWI AGUSTINA SURYANI	82	82	57	73
13	208323	ERICKA NANDA CINTA SYAFITRI	82	82	60	74
14	208324	FERDYATMA	85	83	55	74
15	208325	IHSAN FAUZURROHMAN	85	85	60	76
16	208326	IKHSAN NUR PRATAMA	85	85	53	74
17	208327	MUHAMMAD QADDAFI ASSEGAF	95	85	65	81
18	208328	MUHAMMAD FIRDAUS ZAHRAN	90	74	60	74
19	208329	MILLA ARISTIA DEWARI	85	87	60	77
20	208330	MUHAMMAD ADIEL CIPTA	80	85	57	74
21	208331	MUHAMMAD ALGHIFARI SAPUTRA	83	82	55	73
22	208332	MUHAMMAD ARIL NOVANTO	85	83	57	75
23	208333	MUHAMMAD SESAR	85	84	62	77
24	208334	NAUFAL INDRA FATA	80	80	55	72
25	208335	NAUFAL NUR HUDA	88	90	68	82
26	208336	NAZWA AMELIA	90	88	60	79
27	208337	RACHMAT FAUZZI	90	85	50	75
28	208338	RAFI AT HAYA	90	88	60	74
29	208339	RAFLY DESRA PRATAMA	90	90	75	85
30	208340	RAKHA TIRTA ATHAYA	85	88	60	77
31	208341	RIZQI RAMDHAN LAZUARDI	90	85	50	75
32	208342	SENDI INDRAWAN	90	88	68	82

33	208343	SHERLY DESTHA NURAENI	90	88	72	83
34	208344	YOVIE RAZAN	85	90	60	78
35	208345	ZAIDAN VALIANO	90	86	57	77
36	208346	ZENAL GALEB HALIM	90	88	65	81

Berdasarkan dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik seperti pada Tabel 1.1, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan proses belajar serta pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Media pembelajaran yang tepat dapat mempertinggi minat belajar peserta didik dalam pengajaran yang ada, dan diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai (Rafif, 2021).

Prinsip-prinsip Multimedia pembelajaran yang ditulis Richard Mayer juga perlu diterapkan agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip multimedia. Dalam penelitian ini pengembangan media berupa video pembelajaran berbasis animasi 2D akan menerapkan prinsip redundansi, prinsip modalitas dan prinsip personalisasi.

Dengan demikian, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi 2D dengan menggunakan aspek multimedia seperti ilustrasi dan narasi serta memanfaatkan teknik *frame by frame* yang dapat membantu pendidik dalam memaksimalkan proses kegiatan belajar mengajar serta diharapkan peserta didik bisa lebih fokus dalam menangkap informasi materi belajar pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran di mata pelajaran Desain Grafis Percetakan yang digunakan saat ini kurang menarik minat belajar peserta didik.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis animasi 2D sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di mata pelajaran Desain Grafis Percetakan Bagi Kelas XI SMK 1 Perguruan Cikini.
3. Belum adanya media yang memanfaatkan teknik *frame by frame* khususnya di mata pelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI kompetensi keahlian Multimedia, SMK 1 Perguruan Cikini.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada:

1. Dalam pengembangan video pembelajaran animasi 2D pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan ini akan difokuskan pada penerapan prinsip redundansi, prinsip modalitas dan prinsip personalisasi.
2. Video pembelajaran animasi 2D yang dikembangkan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Luther-Sutopo, menerapkan teknik *frame by frame* dan menggunakan *software Adobe Illustrator, Adobe After Effect dan Adobe Premier Pro*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah “Bagaimana cara mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi 2D pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan bagi kelas XI SMK 1 Perguruan Cikini”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video media pembelajaran berbasis animasi 2D yang akan dijadikan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan bagi Kelas XI SMK 1 Perguruan Cikini.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik bagi mahasiswa, pendidik dan peserta didik SMK 1 Perguruan Cikini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi dunia pendidikan. Dimana dapat mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pada media animasi 2D yang digunakan pendidik dalam pembelajaran Desain Grafis Percetakan.

- b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah kontribusi kecil untuk Kementerian Pendidikan Budaya Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- c. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- b. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar serta meningkatkan pemahaman peserta didik.
- c. Bagi peneliti, dapat melatih kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi 2D.

