

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran ialah suatu aktivitas ataupun proses yang dicoba oleh manusia. Aktivitas pembelajaran dilakukan selaku usaha dalam mempertahankan serta melanjutkan kehidupan manusia agar segala aspek karakter manusia terbina kearah yang lebih baik dalam segi mental ataupun emosional.

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses yang di dalamnya mencakup aktivitas interaksi antara guru- siswa serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam suasana edukatif guna menggapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461). Selain itu kegiatan belajar mengajar juga termasuk ke dalam salah satu langkah untuk tercapainya tujuan pendidikan yang di mana tingkat keberhasilan sebuah kegiatan belajar mengajar bisa ditinjau dari perkembangan siswa yang meliputi perkembangan pengetahuan serta keterampilan.

Guru sebagai pemilik peran utama dalam suatu proses belajar mengajar memiliki peranan utama dalam terciptanya suasana belajar yang baik. Maka dari itu seorang guru harus dapat memanfaatkan seluruh aspek yang ada di sekitar nya guna menciptakan suasana belajar yang baik. Termasuk bahan ajar yang di mana seorang guru harus mampu memaksimalkan sebuah bahan ajar agar ilmu yang ingin di transfer kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik.

Faktanya bahan ajar masih jarang dimanfaatkan dengan maksimal , hal ini terjadi dikarenakan terdapat beberapa kendala di antaranya waktu yang terbatas dalam pembuatan bahan ajar, sumber daya yang terbatas, keterbatasan biaya, dan sebagainya.

Namun beberapa kendala di atas dapat tertolong oleh kemajuan teknologi yang pesat yang di mana hal ini sangat berpengaruh dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya perkembangan teknologi ini guru sebagai pendidik dapat memakai berbagai macam jenis bahan ajar terbaik yang ingin di implementasikan kepada peserta didik sesuai dengan urgensi nya. Penggunaan bahan ajar yang tepat

dapat memudahkan kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang maksimal dapat tercapai.

Media pembelajaran merupakan sebuah media sebagai perantara dalam penyampaian informasi yang di mana dalam konteks ini adalah materi pembelajaran. Proses penyampaian informasi dari satu pihak ke pihak lain dapat tercapai dengan maksimal media, dalam dunia pendidikan istilah ini dikenal sebagai media pembelajaran. Perlengkapan media Konvensional yang umumnya digunakan untuk mengantarkan isi dari bahan ajar adalah novel, kaset, video, film, foto, tv, dan komputer.

Media pembelajaran memegang peranan vital dalam sebuah kegiatan pembelajaran karena menjadi sebuah alat bantu mengajar (*dependent media*) dan juga termasuk sumber pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri atau independen oleh siswa (*independent media*). Kemajuan serta perkembangan teknologi informasi yang pesat, menjadikan guru tidak hanya berperan sebagai seorang penyaji informasi saja, namun guru juga dituntut untuk mampu bertindak sebagai motivator, fasilitator, dan pembimbing untuk memberikan sebuah pengalaman kepada peserta didik untuk mendapatkan dan mengolah informasi dengan mandiri.

Dengan demikian, untuk menciptakan kualitas peserta didik yang baik maka dibutuhkan proses lain selain transfer ilmu secara verbal disekolah yaitu secara nonverbal dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK). Banyak negara yang beranggapan bahwa jika menguasai TIK, memahami keahlian dasar TIK, dan memiliki konsep TIK adalah bagian dari inti pendidikan, yang setara dengan membaca, menulis, serta numeris (Rusman, 2015:73). TIK merupakan teknologi peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi.

Terdapat dua aspek yang mencakup TIK, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Segala hal yang berkaitan dengan manipulasi, penggunaan sebagai alat bantu, dan pengelolaan informasi tercakup didalam Teknologi Informasi. Sebaliknya teknologi komunikasi merupakan seluruh suatu yang berhubungan dengan pemakaian alat untuk mengerjakan serta mengirim informasi dari satu fitur ke yang lain (Sutopo, 2012 :1).

