

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk dan mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siswa. Sejalan dengan adanya proses pembelajaran yang berlangsung, dimana pendidik dituntut untuk dapat mengelaborasi teknologi pada proses belajar dan mengajar. Teknologi digunakan sebagai alat untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah yang muncul di dunia pendidikan baik itu secara internal maupun eksternal (Angga,dkk., 2020). Hal ini akan mengarahkan guru untuk menghasilkan materi pembelajaran dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang terbaru, dimana hal tersebut dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Tafonao (2018), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Menurut Rahmiati (2023) media pembelajaran adalah segala bentuk sarana pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempertinggi efektifitas dan efesien dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut salsabila (2020) media pembelajaran merupakan penunjang fasilitas belajar yang dapat membantu dan mendukung potensi peserta didik agar lebih maksimal.

Media video pembelajaran sendiri merupakan suatu jenis media audiovisual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah (Atmaja, 2019). Menurut Sukoco (2014), media pembelajaran yang baik saat ini dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi mutakhir khususnya komputer. Menurut Marjuni & Harun (2019), media pembelajaran meliputi berbagai alat seperti buku, presentasi powerpoint, video animasi, media interaktif, dan sebagainya.

Berdasarkan analisis kebutuhan awal yang dilakukan kepada siswa untuk menganalisis sebenarnya siswa membutuhkan media seperti apa yang baik dan layak digunakan ketika belajar. Proses analisis dengan memberikan beberapa perlakuan tampilan media pelajaran kepada siswa, media yang diberikan ialah media interaktif melalui youtube melihat video tutorial, media video animasi, dan power point. Terlihat dari perlakuan yang diberikan tersebut ternyata siswa lebih tertarik jika pembelajaran dilakukan dengan melihat video. Dari perlakuan tersebut terdapat dua perlakuan yang menggunakan media video ialah berupa video tutorial dan video animasi. Analisis dilanjutkan dengan memberikan wawancara singkat kepada siswa untuk melihat kebutuhan yang sebenarnya. Dengan kesimpulan yang dapat di ambil seperti, 1) video tutorial sudah cukup sering digunakan ketika belajar, 2) beberapa video tutorial yang pernah dilihat gerakan yang di lakukan berbeda-beda, 3) video tutorial menarik tapi terkadang memiliki kualitas warna dan pengambilan video yang kurang jelas, 4) video animasi jarang digunakan di pembelajaran, 5) gambar dan warna pada media animasi lebih kontras, 6) video animasi tampilannya menarik, 7) pada video animasi dapat di temui suara, animasi, dan teks. Hasil wawancara di peroleh bahwa siswa lebih membutuhkan video animasi ketika pembelajaran.

Video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena dapat menarik perhatian, meningkatkan retensi dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya (Apriansyah,dkk. 2019). Selain memotivasi peserta didik, media video animasi berguna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang semula tidak maksimal menjadi lebih baik dan maksimal sesuai harapan guru produktif (Putri, 2016).

Analisis kebutuhan di lanjutkan kepada guru, dimana pada tahapan ini dilakukan wawancara. Untuk mengetahui mata pelajaran mana saja yang rata-rata nilai siswa kurang dari KKTP. Ternyata di temukan tiga mata pelajaran yang rata-rata siswa kurang dari KKTP yaitu mata pelajaran rias wajah khusus, perawatan tangan, kaki, dan *nail art*, dan

perawatan wajah. Melalui tiga mata pelajaran tersebut di pilihlah pelajaran perawatan tangan, kaki, dan *nail art*. Hal yang mendasari perawatan tangan, kaki dan *nail art* di pilih menjadi mata pelajaran yang dikembangkan pada produk ini ialah 1) belum di temukan adanya media yang dikembangkan pada mata pelajaran ini, 2) tahapan pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, dan *nail art* cukup panjang dan terbagi menjadi beberapa bagian, 3) rata-rata nilai siswa masih kurang dari KKTP untuk mata pelajaran ini.

