

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekarang ini, sudah banyak masyarakat yang dapat memanfaatkan berbagai inovasi dari teknologi dalam bidang kehidupan salah satunya pada bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman sekarang sudah sangat maju, begitupun perkembangan teknologi dibidang pendidikan, salah satunya media belajar berbasis video (Agustina, 2012). Media audio visual ini mampu memperbaiki proses belajar mengajar dan meningkatkan prestasi siswa serta dapat meningkatkan nilai siswa untuk mencapai KKM (Slamet, 2020). Pembelajaran berbasis video dapat memfasilitasi penyampaian materi lebih cepat, siswa dapat mempertahankan ingatan pengetahuannya lebih lama, video dapat menjelaskan hal-hal yang lebih baik dibandingkan dengan teks (Yudianto, 2017). Beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa video sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi yang positif terhadap hasil belajar siswa (Sarkono, 2016).

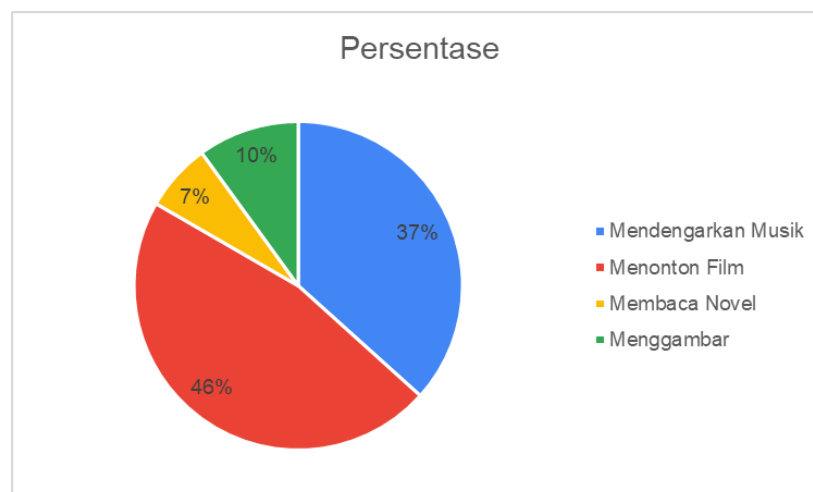
Dari hasil penelitian Rudi Susilana (2021), waktu paling efektif dalam belajar bagi siswa dengan metode belajar biasa hanya bisa bertahan 3-5 menit saja. Ketika siswa belajar lebih dari waktu antara 5-20 menit dirasa sudah tidak efektif. Pembelajaran yang masih dipakai saat ini adalah pembelajaran sederhana sehingga siswa menjadi cepat bosan, maka media belajar menggunakan video bisa dijadikan alternatif dari permasalahan tersebut (Purwanti B., 2015). Untuk memperoleh pembelajaran yang aktif perlu membangunkan minat mengikuti kegiatan pembelajaran yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Dewi Sabdo Sih, 2019).

Salah satu hal yang dapat dilakukan pendidik untuk merangsang kemampuan sosial emosional dan kognitif dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media animasi (Hapsinah, 2018). Selain itu animasi merupakan tayangan yang paling digemari pada saat ini (Adang, 2013). Pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih

bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi. Penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran. (Lee & Owens, 2004). Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa (Aksoy, 2012).

Dalam pembelajaran menggunakan media video, pemilihan konten sangat diperlukan agar peserta didik dapat lebih memahami konteks materi yang akan disampaikan karena konten atau materi pelajaran berkaitan erat dengan *learning object* (Azeddine, 2014). Hodgins dan Duval telah mendefinisikan *learning object* sebagai entitas digital atau nondigital yang dapat digunakan untuk belajar, pendidikan atau pelatihan (Azeddine, 2014). Selain itu juga dengan adanya penerapan konten pembelajaran dalam penggunaan media video dapat memberikan pengalaman yang lebih relevan dengan tingkat kebutuhan peserta didik yang lebih nyata dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran berbasis multimedia yang mengandung konten pembelajaran dengan melibatkan suara dan gambar dapat menyajikan materi pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, serta memudahkan penyampaian pesan dan maknanya (Rahmat M. & Yayat R., 2022).