Teknik Pengukuran Tanah adalah bagian dari ilmu geodesi yang mempelajari cara-cara pengukuran di permukaan bumi dan di bawah tanah untuk menentukan posisi relatif atau absolut titik-titik pada permukaan tanah, untuk memenuhi kebutuhan suatu pemetaan dan penentuan posisi relatif suatu daerah . Teknik Pengukuran Tanah juga bisa disebut juga *plan surveying* yaitu ilmu yang mempelajari cara menyajikan bentuk permukaan bumi baik unsur alam maupun unsur manusia. Secara garis besar Teknik Pengukuran Tanah mempunyai tujuan menggambarkan bayangan sebagian atau seluruh permukaan bumi ke dalam suatu bidang datar yang disebut peta.

Selama masa Pandemi Covid-19 ini kegiatan belajar mengajar telah mengalami perubahan di mana siswa dan guru harus menyelenggarakan proses belajar mengajar secara jarak jauh, yang di mana hal ini menciptakan sebuah kebiasaan baru dalam proses belajar mengajar. Pada dasarnya mata pelajaran Teknik Pengukuran Tanah ini merupakan mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk banyak melakukan praktikum ke lapangan agar dapat mengimplementasikan materi yang telah didapatkan dari guru namun dewasa ini kegiatan praktikum tersebut ditiadakan dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang mengakibatkan siswa harus belajar dari rumah.

Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran kreatif yang dapat memberikan siswa pengalaman seperti sedang melaksanakan praktikum dan juga dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar Teknik Pengukuran Tanah. Terdapat beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah salah satunya adalah media video.

Video dinilai merupakan suatu media yang tepat untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung (Daryanto, 2012:8). Video juga dapat memvisualisasikan materi yang disajikan oleh guru dengan sangat efektif .

Pengemasan media video ini juga dipadukan dengan suatu animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Syahfitri, 2011:1). Secara garis besar animasi merupakan suatu rangkaian gambar yang disusun berurutan dalam satu *frame*. Yang

di mana runtutan atau susunan gambar tersebut akan menggambarkan bahwa gambar seolah-olah bergerak.

Pada kenyataan di lapangan, penggunaan media pembelajaran belum digunakan dengan maksimal sebagai fasilitas atau sarana dalam pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah ini terutama pasca pandemi Covid-19 melanda.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dari itu dilakukan observasi pada tanggal 2 Maret 2022 di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Bandung yang berlokasi di Jalan Soekarno-Hatta Komplek Riung Bandung RT 05 RW 10, Kelurahan Cisaranten Kidul, Kecamatan Gedebage, Kota Bandung. Dengan jumlah peserta didik 94 orang. Tentang media pembelajaran yang selama ini digunakan. Berdasarkan hasil pra penelitian di SMK Negeri 6 Bandung didapatkan beberapa permasalahan seperti beberapa siswa yang sulit membayangkan hal yang dijelaskan di dalam materi yang terdapat di dalam bahan ajar, dan juga mayoritas siswa kesulitan dalam memahami materi dalam mata pelajaran Teknik Pengukuran Tanah terutama materi yang berkaitan dengan kegiatan praktikum pengukuran tanah.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terkait mata pelajaran Teknik Pengukuran Tanah di SMK Negeri 6 Bandung, bahwa media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik sudah cukup baik yaitu dengan mengunggah materi ke *website* sekolahan.id dengan format materi menggunakan *powerpoint* dan beberapa *link* video yang terdapat di internet. Akan tetapi masih saja banyak siswa yang merasa bahwa materi pengukuran *alat sipat datar* yang disajikan kurang menarik dan sulit untuk di visualisasikan sehingga membuat mereka jenuh ketika mengikuti mata pelajaran tersebut serta materi pembelajaran video yang disuguhkan dinilai kurang dapat menarik daya tarik siswa.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting untuk mengukur apakah proses belajar mengajar yang selama ini dilakukan berhasil atau tidak. Terdapat juga beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberagaman dalam hasil belajar yang di mana faktor tersebut dapat bersumber dari guru maupun siswa itu tersendiri. Hasil belajar yang tinggi dapat dijadikan sebuah tanda bahwa proses belajar mengajar yang diselenggarakan tersebut efektif atau dapat dikatakan bahwa peserta didik sudah menguasai konsep dari pembelajaran yang sedang berlangsung. Begitu pula sebaliknya jika hasil belajar peserta didik rendah berarti kegiatan pembelajaran

kurang kondusif serta peserta didik belum menguasai konsep pembelajaran yang diberikan.