Menurut Rahmiati (2023) Perawatan tangan adalah suatu usaha perawatan yang tujuannya untuk dapat membersihkan serta mempercantik kuku jari, serta dapat menjaga kesehatan tangan yang meliputi pembersihan, pembentukan kuku, perawatan kutikula pada kuku, serta pengurutan agar memberikan rileksasi pada otot tangan dan rias kuku. Wawancara tersebut diperkuat dengan adanya penyebaran angket analisis kebutuhan siswa dan angket analisis kebutuhan guru di SMK, terlihat perhitungan hasil angket kebutuhan guru sebesar 79,33% dan perhitungan angket kebutuhan siswa sebesar 78,05%, dengan kriteria “Setuju” menyatakan bahwa siswa dan guru benar membutuhkan media video animasi pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, dan *nail art*.

Berdasarkan wawancara awal siswa menyatakan pembelajaran praktik akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media maupun metode belajar yang lebih menyenangkan. Menurut Arsyad (2019) pada proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang amat penting ialah metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Menurut Sulistio (2022) terdapat beberapa metode dari model pembelajaran kooperatif seperti metode pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Group Investigation (GI)*, dan *Talking Stick*. Metode pembelajaran *talking stick* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dengan media video animasi. Karena *Talking stick* selain untuk melatih berbicara, metode pembelajaran ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membuat siswa aktif, meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, yang mana pendekatan tersebut ditujukan

untuk peningkatan kecerdasan otak dan membuat pembelajaran lebih menarik. Menurut Afandi,dkk (2019) metode pembelajaran *talking stick* ialah metode pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokok yang diberikan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul, “Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki dan *Nail Art* dengan Metode Pembelajaran *Talking Stick* di SMK”.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media video animasi pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, dan *nail art* menggunakan metode pembelajaran *talking stick*, dengan batasan masalahnya adalah :

1. Pengembangan media video animasi pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, dan *nail art* dengan metode pembelajaran *talking stick* di SMK.
2. Menguji kelayakan media video animasi pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, dan *nail art* dengan metode pembelajaran *talking stick* di SMK.
3. Menguji efektivitas media video animasi pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki dan *nail art* dengan metode pembelajaran *talking stick* di SMK.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka rumusan masalah yang dapat dijabarkan ialah :

1. Bagaimana mengembangkan media video animasi pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki dan *nail art* dengan metode *talking stick* di SMK ?

2. Bagaimana kelayakan media video animasi pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki dan *nail art* dengan metode *talking stick* di SMK ?
3. Bagaimana efektivitas media video animasi pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki dan *nail art* dengan metode *talking stick* di SMK ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, fokus penelitian, dan perumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan diantaranya yaitu :

1. Menghasilkan media video animasi pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, dan *nail art* dengan metode pembelajaran *talking stick* di SMK.
2. Menguji kelayakan media video animasi pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki dan *nail art* dengan metode pembelajaran *talking stick* di SMK.
3. Menganalisis efektivitas media video animasi pada mata pelajaran tangan, kaki, *nail art* dengan metode pembelajaran *talking stick* di SMK.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah hasil penelitian yang sudah ada serta dapat memberi gambaran mengenai model pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif berbasis animasi.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru; Penelitian dapat digunakan sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru tentang alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Siswa; Hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perawatan

tangan dan membantu siswa untuk menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti; Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman, wawasan, dan pengetahuan, khususnya pengetahuan terkait media pembelajaran animasi.

