

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang positif di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut metode pembelajaran juga terus berinovasi, salah satunya dengan pemanfaatan media berbasis audiovisual seperti video animasi sebagai media pembelajaran siswa. Pemanfaatan teknologi informasi dapat membantu dan mempermudah guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan dukungan fasilitas yang memadai dari sekolah maka penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas.

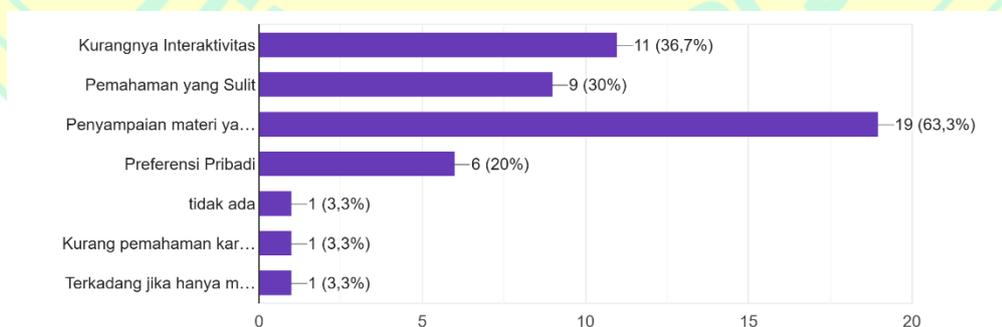
Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya masyarakat yang berkualitas. Dengan meningkatkan kualitas pendidikan pada sekolah kejuruan, siswa yang dihasilkan mampu mencapai standar yang diberikan oleh perusahaan atau industri. Pemanfaatan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran terutama pada bidang Desain Komunikasi dan Visual atau dipersingkat DKV yang berkaitan erat dengan visualisasi dan kreativitas.

Di SMKN 1 Jakarta, kompetensi keahlian DKV mengajarkan berbagai konsep desain grafis yang memerlukan pemahaman mendalam tentang teori dan praktik. Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka dengan penggunaan sistem belajar berbasis proyek sehingga siswa akan aktif serta produktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pendidikan kompetensi yang diajarkan di SMKN 1 Jakarta difokuskan untuk mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja yang kompeten dan profesional di dunia kerja dan mampu bersaing dengan standar kompetensi perusahaan dan industri di era global.

Sebagai tenaga pendidik, tugas seorang guru tidak hanya memberikan pengetahuan dan wawasan baru untuk para siswa namun guru juga memiliki

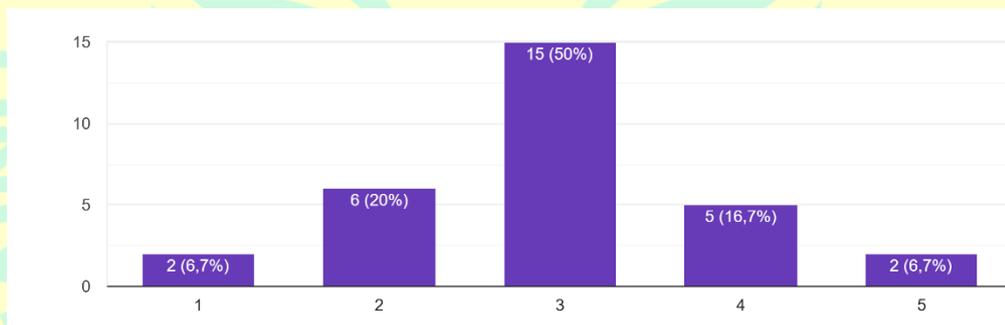
tugas penting lain yaitu sebagai fasilitator. Guru memiliki tugas untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar siswa agar kebutuhan belajar siswa dapat terpenuhi dan materi ajar yang diberikan dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa. Seiring dengan perubahan fokus pembelajaran dari pembelajaran berorientasi pada guru (*teacher oriented*) menjadi pembelajaran berorientasi pada siswa (*student oriented*) para kurikulum merdeka, peran guru sebagai motivator dalam kelas diperkuat. Menurut Arianti (2018:120) Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Untuk itu guru harus dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa di dalam kelas dengan menggunakan penyampaian materi ajar yang kreatif dan inovatif guna memberikan dorongan belajar untuk para siswa.

Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan observasi awal di kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di mana peneliti mengamati interaksi antara guru dan siswa tanpa berinteraksi secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi di kelas, peneliti menemukan bahwa metode pembelajaran guru cenderung bersifat konvensional dengan memanfaatkan media pembelajaran visual seperti modul dan *slide* presentasi dalam proses pembelajaran. Peneliti juga telah melakukan survei awal dengan membagikan kuesioner kepada siswa kelas XI DKV untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa serta preferensi mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru.



Gambar 1. 1 Persentase Faktor yang Mengurangi Motivasi Belajar Penggunaan Media Pembelajaran selain Video Animasi

Jawaban siswa terhadap pertanyaan “Apa alasan utama anda merasa kurang termotivasi ketika menggunakan media pembelajaran selain video animasi?” yang ditunjukkan pada grafik pertama di Gambar 1.1 menunjukkan bahwa 63% siswa merasa media pembelajaran konvensional berbasis teks seperti modul pembelajaran dan presentasi terlalu monoton serta 36% siswa merasa media pembelajaran konvensional kurang melibatkan siswa atau interaktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sementara pada grafik kedua di Gambar 1.2 dengan pernyataan “Saya mengalami kesulitan memahami Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi dengan materi desain grafis yang hanya disampaikan melalui modul dan presentasi.” menunjukkan sebesar 50% siswa cenderung tidak mengalami kesulitan dalam pemahaman Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi terutama pada materi Desain Grafis.



