

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Penelitian

Pendidikan berperan dalam memberikan pengetahuan, membantu kemajuan suatu bangsa, mewujudkan manusia yang lebih baik serta berperan dalam menunjang pekerjaan dan karir. Proses pendidikan ini mencakup bentuk-bentuk belajar secara informal, non formal maupun formal baik yang berlangsung dalam keluarga, sekolah, dan kehidupan masyarakat. Dalam UU No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 menyatakan bahwa “jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, non-formal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya”.

Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya. Jalur pendidikan ini mempunyai jenjang pendidikan yang jelas, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi. Pada saat pendidikan menengah tinggi yaitu SMA/MA/MAK/SMK hendaknya memilih sekolah lanjutan yang tepat dan mampu secara mandiri memenuhi kebutuhan pribadinya. Setiap tahun lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) semakin dibutuhkan banyak perusahaan di sektor industri.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan jenis lembaga pendidikan formal selain SMA/MA/MAK. Lulusan SMK diharapkan dapat memiliki kemampuan pada jenis pekerjaan tertentu sesuai dengan minat dan bakatnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Peraturan Pemerintah No.29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah Bab I Ayat 1 Pasal 3, bahwa “Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu”. (Indonesia, 2003) Pada saat ini pembagian jurusan mengacu pada Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Menengah Nomor 7013/D/KP/2013 tentang Spektrum Keahlian Pendidikan Menengah Kejuruan. Spektrum sebagaimana dimaksud merupakan acuan dalam pembukaan dan penyelenggaraan bidang/program/paket keahlian pada SMK. Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi dibagi menjadi 3 program keahlian yaitu Teknik Komputer dan Informatika,

Teknik Telekomunikasi dan Teknik Broadcasting. Program keahlian Teknik Komputer dan Informatika memiliki 3 Paket Keahlian diantaranya 1) Rekayasa Perangkat Lunak, 2) Teknik Komputer dan Jaringan, dan 3) Multimedia. Paket keahlian Multimedia merupakan salah satu jurusan yang banyak diminati dan mudah mendapatkan pekerjaan karena dunia teknologi berkembang dengan pesat dalam beberapa tahun terakhir ini.

Pembelajaran praktek merupakan prioritas sekolah menengah kejuruan. Dengan latihan terus menerus lewat pembelajaran praktek inilah siswa SMK diharapkan dapat memiliki kemampuan yang baik setelah lulus sekolah sebagai bekal untuk berkecimpung di dunia kerja nantinya. Hal tersebut dikatakan oleh Direktur Jenderal Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Mustaghfirin Amin "Kita ingin buat 70 persen praktikum dan 30 persen teori. Perbandingannya 70:30". (Putri, W. D, 2016, Kemendikbud akan Tambah Persentase Praktik SMK, <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/09/15/odicmp359> diakses tanggal 20 Desember 2017). Dengan presentase tersebut siswa SMK diharapkan memiliki kemampuan teknis yang baik tetapi hal tersebut juga memiliki dampak lain yaitu para siswa SMK kurang antusias terhadap pembelajaran berupa teori.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat berpengaruh terhadap media pembelajaran di sekolah. Siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan laptop bahkan telepon seluler yang mereka miliki. Guru juga dapat memanfaatkan berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran agar pembelajaran dapat disampaikan dengan menarik.

Sesuai dengan observasi awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan ketua jurusan multimedia SMK N 1 Cibadak pada jumat 20 Desember 2017 di SMK N 1 Cibadak yaitu Bapak Nono Juarno, SST. Beliau mengungkapkan berbagai permasalahan sekolah menengah kejuruan salah satunya yaitu tentang pembelajaran teori yang kurang menarik perhatian siswa. Mata pelajaran yang direkomendasikan oleh Bapak Nono Juarno yaitu desain multimedia karena paket keahlian Multimedia merupakan jurusan yang sangat erat kaitannya dengan desain. Dalam pembelajaran di kelas bahan ajar yang digunakan

untuk menyampaikan materi adalah sebuah modul desain multimedia dari kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Modul tersebut disampaikan melalui metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran pendukung.