1.6 State Of The Art

Kebaharuan penelitian berfungsi untuk analisa dan memperkaya pembahasan penelitian, serta membedakannya dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini disertakan beberapa artikel penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan media video animasi menggunakan model pengembangan ADDIE dengan metode pembelajaran *talking stick*. Berikut beberapa artikel yang dapat dilihat pada tabel 1.1 :

Tabel 1.1 *State of The Art*

Judul Artikel	Penulis	Sumber	Temuan
Pengembangan Media Animasi untuk Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar	Wuryanti.U., Kartowagiran.B	Jurnal Pendidikan Karakter Thesis (2016)	Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa aspek, antara lain penggunaan strategi dalam pembelajaran di kelas. Peran guru dalam proses pembelajaran bukan satu-satunya sumber dan pusat dari pembelajaran (Oya&Budiningih, 2014)
Pengembangan Video Animasi sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta	Fisabilillah.F.F.N, Sakti.N.C	EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan (2021) S4	Pengembangan video animasi sendiri bertujuan dalam peningkatan minat belajar peserta didik yang didukung oleh penelitian

Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas	terdahulu yang sudah dilakukan. Diantaranya menjelaskan bahwa alternative pembelajaran yang menggunakan video animasi dapat dikembangkan dengan materi yang lain (Wuryanti & Kartowagiran, 2016).
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi dengan Model <i>ADDIE</i> pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video Kelas XII Multimedia SMKN 12 Malang	Aprilianto.P, Wijoyo.S.H, & Amalia.F. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (2022) Pada media pembelajaran jenis video animasi dua dimensi memiliki indikator daya tarik yaitu: siswa senang apabila guru menggunakan video animasi dua dimensi, ketika guru memberikan materi divisualisasikan menjadi bentuk video animasi dua dimensi siswa menjadi antusias dan mudah memahami materi (Agustien. dkk, 2018).
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran Teknik Pengukuran Tanah	Nurgraha.M.F.S, Sudjani, Purwanto.D, & Rahayu.S Jurnal Pendidikan & Teknik Bangunan (2022) Menurut salsabila (2020) media pembelajaran merupakan penunjang fasilitas belajar yang dapat membantu dan mendukung potensi peserta didik agar lebih maksimal. Media video

di SMK	pembelajaran sendiri merupakan suatu jenis media audiovisual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah (Atmaja, 2019).
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Infografis Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi Kelas XI Multimedia Di SMKN 1 Driyorejo	Sholeh, A.N & Prapanca, A. Jurnal IT.EDU (2023) Adanya media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam rangka meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa (Kustandi, 2011). Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa merasa termotivasi untuk lebih aktif juga interaktif serta dapat mempermudah langkah siswa ketika mendalami materi saat pembelajaran berlangsung (Sholeh & Prapanca, 2023).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat vital bagi guru dan siswa karena menjadi satu elemen kunci dalam mencapai kesuksesan pembelajaran siswa (Tafonao, 2018). Salah satu usaha untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran di sekolah, perlu dikembangkan kreativitas dan inovasi media pembelajaran dari guru agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran juga

ditekankan dalam penelitian (Asyhari, 2016). Menurut Marjuni & Harun (2019), media pembelajaran meliputi berbagai alat seperti buku, presentasi powerpoint, video animasi, media interaktif, dan sebagainya.

Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran dapat tercapai dengan baik ketika siswa memaksimalkan penggunaan semua indra mereka dalam proses pembelajaran (Rejeki, 2020). Menurut Nugraha & Prayudi (2022) animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Selain memotivasi peserta didik, media video animasi berguna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang semula tidak maksimal menjadi lebih baik dan maksimal sesuai harapan guru produktif (Putri, 2016).

Berdasarkan *state of the art* yang telah di jabarkan di atas, terdapat *research gap* dari penelitian relevan dengan penelitian yang akan di lakukan ialah di perkuat berdasarkan perhitungan penyebaran angket di SMK yang memperoleh hasil angket kebutuhan guru pada mata pelajaran perawatan tangan kaki, dan *nail art* sebesar 79,33% dan perhitungan angket kebutuhan siswa pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, dan *nail art* sebesar 78,05%, dengan kriteria “Setuju” menyatakan bahwa guru dan siswa benar membutuhkan media video animasi pada proses pembelajaran perawatan tangan dengan metode *talking stick*.

Intelligentia - Dignitas



Intelligentia - Dignitas