Data hasil penyebaran angket hobi siswa dengan jumlah 30 siswa dari kelas X PPLG 1 SMK Negeri 2 Bandung menunjukkan kesenangan siswa dalam menonton film lebih banyak dibandingkan dengan hobi yang lainnya. Hasil data pemberian angket mengenai hobi siswa dapat dilihat pada Gambar 1.1:



Gambar 1. 1 Survey Hobi Siswa

Pada Gambar 1.1 dapat dilihat bahwa siswa lebih senang menonton film dengan persentase paling besar yaitu 46% dengan jumlah 14 siswa. Dapat disimpulkan bahwa jenis konten yang akan dikembangkan berdasarkan dengan perolehan data dalam pemilihan hobi tersebut yaitu dengan penggunaan video berisi cerita.

Meskipun video merupakan gambar bergerak yang dapat menampilkan situasi, keadaan ataupun bentuk sebenarnya, penggunaan video tidak dapat menjadikan penggunaannya merasakan kondisi yang sebenarnya (Hoogerheide, 2016). Oleh karena itu, penggunaan dalam pengembangan konten berbasis video ini adalah video animasi cerita fiksi. Melalui cerita, siswa mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri dan lebih kreatif. Cerita biasanya memberikan daya tarik dalam pembelajaran (Thomas, 1991). Cerita fiksi dapat membuat pembaca berimajinasi tentang sebuah karakter, pemandangan *setting* cerita, serta alasan terjadinya sebuah plot (Susanti, 2012). Dengan menggunakan cerita fiksi, individu dapat dengan mudah terlibat dan menjadi peka dalam permasalahan yang dihadapi (Melanie C. Green and Timothy C. Brock, 2000). Cerita fiksi adalah karya cerita imajinasi pengarang yang menampilkan keadaan dunia dan relasi antar manusia (Nurgiantoro, 2018). Selain itu, menurut Bogiages dan Hitt (2008) menambahkan peningkatan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan bagian dari nilai tambah pemanfaatan animasi dalam pembelajaran.

Pengembangan konten berbasis video animasi cerita fiksi ini akan diterapkan salah satunya pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X (sepuluh) jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Menurut Rusmi Chesaria (2015) siswa SMK harus memiliki kecakapan dalam menguasai konsep dan melakukan kegiatan praktek jurusan. Pemrograman dasar menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipahami oleh semua siswa SMK pada jurusan di bidang keahlian TIK. Mata pelajaran pemrograman dasar diperlukan untuk memberikan informasi atau dasar pemikiran tentang prinsip kerja komputer dalam bahasa pemrograman komputer (Novianto, 2014). Hal ini didukung oleh Saniman & Fathoni (2018) yang menyatakan bahwa algoritma dan pemrograman merupakan jantungnya ilmu komputer, sehingga penguasaan terhadap pemrograman dasar sangat diperlukan sebagai dasar menuju jenjang selanjutnya.

Pada penelitian ini akan dikembangkan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita fiksi pemrograman dasar untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik di SMK. Pemrograman dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipahami. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam pemrograman dasar tersebut, siswa perlu memiliki pemahaman yang baik dan perlu mengingat terlebih dahulu materi apa yang akan disampaikan. Maka materi yang disajikan dapat dibuat dalam bentuk cerita fiksi karena memiliki alur cerita yang dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Cerita fiksi yang dibuat berbentuk video animasi 2 dimensi agar dapat lebih menarik, meningkatkan minat dan pemahaman. Pengembangan konten pembelajaran dari animasi 2D cerita fiksi tersebut mengajarkan materi pemrograman dasar yang rumit dengan diilustrasikan ke dalam aksi-aksi yang dilakukan tokoh utama dalam menghadapi setiap tantangan yang dilalui.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana mengembangkan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita fiksi untuk siswa kelas X SMK?

- 2) Bagaimana peningkatan hasil belajar berupa kemampuan kognitif siswa kelas X SMK setelah penggunaan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita fiksi?
- 3) Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita fiksi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

- 1) Merancang konten pembelajaran berbasis video animasi cerita untuk kelas X SMK.
- 2) Meningkatkan hasil belajar berupa kemampuan kognitif siswa kelas X SMK menggunakan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita.
- 3) Menganalisis tanggapan siswa, setelah menggunakan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita.