Desain Multimedia merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada jurusan Multimedia Kelas XI SMK N 1 Cibadak. Salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran ini adalah memahami elemen desain dengan materi elemen dan prinsip desain. Menurut Rahayu (2013) dalam modul desain multimedia elemen desain berisi tentang dasar desain seperti garis, bentuk, dimensi dan tekstur sementara prinsip desain seperti keselarasan (harmoni), kesebandingan (proporsi), irama (ritme), keseimbangan (*balance*), penekanan (*emphasis*). Dari analisis yang peneliti lakukan terhadap hasil desain multimedia yang dibuat oleh siswa multimedia SMKN 1 Cibadak kelas XI E maka peneliti menyimpulkan bahwa rata-rata siswa telah memahami elemen desain dengan baik hanya saja dalam mengaplikasikan prinsip desain masih kurang maksimal sehingga materi yang dipilih adalah prinsip desain grafis.

Pembelajaran teori memang cenderung membosankan apabila dibandingkan dengan pembelajaran praktek di laboratorium oleh karena itu keragaman media pembelajaran harus diperhatikan agar dapat menarik perhatian siswa. *Motion graphic* merupakan salah satu media presentasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. *Motion graphic* ramai digunakan untuk menyampaikan pesan dalam beberapa tahun ini. Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt dalam cinagraphic.net, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia. *Motion graphic* biasanya digunakan dalam iklan layanan masyarakat, presentasi portofolio, *opening film/vlog*, profil perusahaan, media promosi dan keperluan multimedia lain. *Motion graphic* memiliki tampilan yang menarik dengan penggabungan grafis, animasi dan audio.

Media pembelajaran menggunakan *motion graphic* bertujuan sebagai stimulus positif bagi siswa untuk menumbuhkan kreativitas, media yang menarik, inovatif dan relevan dengan perkembangan industri, membantu siswa dalam

menerima materi dengan mudah dan cepat, juga merupakan media yang efektif karena dapat digunakan berulang-ulang setiap tahunnya pada mata pelajaran Desain Multimedia dengan materi yang sama yaitu Prinsip Desain.

Oleh karena hal-hal tersebut peneliti memilih judul skripsi “**Pengembangan Media Pembelajaran *Motion Graphic* untuk Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Cibadak**”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang beragam pada mata pelajaran desain multimedia di SMK N 1 Cibadak
2. Media pembelajaran *Motion graphic* yang layak digunakan pada mata pelajaran Desain Multimedia kelas XI SMK N 1 Cibadak

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Motion graphic* pada mata pelajaran desain multimedia siswa kelas XI SMK N 1 Cibadak?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Motion graphic* yang layak digunakan pada mata pelajaran desain multimedia kelas XI SMK N 1 Cibadak?

D. Tujuan Produk yang Dikembangkan

Sesuai dengan perumusan masalah maka produk ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan Media Pembelajaran *Motion graphic* pada mata pelajaran Desain Multimedia di kelas XI SMK N 1 Cibadak
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Motion graphic* pada mata pelajaran Desain Multimedia kelas XI SMK N 1 Cibadak

E. Manfaat

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - 1) Menambah pengetahuan tentang pembuatan Media pembelajaran *Motion graphic*
 - 2) Sebagai ajakan untuk lebih mengembangkan media pembelajaran
 - 3) Diharapkan Media pembelajaran *Motion graphic* dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti tentang prosedur pengembangan media pembelajaran *motion graphic*.
 - b. Bagi peserta didik
 - 1) Membantu siswa dalam menerima materi dengan mudah dan cepat
 - 2) Stimulus positif bagi siswa untuk menumbuhkan kreativitas
 - c. Bagi pendidik

Produk ini dapat digunakan media pembelajaran untuk guru mata pelajaran desain multimedia secara berulang-ulang di setiap tahunnya.