

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah

Dalam UU RI Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan pada ayat pertama bahwasanya 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 diperluakn dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hasil dari buah pendidikan adalah kualitas diri baik bagi para pendidik maupun peserta didik.

Dalam proses pendidikan, hal terpenting bagi peserta didik adalah hasil belajar. Dimiyati, et.al (2013) menyatakan bahwa hasil akhir proses belajar mengajar bagi pendidik adalah evaluasi, sedangkan dari sisi peserta didik adalah hasil belajar.

Salah satu faktor untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah fasilitas pendidikan, termasuk didalamnya adalah media pembelajaran. (Suwardi, 2012). Dalam studi eksperimen yang dilakukan Galuh Kartikasari (2016) dengan menggunakan media pembelajaran multimedia menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 4,6%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dasar desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang dipelajari di tingkat SMK program keahlian Multimedia, Rekayasa Perangkat Lunak dan Teknik Komputer Jaringan. Mata pelajaran ini mencakup pengetahuan dan

keterampilan dalam mengenal konsep desain grafis untuk diterapkan dalam berbagai bidang desain.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15 April 2019 yang dilakukan dengan mewawancarai Ibu Risky Kurnia Dewi, S.Sn sebagai guru produktif program keahlian multimedia SMKN 2 didapat informasi bahwa masih banyak peserta didik yang kurang menguasai konsep desain grafis dan proses pembelajaran masih menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran. Observasi selanjutnya dilakukan pada tanggal 16 April 2019 dengan mewawancarai Ibu Siti Nuraini Gani sebagai guru Dasar Desain Grafis kelas X SMKN 51 dengan memperoleh informasi bahwa hampir 50% atau setengah jumlah peserta didik di kelas mengalami kesulitan dalam memahami materi warna dan proses pembelajaran masih menggunakan *power point*.

Media pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Kemp dan Dayton (Azhar Arsyad, 2010: 21) mengemukakan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran, yaitu penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar meningkat, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja, sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan proses belajar dapat ditingkatkan, peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran akan dapat dirasakan secara optimal apabila guru mampu memilih dan menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik perlu diterapkan sejumlah teori yang telah terbukti efektif sebagai dasar pengembangan media. Richard E. Mayer (2001) dalam buku *Multimedia Learning* telah menghasilkan sejumlah prinsip-prinsip dasar pengembangan multimedia pembelajaran berdasarkan hasil penelitian yang terbukti efektif. Prinsip-prinsip yang dihasilkan adalah: (1) Prinsip Koherensi, (2) Prinsip Sinyal (3) Prinsip Redundansi, (4) Prinsip Kedekatan Spasial, (5) Prinsip Ketertiban Temporal, (6) Prinsip Segmentasi, (7) Prinsip Pra Pelatiha, (8) Prinsip Modalitas, (9) Prinsip Multimedia, (10) Prinsip Personalisasi, (11) Prinsip Suara, (12) Prinsip Citra.

Munir (2012) mengatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah: (1) Multimedia dalam pendidikan berbasis komputer; (2) Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara digital; (3) Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik; (4) Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan materi pelajaran; (5) Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Penelitian oleh Daesang Kim & 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 teks, audio, dan gambar efektif. Menurut penelitian Yuniarsih (2016) “penggunaan media animasi dapat meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar IPS kelas VII”. Salah satu dari media animasi tersebut adalah

motion graphic. Dalam hal ini peneliti mencoba memanfaatkan media *motion graphic* pada kegiatan belajar mengajar. Media *motion graphic* ini sedang berkembang di media internet yang dibuktikan dengan tanggapan para penonton dan jumlah viewer yang banyak karena rasa suka terhadap tampilan gerak, visual, dan musik.

Motion Graphic merupakan salah satu bentuk multimedia dengan jenis animasi sehingga keefektifan animasi sebagai media pembelajaran diharapkan memiliki manfaat yang sama pada *motion graphic*. Dengan penerapan prinsip media pembelajaran yang tepat diharapkan *motion graphic* dapat memberikan dampak yang baik sebagai media pembelajaran. Pada awalnya, *motion graphic* digunakan untuk iklan komersial, namun dalam perkembangannya *motion graphic* diterapkan sebagai media pembelajaran seperti yang sudah umum dijumpai di berbagai kanal tutorial di situs youtube.com.

Dengan menggunakan media audio visual (video) pembelajaran berbasis *motion graphic*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan oleh sekolah. Selain itu penggunaan media audio visual (video) pembelajaran berbasis *motion graphic* juga bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan kualitas mengajar, serta pengembangan kreativitas dalam menggunakan media yang telah disediakan.

Didasari dari beberapa permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti memiliki gagasan untuk melanjutkan penelitian dengan menguji coba media pembelajaran berbasis *motion graphic* terhadap hasil belajar ke dalam sebuah penelitian yang berjudul “Perbandingan video pembelajaran *motion*

graphics dengan media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis smk program keahlian multimedia”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan nilai ulangan harian materi warna dasar desain grafis pada SMK 2 Jakarta 53% dan nilai ulangan harian pada SMK 51 Jakarta 47% di bawah KKM. Artinya pemahaman peserta didik masih rendah.
2. Beberapa siswa belum dapat mengaplikasikan unsur warna dengan baik dalam sebuah desain.
3. Belum adanya media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *motion graphic* yang digunakan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi lingkup permasalahannya sehingga lebih spesifik. Setelah muncul beberapa permasalahan dalam identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan pada :

1. Materi yang akan dibahas dalam media video pembelajaran berbasis *motion graphic* ini adalah materi untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada kelas X di SMK bidang keahlian Multimedia dengan pokok bahasan Kompetensi Dasar warna.
2. Media ini diteliti pada dua SMK program keahlian Multimedia, yaitu SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta.

3. Penelitian media video pembelajaran berbasis *motion graphic* ini akan dibatasi pada penerapan pengembangan video pembelajaran berbasis *motion graphic* yang baik dengan melihat pengaruh pada hasil belajar peserta didik.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penjabaran dari latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang sesuai dengan penelitian ini adalah: “Apakah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK program keahlian Multimedia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *motion graphic* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media *power point*?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk menguji coba dan menganalisis pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *motion graphic* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis terhadap hasil belajar peserta didik SMK program keahlian Multimedia.

1.6. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan mempunyai beberapa manfaat antara lain untuk:

1. Peneliti

Manfaat utama yang ingin dicapai peneliti adalah menambah ilmu dan wawasan tentang media pembelajaran yang baik bagi peserta didik. Media *motion graphic* mampu dijadikan sebagai acuan media pembelajaran yang

efektif dalam meningkatkan kompetensi dan hasil belajar, maka media ini menjadi alternatif terbaik.

2. Lembaga atau Intuisi

Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan pilihan alternatif bagi praktisi pendidikan dan peserta didik (guru/tutor) dalam memilih media pembelajaran dasar Desain Grafis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

3. Masyarakat

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan masyarakat dalam merancang media pembelajaran dan memperkaya pembendaharaan wacana media bagi masyarakat luas, khususnya dalam membuat media pembelajaran tentang dasar desain grafis.