Maka dari itu, peneliti merasa perlu adanya suatu inovasi baru terkait pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam kasus ini peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah berbasis video animasi dengan menggunakan *software Adobe After Effect* sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Melalui pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan produk yang dihasilkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap kegiatan pembelajaran. Hal ini juga diharapkan akan memberi dampak yang positif terhadap daya tarik belajar siswa sehingga hasil belajar siswa pun akan menjadi baik dikarenakan terdapat visualisasi secara rinci mengenai pengukuran *alat sipat datar* dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan pemaparan seperti biasanya. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah akan lebih menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melaksanakan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Teknik Pengukuran Tanah Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 6 Bandung”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang dapat timbul yaitu sebagai berikut :

- 1) Beberapa siswa kesulitan untuk memvisualisasikan tentang materi pengukuran *alat sipat datar*.
- 2) Beberapa siswa kesulitan dalam memahami tentang materi pengukuran *alat sipat datar*.

- 3) Kegiatan belajar mengajar praktikum menjadi terhambat karena adanya pandemi *covid-19* sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi daring.

1.2.2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini bertujuan guna memperinci masalah yang akan diteliti, mengingat banyaknya permasalahan yang ditemukan. Penelitian ini akan tetap berfokus terhadap pengembangan media pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect*.

1.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, di rumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect* ?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect* ?
- 3) Bagaimana daya tarik peserta didik terhadap media pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect* ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect*.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect*.
- 3) Untuk mengetahui daya tarik peserta didik terhadap media pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Secara Teoritis

Signifikansi dari penelitian ini diharapkan dapat memberi dampak positif dari segi wawasan maupun referensi bagi penelitian terkait yang selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.

1.4.2. Secara Praktis

1) Bagi Mahasiswa

Sebagai sarana dan referensi untuk mengumpulkan kajian yang dapat digunakan sebagai acuan apabila mendapatkan kasus yang sama saat sedang melaksanakan PPL terutama mahasiswa program studi pendidikan.

2) Bagi Siswa

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah menggunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat merasakan pengalaman yang sama seperti halnya melaksanakan praktikum pengukuran alat sipat datar pada umumnya, selain itu minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah pun meningkat, sehingga hasil belajar siswa pun akan menjadi optimal.

3) Bagi Guru

Sebagai bahan referensi dan masukan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, terutama pada bagian materi praktikum pengukuran alat sipat datar. Guru dapat menggunakan media pembelajaran ini sehingga siswa dapat mendapatkan pengalaman yang sama seperti halnya melaksanakan praktikum pengukuran alat sipat datar pada umumnya.

1.5. Sistematika Penelitian

Sistematika yang diterapkan dalam penelitian skripsi ini ialah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisikan Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk yang Dikembangkan, dan Sistematika Penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, berisikan teori-teori terkait topik pembahasan yaitu mengenai Media Pembelajaran, Pentingnya Media dalam Pembelajaran, Video Animasi, dan *Adobe After Effect*. Juga berisi penelitian yang relevan terkait topik pembahasan, dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, berisi gambaran dari desain penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan, yang terdiri dari Metode Penelitian dan Pengembangan, Waktu dan Tempat Penelitian, Prosedur Penelitian, dan Uji Coba Produk yang dikembangkan pada penelitian ini.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, berisi tentang pengolahan data atau analisis data untuk menghasilkan hasil yang berkaitan dengan masalah penelitian dan pembahasan dari temuan penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi Dan Rekomendasi, berisi tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil pembahasan masalah.