

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era digitalisasi, bidang yang telah bertransformasi salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan menghadapi beberapa tantangan baru untuk menyampaikan informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Perubahan signifikan yang terjadi diantaranya, yaitu media penyampaian dan pengalaman pendidikan baik bagi guru maupun siswa. Media merupakan perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi bertujuan membangkitkan pemikiran, emosi, minat serta perhatian siswa (Yuniarti et al., 2023).

Media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, dengan begitu siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan dan siswa dapat belajar secara mandiri (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai fasilitator kepada siswa sebagai penerima informasi, dirancang agar penyampaian informasi dapat secara optimal memenuhi tujuan pembelajaran sehingga siswa terlibat secara nyata dalam proses belajar mengajar (Saleh et al., 2023).

Seiring berkembangnya media pembelajaran, maka guru dituntut untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan membuat media pembelajaran tersebut menjadi menarik dan mudah dipahami. Namun, di SMK Negeri 6 Jakarta khususnya kejuruan Animasi kelas X (sepuluh) menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran pada materi Konsep Pra – Produksi yang diajarkan di mata pelajaran Dasar – Dasar Kejuruan Animasi. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan bersama Bapak Teguh Santoso, selaku guru mata pelajaran, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum optimal dalam menarik perhatian siswa karena guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, maka membutuhkan konsep media pembelajaran baru dalam memahami materi Konsep Pra – Produksi.

Pada proses pembelajaran, guru memanfaatkan metode ceramah dan *PowerPoint* dalam penyampaian materi. Pada kenyataannya, karakteristik pembelajaran kejuruan mengharuskan guru menyampaikan materi dengan metode praktik, yaitu demonstrasi langsung yang dipandu oleh guru. Maka, siswa lebih banyak belajar melalui sampel contoh dengan praktik secara langsung untuk melatih kemampuannya, sedangkan teori disampaikan ke dalam poin – poin penting secara singkat agar memberikan pemahaman dasar yang cepat dan jelas. Menurut Bapak Teguh Santoso, jika mengikuti pembahasan materi yang sesuai dengan kurikulum, maka hal tersebut dianggap kurang tepat untuk digunakan dalam pendidikan kejuruan.

Selain itu, siswa seringkali memiliki perbedaan pemahaman materi karena beragamnya sumber belajar yang dicari secara mandiri oleh siswa. Antara sumber yang satu dengan yang lainnya memberikan cara dan pengertian yang berbeda. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak optimal karena sumber belajar yang tidak konsisten.

Terdapat tahapan dasar penting yang termasuk dalam materi Konsep Pra – Produksi, yaitu sinopsis, *storyline*, dan *storyboard* atau papan cerita. Mempelajari ketiga materi tersebut akan membuat siswa menghasilkan karya animasi yang memiliki makna dan cerita sesuai dengan ciri khas nya. Karya animasi yang dibuat dapat menyampaikan pesan ataupun informasi secara baik, serta memastikan animasi yang dihasilkan memiliki struktur yang jelas.

Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada 4 orang siswa yang mewakili kelas X Animasi SMK Negeri 6 Jakarta. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kejuruan Animasi, masih dianggap kurang menarik sehingga menurunkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa lebih tertarik pada media visual, seperti video pembelajaran. Meskipun demikian, video yang pernah digunakan masih memiliki keterbatasan, seperti kurangnya penjelasan detail tentang penggunaan *tools* dan *shortcut* dan penjelasan yang cenderung berlarut – larut pada video pembahasan materi. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media pembelajaran dengan konten yang langsung pada inti materi, memiliki visual yang menarik, serta mudah dipahami.

Maka, salah satu pemanfaatan media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan kurang menariknya media pembelajaran untuk materi Konsep Pra – Produksi di kejuruan Animasi kelas X adalah menerapkan *motion graphic* pada video pembelajaran. *Motion graphic* secara sederhana dapat diartikan dengan gambar grafis yang bergerak. *Motion graphic* merupakan gabungan dari elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, animasi, dan audio yang menjadikannya sebagai alat penyampaian informasi dengan visual bergerak dan menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk terus menonton (Rizal et al., 2021). Informasi yang disampaikan melalui video *motion graphic* dapat dipahami dengan mudah karena media ini menggabungkan elemen audio visual yang saling mendukung (Agus et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang menerapkan *motion graphic* dapat menarik minat siswa, meningkatkan konsentrasi, serta memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran (Rusdiansyah & Leonard, 2021). Karena *motion graphic* mengombinasikan elemen – elemen visual seperti ilustrasi, tipografi, videografi, dan musik serta diproses menggunakan teknik animasi (Ramdhani et al., 2021).

