

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelaksanaan pembelajaran berbasis *online* atau daring membuat para siswa menjadi kesulitan saat menerima materi yang disampaikan oleh guru, riset yang dilakukan oleh Populix (dalam Halidi, 2021) bahwa anak-anak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi sebanyak 86%. Setelah dua tahun proses pembelajaran daring berlangsung pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang pembelajaran *hybrid*, dengan adanya proses pembelajaran *hybrid* saat ini dapat menjadi peluang bagi guru sebagai fasilitator untuk menciptakan media pembelajaran yang bervariasi. Tetapi guru dituntut harus lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran untuk membantu saat proses pembelajaran berlangsung, karena media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar siswa (Rusdiansyah, 2020).

Seiring berkembangnya teknologi media pembelajaran yang digunakan akan semakin bervariasi salah satunya media pembelajaran digital interaktif. Media pembelajaran digital interaktif ini salah satu media yang mulai banyak dikembangkan karena media pembelajaran yang bersifat digital juga interaktif sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan dibantu guru sebagai fasilitator. Media pembelajaran multimedia interaktif sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran terkhususkan bagi siswa dengan gaya belajar visual (Damayanti dkk., 2020), karena multimedia interaktif terdiri dari video, audio, dan teks sehingga mampu menarik perhatian siswa.

Pada multimedia digital interaktif ini didalamnya terdapat video *Motion Graphic*. *Motion Graphic* ini terdiri dari banyak *Aset* desain grafis yang menarik dengan penambahan audio yang dapat menarik perhatian siswa. Pembelajaran berbasis audio dan video menghasilkan hasil positif terhadap hasil belajar siswa (Novita dkk., 2019). Hasil uji kelayakan produk *Motion Graphic* menunjukkan bahwa produk *motion graphic* mudah digunakan dengan rata-rata penilaian ahli 95,1 dalam kategori “Sangat Baik” (Titik Putri Wardianasih dkk.,

2020). Maka dari itu dengan penambahan *Motion Graphic* ini dapat membuat media pembelajaran lebih menarik.

Pada rancang bangun media pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Desktop* adapun penelitian yang pernah dilakukan yaitu ; (1) “Model Konseptual Media *Motion Graphic* Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” (Wardaniasih dkk., 2020). Pada penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Motion Graphic* interaktif. Siswa saat menonton video materi diberi kertas latihan sehingga siswa tidak sekedar menonton video saja tapi dengan mengerjakan soal latihan sesuai langkah-langkah yang ada pada video (2) “Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia pada Jurusan Multimedia SMK BPS dan K II Bekasi” (Soleh dkk., 2019). Pada penelitian ini produk animasi dibuat menjadi interaktif dengan menggunakan kode *Actionscript 2.0* yang ada pada aplikasi adobe flash sehingga tampilan animasi lebih menarik.

Pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan pada media pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Desktop* ini hanya pengenalan dasar desain grafis, karena mata pelajaran yang bersifat dasar siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, maka dengan adanya video materi serta fitur interaktif ini diharapkan bisa membantu siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya ternyata jenis media pembelajaran digital interaktif dapat menjadikan media pembelajaran lebih bervariasi sehingga menarik perhatian siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian merancang dan bangun media pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Desktop* pada mata pelajaran dasar desain grafis, serta kondisi lapangan yang akan diteliti cocok untuk menggunakan media pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Desktop*, karena banyak tersedianya perangkat komputer ditempat yang akan diteliti, batasan penelitian ini yaitu penggunaan mata pelajaran yaitu hanya mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Berdasarkan batasan tersebut maka perumusan permasalahannya dapat diuraikan sebagai berikut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana merancang media pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Desktop* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMKN 14 Bandung?
2. Bagaimana hasil uji respon siswa terhadap media pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Desktop* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMKN 14 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membangun media pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Desktop* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMKN 14 Bandung.
2. Mengetahui hasil uji respon siswa terhadap media pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Desktop* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMKN 14 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap pada penelitian ini dapat memberikan jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan juga memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi guru, diharapkan dengan adanya media pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Desktop* dapat lebih mudah menjelaskan materi pembelajaran dan lebih menarik
2. Bagi siswa, diharapkan dengan adanya media pembelajaran *Motion Graphic* berbasis *Desktop* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan siswa mudah memahami mata pelajaran Dasar Desai Grafis

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur pada skripsi ini terdiri dari 5 bab, berikut susunannya:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab I ini sebagai landasan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat tinjauan pustaka, sebagai dasar teori yang memiliki keterkaitan dengan masalah dalam penelitian, pada penelitian ini teori yang akan dibahas media pembelajaran, multimedia interaktif, media pembelajaran digital interaktif, animasi 2 dimensi, *Motion Graphic*, materi pengenalan warna CMYK dan RGB, dan Adobe

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini memuat jenis penelitian yang digunakan yaitu metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat temuan dari penelitian beserta pembahasan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah penelitian

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini memuat penafsiran dari hasil pengolahan data yang menghasilkan kesimpulan dan implikasi serta rekomendasi mengenai penelitian yang telah dilaksanakan