

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi pada abad ke-21 semakin hari semakin berkembang, termasuk berkembangnya teknologi yang digunakan untuk pembelajaran di dunia pendidikan. Hal tersebut terjadi karena perkembangan teknologi memiliki fungsi terhadap media pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi dan perkembangannya dalam dunia pendidikan semakin maju dan berkembang, sehingga membutuhkan banyak pembaharuan untuk mengikuti perkembangan tersebut (Amalia & Brata, 2018; Husaini, 2014). Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi ini diharapkan dapat mempermudah pembelajaran peserta didik dalam memahami tiap materi. Perkembangan teknologi yang cepat dapat dimanfaatkan dengan baik di dunia pendidikan, tentunya dapat memberikan dampak positif bagi pembelajaran.

Komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan seorang tenaga pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran antara peserta didik dan tenaga pendidik dan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Materi pembelajaran tidak semua bisa disampaikan secara verbal, melainkan perlu juga *tools* yang mendukung untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan begitu, peserta didik dapat terbantu dalam memahami materi dan pendidik terbantu dalam mengirimkan pesan dan materi pembelajaran.

Pembelajaran teori cenderung membosankan, sehingga media pembelajaran perlu diperhatikan supaya bisa menarik perhatian peserta didik (Wulandari, 2018). Salah satu media yang bisa menyampaikan pembelajaran dengan menarik adalah *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan salah satu media yang menarik karena memiliki unsur grafis, animasi, dan audio. Menurut Nugal Choiril, *motion graphic* merupakan salah cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, didalamnya diberi pergerakan. *Motion graphic* sering ditemukan pada media promosi, namun saat ini penggunaan *motion*

graphic sering ditemukan di beberapa *platform* seperti youtube, instagram, sebagai media untuk menyampaikan informasi.

Computer Teknologi Research (CTR) menyatakan bahwa “orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat dan didengar dan dilakukan sekaligus” (Munir, 2013: 6). Media pembelajaran video animasi *motion graphic* bisa menjadi media pembelajaran yang meliputi aspek yang bisa dilihat dan didengar. Hal tersebut bisa membuat peserta didik lebih mampu mengingat materi yang disampaikan melalui video animasi *motion graphic*.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara kepada Bapak Mohamad Ismail, S.Pd., M.Sn. yang merupakan guru di SMKN 3 Bandung, menurut beliau salah satu materi yang dirasa sulit dipahami oleh peserta didik yaitu tentang *triangle exposure* pada fotografi. Media pembelajaran yang biasa digunakan oleh beliau yaitu berupa *Power Point* dan poster. Maka dari itu, beliau merekomendasikan materi mengenai *triangle exposure* dijadikan bahan materi untuk media pembelajaran video animasi *motion graphic*. Secara penyampaian teori untuk materi *triangle exposure* membutuhkan visualisasi yang cukup detail untuk bisa memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Saat ini pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat dilakukan dimana saja tanpa harus berada di dalam kelas atau tanpa tatap muka (Baragash & Al-Samarraie, 2018; Tantu & Christi, 2020). Oleh karena itu, peserta didik dapat belajar dengan menggunakan laptop bahkan *smartphone* dimanapun dan kapanpun. Dengan media pembelajaran berupa video *motion graphic*, peserta didik dapat memutar video tersebut dimanapun dan kapanpun karena dapat diakses dengan mudah.

Penelitian mengenai media pembelajaran *motion graphic* telah banyak dilakukan. Salah satunya ada penelitian yang dilakukan oleh Damayanti pada tahun 2019 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Motion Graphic* untuk Siswa

Kelas XI pada Desain Multimedia di SMK N 1 Cibadak”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *motion graphic* sebagai stimulus positif bagi siswa untuk menumbuhkan kreativitas, media yang menarik dan inovatif dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *motion graphic*. Pada penelitian tersebut, dapat dihasilkan bahwa dari hasil pengembangan media pembelajaran *motion graphic* mendapatkan kategori “layak”. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil skor rata-rata yang diuji oleh ahli materi, ahli media, uji coba kelas terbatas oleh siswa dan uji coba lapangan oleh siswa. Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran *motion graphic* dapat menjadi inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh Rika, Ervi, dan Mustaziri pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D (*Motion Graphic*) Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, fleksibel dan mudah dipahami mahasiswa. Pada penelitian ini dapat dihasilkan bahwa media pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic* lebih efektif, fleksibel dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pada penelitian ini media dari penilaian ahli mendapat persentase rata-rata 80,62% dan berada di kategori “Sangat Baik”, sedangkan dari penilaian pengguna media mendapatkan persentase rata-rata 88,2% dengan kategori “Sangat Baik”.