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Konten media pembelajaran ini berbasis video animasi cerita fiksi yang berisi cerita fiksi disertai dengan sajian materi algoritma pemrograman komputer, variabel, tipe data dan konstanta, algoritma percabangan dan algoritma perulangan dalam bahasa pemrograman C++ untuk anak SMK.
- 2) Konten pembelajaran berbasis video animasi ini berupa animasi 2 dimensi.
- 3) Hasil belajar berupa peningkatan kemampuan kognitif siswa mencakup ranah C2 (Mengetahui) dan C3 (Menerapkan) setelah menggunakan konten media pembelajaran berbasis video animasi cerita fiksi.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan mampu:

- a. Sebagai perbandingan terhadap teori penelitian yang telah diperoleh dengan hasil penelitian sesungguhnya di lapangan.
 - b. Sebagai pengembangan kreativitas dalam membuat media dan bahan ajar yang lebih praktis.
- 2) Bagi Guru/Pengajar, penelitian ini diharapkan mampu:
- a. Dapat meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan materi dengan mengembangkan konten video animasi cerita fiksi.
 - b. Dapat membuat penyajian materi lebih relevan dan nyata yang sesuai dengan tujuan pembelajaran menggunakan konten video animasi cerita fiksi sebagai media pembelajaran.
 - c. Dapat lebih mudah dalam membentuk keaktifan, kemandirian dan peningkatan pengetahuan serta pemahaman materi peserta didik.
- 3) Bagi Peserta Didik, penelitian ini diharapkan mampu:
- a. Mendapatkan pengalaman yang lebih relevan dan lebih nyata dalam meningkatkan kemampuan kognitif.
 - b. Mendapatkan suasana belajar yang baru dengan penggunaan konten berbasis video animasi cerita fiksi.
 - c. Menggali lebih dalam makna dari materi yang disampaikan secara mandiri melalui video pembelajaran cerita fiksi.
 - d. Dapat memahami materi dengan cara belajar yang lebih menarik.
- 4) Bagi Peneliti Lain:
- a. Diharapkan mampu menjadi referensi untuk penelitian yang akan maupun yang sedang dilakukan.
 - b. Penelitian ini diharapkan mampu dikembangkan peneliti lain untuk mencapai manfaat yang lebih luas.

1.6 Struktur Penulisan

Untuk memahami penelitian ini lebih mendetail, maka materi-materi pada skripsi ini dituliskan ke dalam beberapa sub-bab dengan sistematika sebagai berikut:

- 1) BAB I Pendahuluan

BAB I ini menguraikan latar belakang yang diangkat dalam penelitian yaitu mulai dari kendala kurangnya pengembangan konten media pembelajaran. Penggunaan konten media yang tepat peserta didik dapat lebih memahami konteks materi yang akan disampaikan. Pengembangan konten berbasis video animasi cerita fiksi mampu memperbaiki proses belajar mengajar dan meningkatkan prestasi siswa. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya pengembangan konten berbasis video animasi cerita fiksi ini peserta didik bisa lebih mandiri, berpikir kritis, aktif dan kreatif dalam belajar. Rumusan masalah berdasarkan identifikasi yaitu bagaimana menyajikan dan mengembangkan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita fiksi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, serta tanggapan siswa terhadap penggunaan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita fiksi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita fiksi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

2) BAB II Kajian Teori

BAB II ini berisi uraian teori dan konsep yang mendukung penelitian atau konsep mengenai bidang kajian terdahulu yang relevan, mulai dari konten yang berisi mata pelajaran pemrograman dasar untuk meningkatkan kemampuan kognitif berbasis media video animasi cerita fiksi. Dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE.

3) BAB III Metode Penelitian

BAB III ini berisi uraian metode penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest posttest* dengan model ADDIE. Penelitian menggunakan desain *non equivalent control group design*. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas X PPLG 1 dan 2 SMK Negeri 2 Bandung dengan kriteria siswa yang sedang mempelajari mata pelajaran pemrograman dasar. Pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa instrumen studi lapangan dan literatur, soal, validasi ahli materi dan media, peningkatan kemampuan kognitif dan tanggapan siswa.

4) BAB IV Hasil dan Pembahasan

BAB IV ini berisi penjabaran mengikuti dari tahapan prosedur penelitian yang diadaptasi dari model ADDIE. Pada tahap analisis dilakukan studi literatur dan studi lapangan yang menghasilkan perumusan masalah untuk analisis kebutuhan. Pada tahap desain dilakukan penyusunan materi, instrumen soal, pembuatan naskah cerita fiksi, pembuatan *storyboard*, penyusunan aset animasi dan penyajian materi. Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan aset animasi, pembuatan video dan pengolahan *voice over*. Pada tahap implementasi dilakukan *pretest*, kegiatan pembelajaran dan *posttest* serta pemberian angket tanggapan siswa terhadap penggunaan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita fiksi pemrograman dasar. Pada tahapan evaluasi dilakukan penilaian dan pengolahan data produk konten tersebut.

5) BAB V Kesimpulan dan Saran

BAB V ini berisi simpulan yaitu penggunaan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita fiksi pemrograman dasar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas eksperimen.