Menurut penelitian studi literatur yang dilaksanakan oleh Saputra & Wibawa (2020), membuktikan bahwa 7 dari 10 jurnal menyatakan bahwa menerapkan *motion graphic* pada video pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap nilai siswa. Berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa implementasi kombinasi antara video pembelajaran yang menerapkan *motion graphic* dan penjelasan guru dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional. Penggunaan *motion graphic* dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, meningkatkan rasa percaya diri siswa, serta menciptakan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Maka, penerapan *motion graphic* dalam video pembelajaran dipilih karena dianggap dapat menjadi konsep baru serta solusi yang inovatif dalam proses pembelajaran materi Konsep Pra – Produksi di kelas X Animasi SMK Negeri 6 Jakarta.

Dari penelitian ini akan dikembangkan sebuah produk video pembelajaran yang menerapkan *motion graphic* mengenai materi Konsep Pra – Produksi sebagai

media pembelajaran baru dan menarik untuk siswa. Dalam proses pengembangannya, penerapan *motion graphic* pada video pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan *Research and Development (R&D)*. Untuk menghasilkan produk *motion graphic* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four – D*) yang merupakan salah satu model pada metode R&D. Model pengembangan 4D ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Model pengembangan ini merupakan salah satu metode yang umum digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini berjudul: **“PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MATERI KONSEP PRA – PRODUKSI DI SMK NEGERI 6 JAKARTA”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini mengidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik untuk materi Konsep Pra – Produksi yang membuat menurunnya motivasi siswa.
2. Terbatasnya penyampaian materi karena harus fokus pada praktik, sehingga materi hanya disampaikan secara singkat.
3. Siswa memiliki pemahaman yang berbeda – beda karena media belajar dicari secara mandiri, belum ada media belajar yang menjadi referensi utama.
4. Video pembelajaran yang pernah ditayangkan tidak langsung fokus pada inti materi dan kurangnya variasi visual yang menarik.
5. Guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran baru yang lebih kreatif dengan visual yang menarik.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi masalah yang dijadikan sebagai fokus penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas X kejuruan Animasi di SMK Negeri 6 Jakarta.
2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran yang menerapkan *motion graphic* mengenai materi Konsep Pra – Produksi.
3. Video pembelajaran fokus untuk membahas materi Konsep Pra – Produksi yang terbagi menjadi tiga, yaitu sinopsis, *storyline*, dan *storyboard*.
4. Video pembelajaran yang menerapkan *motion graphic* pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan video pembelajaran yang menerapkan *motion graphic* dengan model pengembangan 4D sebagai media pembelajaran baru di kelas X (sepuluh) kejuruan Animasi SMK Negeri 6 Jakarta untuk materi Konsep Pra – Produksi?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video yang menerapkan *motion graphic* di kelas X kejuruan Animasi SMK Negeri 6 Jakarta mengenai materi Konsep Pra – Produksi menggunakan model pengembangan 4D.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, seperti berikut:

1. Bagi Sekolah

- 1) Membantu guru mata pelajaran dalam menerapkan media pembelajaran dengan konsep baru, dimana menyajikan materi yang lebih menarik dan relevan.
- 2) Penelitian ini memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam belajar karena video pembelajaran dapat digunakan saat jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran dan dapat diakses kapan saja, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.
- 3) Penelitian ini membantu siswa dalam mempermudah pemahaman materi melalui penyajian visualisasi yang kreatif.

## 2. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini membantu dalam mengembangkan kemampuan peneliti dalam merancang media pembelajaran yang menggunakan *motion graphic*.
- 2) Melalui penelitian ini membantu peneliti memiliki pemahaman tentang bagaimana merancang *motion graphic*.
- 3) Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya pada bidang pendidikan yang menerapkan *motion graphic* pada media pembelajarannya.