Penelitian yang serupa dilakukan juga oleh Ahmad, Hamsi, dan Mastur pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Fotografi Materi Segitiga *Exposure*”. Dari hasil penelitian tersebut merumuskan bahwa video pembelajaran yang telah melewati uji coba dari beberapa pihak menyatakan bahwa video tersebut mendapat kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut memperoleh nilai dari uji pemahaman peserta didik dengan rata-rata 77,5 dimana nilai tersebut telah memenuhi standar kelulusan.

Berdasarkan penelitian Damayanti pada tahun 2019, penelitian tersebut meneliti tentang media pembelajaran *motion graphic* kepada SMK tetapi bukan teori *Triangle*

Exposure. Penelitian berikutnya dari Rika, Ervi, dan Mustaziri pada tahun 2020, membahas penelitian yang serupa dengan peneliti yaitu membuat *Motion Graphic* pada materi Fotografi Dasar. Sedangkan peneliti hanya membahas sub teori dari Fotografi Dasar tersebut, yaitu *Triangle Exposure*. Pada penelitian berikutnya dari Ahmad, Hamsi, dan Mastur pada tahun 2021 yaitu membahas mengenai video pembelajaran pada materi *Triangle Exposure*, namun pada penelitian tersebut terdapat perbedaan dari penelitian yang dirancang oleh peneliti yaitu pada bentuk video. Video yang dibuat oleh peneliti yaitu video animasi *Motion Graphic*.

Berdasarkan hasil observasi berupa wawancara dan penelitian yang telah ditemukan, belum ditemukan penelitian yang merancang video pembelajaran *motion graphic* yang berfokus pada materi *triangle exposure*. Berdasarkan Computer Teknologi Research (CTR) bahwa manusia dapat mengingat 50% apa yang dilihat dan didengar. Dengan menggunakan video pembelajaran animasi *Motion Graphic* maka teori dapat dilihat dan didengar karena terdapat visual dan audio, dengan menggunakan video pembelajaran animasi *Motion Graphic* juga dapat mempermudah akses peserta didik untuk mengulang pembelajaran kapan pun dan dimana pun. Maka dari itu, peneliti bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan materi *triangle exposure* untuk mengetahui kelayakan video. Dengan adanya perancangan video pembelajaran berbasis *motion graphic*, diharapkan video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami teori *triangle exposure* sebelum peserta didik melakukan praktek dari materi tersebut. /Sehubungan dengan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti membuat suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi *Motion Graphic* pada Materi *Triangle Exposure* terhadap Siswa Kelas XI di SMKN 3 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka terdapat rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Audrina Famanda, 2023

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA MATERI TRIANGLE EXPOSURE
TERHADAP SISWA KELAS XI DI SMKN 3 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana perancangan media pembelajaran *motion graphic* pada materi *triangle exposure* untuk siswa kelas XI SMKN 3 Bandung?
2. Apakah video pembelajaran *motion graphic* materi *triangle exposure* layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas XI SMKN 3 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses perancangan media pembelajaran *motion graphic* pada materi *triangle exposure* untuk siswa kelas XI SMKN 3 Bandung.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran *motion graphic* materi *triangle exposure* layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas XI SMKN 3 Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini, maka diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya:

1. Manfaat teoritis
 - a. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bisa memberikan kontribusi untuk pengembangan media pembelajaran.
 - b. Hasil penelitian diharapkan bisa dijadikan sebagai referensi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perancangan video pembelajaran berbasis *motion graphic*.
 - c. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa, hasil penelitian ini bisa membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi *triangle exposure* melalui media pembelajaran *motion graphic*. Video *motion graphic* dapat dimanfaatkan ketika pembelajaran

dilakukan secara luar jaringan atau dalam jaringan. Video juga bisa diputarkan secara berulang kapanpun dan dimanapun siswa berada.

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rekomendasi dan evaluasi tenaga pendidik sebagai media pembelajaran dan juga sebagai panduan pengembangan bahan ajar untuk di masa yang akan datang guna meningkatkan pemahaman peserta didik.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman. Selain itu, menjadi bekal di masa yang akan datang bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting ketika menjadi tenaga pendidik guna menyampaikan materi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini mengacu kepada panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2019 sebagai pedoman dalam penelitian skripsi. Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang melakukan penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini menjelaskan dasar teori yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian, desain penelitian, partisipasi, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian.

BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Audrina Famanda, 2023

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA MATERI TRIANGLE EXPOSURE TERHADAP SISWA KELAS XI DI SMKN 3 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode yang digunakan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.