Gambar 1. 2 Persentase Tingkat Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Kovenvensional

Berdasarkan data survei pada kedua grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teks/modul dan presentasi belum cukup memberikan peningkatan pada motivasi belajar siswa. Hal tersebut terjadi disebabkan media pembelajaran konvensional berbasis teks seperti modul pembelajaran dinilai kurang interaktif dengan penyampaian materi yang monoton sehingga siswa tidak dapat merasakan adanya peningkatan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Observasi yang dilakukan peneliti juga mengamati reaksi siswa di kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung dengan menggunakan instrumen

observasi yang diisi sendiri oleh peneliti. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis visual seperti modul ajar dan *slide* presentasi, siswa tetap memperhatikan guru di depan kelas namun beberapa siswa akan merasa bosan dan mulai mengobrol apabila materi yang diberikan oleh guru tidak menggunakan contoh gambar atau animasi. Setelah penyampaian materi dengan presentasi, beberapa siswa terkadang bertanya mengenai materi yang diberikan untuk memperkuat pemahaman para siswa. Sementara itu, ketika guru memberikan materi ajar dengan menggunakan media animasi di kelas siswa terlihat fokus menonton selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah pemberian media ajar animasi tersebut, frekuensi pertanyaan siswa terkait materi yang diberikan dalam video animasi lebih rendah dibandingkan dengan penyampaian materi menggunakan *slide* presentasi dan siswa terlihat lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Dari segi penilaian tugas yang diberikan oleh guru, siswa tidak mengalami perubahan yang signifikan terhadap tugas/proyek yang diberikan. Siswa mampu dalam menyelesaikan tugas dengan baik meskipun media pembelajaran yang digunakan berupa *slide* presentasi, dengan frekuensi sekitar 20% siswa atau 5 – 7 siswa yang membutuhkan penguatan pemahaman melalui tanya-jawab langsung kepada guru.

Sejumlah penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti media animasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian Pratiwi & Ridwan (2021) terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi dalam mengikuti pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Penelitian Afrilia et al. (2022) juga membuktikan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi mampu dengan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa DKV di SMKN 1 Jakarta", media pembelajaran video animasi ditetapkan sebagai variabel independen, sedangkan motivasi belajar siswa sebagai variabel dependen. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi

terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan media animasi yang telah dirancang dan dibuat oleh Nur Rahma pada penelitian sebelumnya. Media pembelajaran video animasi merupakan bentuk penyampaian materi yang bersifat audiovisual dan dinamis dengan karakter yang dapat menarik minat belajar siswa. Sementara itu motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari diri sendiri atau faktor eksternal yang dapat memengaruhi fokus, semangat, minat dan konsistensi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis media animasi dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa baik dari segi, minat, perhatian maupun keterlibatan aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal, sehingga belum efektif dalam mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada modul dan presentasi yang belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar masing-masing individu.
3. Minimnya penerapan media pembelajaran audiovisual mengakibatkan motivasi belajar siswa belum menunjukkan peningkatan yang signifikan.
4. Belum diadakannya kajian pengukuran terkait pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap motivasi belajar siswa untuk elemen Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi dengan materi Desain Grafis.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Pada penyusunan skripsi ini untuk memfokuskan pembahasan dalam penelitian, maka dibatasi pada ruang lingkup penelitian yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi yang diterapkan adalah materi Desain Grafis pada elemen Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi.
2. Pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran video animasi sebagai variabel independen dan motivasi belajar siswa kelas XI DKV sebagai variabel dependen di SMK Negeri 1 Jakarta tanpa melakukan pengembangan, desain, atau pembuatan media tersebut.
3. Media pembelajaran yang digunakan merupakan video animasi yang telah dirancang serta dibuat oleh penelitian sebelumnya dan teruji layak digunakan dalam pembelajaran.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu :

“Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi desain grafis memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Jakarta? ”

### 1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi desain grafis terhadap motivasi belajar siswa pada siswa/i XI DKV di SMK Negeri Jakarta”

### 1.6. Manfaat Penelitian

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi pendidik dalam pemanfaatan video animasi pada kegiatan belajar mengajar siswa. Secara priaktis, penelitian ini diharapkan pada dua manfaat yaitu:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran terkait sejauh mana media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar di dalam kelas.
2. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan pendidik dalam menentukan metode serta media pembelajaran yang akan digunakan pada kegiatan belajar mengajar serta mendorong munculnya inovasi/startegi baru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan baru bagi penulis khususnya dalam penggunaan media pembelajaran video animasi dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa serta dapat membuka wawasan yang lebih luas terhadap pemanfaatan TIK untuk kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi program studi PTIK, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tantangan dan kebutuhan media pembelajaran di lingkungan sekolah dan menjadi acuan bagi mahasiswa maupun dosen untuk mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa di sekolah kejuruan.