BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi dapat menunjang pengembangan media dalam prosedur belajar dan mengajar. Media merupakan alat bantu proses belajar mengajar yang dilahirkan agar peserta didik dapat lebih memahami, mengetahui dan lebih terampil dalam meninjau bidang studi tertentu. [2]

Berdasarkan penelitian Martin (2020) media pembelajaran waktu ini artinya hal yg krusial, lebih tepatnya di era waktu ini, pada mana Covid-19 sebagai endemi yang mengakibatkan banyak sektor bidang terhenti. Dikemukakan pula pada penelitian Sukanto (2020) waktu era pandemi saat ini, pendidikan formal yang di gelar oleh satuan pendidikan dipaksa buat menghentikan proses pembelajaran tatap muka eksklusif yang dilaksanakan disetiap ruang kelas. pembrehentian proses pembelajaran menggunakan tatap muka eksklusif ini ialah tindakan tegas yang ditetapkan oleh pemerintah pada upaya memutus rantai penyebaran Covid-19 melalui dunia pendidikan, khususnya pendidikan dasar serta menengah. Pada pembelejaran selanjutnya akan dilaksanakan memakai metode online atau daring. Metode yang ditawarkan yaitu penggunaan Elearning. Yang dimaksud Elearning adalah proses pembelajaran yang berbasis tehnologi atau eletronika yang memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk website. Penyajian e-learning berbasis website ini mampu sebagai lebih interaktif. Sistem E-learning ini tak mempunyai batasan akses, sebagai akibatnya memungkinkan proses pembelajaran dilakukan

[2] Dwi Astuti Wahyun Nurhayati, "Improving Student's English Pronouncition Ability Through Go Fish Game and Maze Game", Dinamika Ilmu, Vol. 15 No. 2, 2015.

dengan lebih banyak waktu, dengan ini media pembelajaran sangat berpengaruh besar bagi peserta didik.[3]

Media yang tepat dapat mempertinggi minat belajar siswa dalam pengajaran Salah satunya adalah media video pembelajaran berbasis motion graphic. Pada saat ini motion graphic banyak digunakan dalam bidang grafis yang menarik. Motion graphic pada umumnya lebih sering digunakan untuk iklan komersial, tetapi media video pembelajaran berbasis motion graphic dapat digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran kepada peserta didik tentang keterampilan atau kompetensi yang bersifat spesifik yang ada, dan diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Video motion graphic merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mencakup daya serap penglihatan dan penglihatan. Daya serap manusia kemampuan Edgar Dale dalam Daryanto (2010:14) adalah 1% pada penciuman, 25% pada pencecapan, 35% pada perabaan, 11% pada pendengaran, dan 82%pada penglihatan.[4] Berdasarka Hamalik alam Kustandi dan Sutjipto (2013, hlm.19) dalam penelitianya mengemukakan bahwa "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi siswa". Berdasarkan fungsinya Levie dan Lentzs dalam Kustandi dan Sutjipto (2013, hlm.19) "mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) kompensatoris".

---

[3] Anisa Rosdayanti, Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Motion Graphic Pada Materi Alat Indra Manusia Universitas Pendidikan Indonesia,

[4] Samsuri, Y. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Konstruktivistik Berbantu Media Pembelajaran. Diakses dari http://download.portalgaruda.org/art icle.php. [28 Januari 2022]

Dalam pemanfaatan video motion graphic guna pembelajaran sangat berpengaruh sesuai dengan pernyataan Kustandi dan sutjipto (2013, hlm.20) “fungsi kognitif media visual terdapat dari penemuan penelitian yang menyatakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memberi pemahaman dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar”.[5] Alasan peneliti lebih menentukan motion graphic antara lain, motion graphics membantu penonton buat mendeskripsikan isi video yang didesain sebab dikemas menggunakan tampilan menarik, ke 2 menggunakan motion graphics meningkatkan kecepatan saat penonton buat mengetahui isi video, ketiga pesan tersampaikan secara utuh serta simpel dipahami, serta selanjutnya info menjadi lebih berkesan dikarenakan data-data yang terkesan membosankan mampu menjadi menarik serta praktis dipahami. oleh sebab itu peneliti ingin menyebarkan video yg sinkron dengan materi pada buku dan dibutuhkan memiliki solusi kreatif pada menyampaikan pembelajaran pada para peserta didik, sehingga peserta didik tak terbebani oleh satu atau beberapa mata pelajaran yang diajarkan pada pembelajaran di sekolah.

Pada observasi yang dilakukan di aplikasi Youtube ketika kita search terkait video pembelajaran berbasis motion graphic yang muncul hanya beberapa dan terdapat media yang kurang lengkap materinya sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran video motion graphic ini sesuai dengan buku dan bisa dia akses oleh semua siswa dan guru. Materi yang peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video motion graphic ini adalah Mengenal Negara-negara ASEAN. Alasan mengambil materi ini karena di Youtube juga belum banyak yang

[5] Nugrohadi, F. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

membuat video tentang materi ini disisi lain di mana pada materi ini belum relatif dipelajari hanya menggunakan mendengarkan pendeskripsian dari pendidik atau melihat gambar dua dimensi, karena peserta didik tak jarang menerima kesussahan dalam memahami materi Bila hanya dengan penjelasan yg bersifat ekspresi. Keterbatasan tadi dievaluasi bisa diatasi menggunakan menyajikan tayangan video animasi yang relevan disertai audio. Dengan varian mengajar yang diimbangi dengan pemberian media ini diharapkan pembelajaran dikelas menjadi lebih fleksibel dan menyenangkan. Serta menciptkan suasana baru bagu siswa pada saat belajar.

Menggunakan motion graphic sebagai media pembelajaran bukanlah hal baru. Ada beberapa hal yang membedakan motion graphic yang dikembangkan dari video animasi. Menurut penelitian Purwanti (2015) tentang motion graphic, pada umumnya motion graphics ditampilkan pada waktu singkat, atau sekitar tiga menit, dan pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan siswa. Pada media pembelajaran video animasi biasa durasi videonya lebih panjang.[6] Menurut penelitian Sari (2019), kelebihan penggunaan motion graphic dalam pembelajaran antara lain sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, selalu menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam menemukan terobosan pembelajaran, mampu menggabungkan teks, gambar, Audio, musik dalam pembelajaran, gambar atau video animasi. Suatu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.[7] berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugrohadi (2018) peserta didik diharapkan bisa memperbaiki wawasanya sendiri yang dimana guru hanya berkerja

[6] Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video motion graphic pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, *3*(1).

[7] Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, *1*(1), 43-52.

sebagai fasilitator dan peserta didik belajar dengan lebih aktif dan mandiri.[8]

Bisa disimpulkan bahwa pengembangan media video motion graphic ini diciptakan untuk menujukankepada peserta didik pembelajaran yang lebih menarik khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Mengenal Negara-negara ASEAN di kondisi pandemic saat ini. Maka peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Pembalajran Video Motion Graphic Pada Mata Pelajaran IPS Tema Mengenal Negara-negara ASEAN". Melalui penciptaan dan pengembangan menetapkan bebagai software aplikasi diantaranya Microsoft powerpoint, Capcut, Kinemaster dan Canvas. Maka dari itu tujuan tersendiri nakal menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih menarik.

B. Rencana Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran Video Motion Graphic pada pembelajaran IPS materi Mengenal Negara-negara ASEAN Kelas VIII

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menciptakan media pembelajaran Video Motion Graphic yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa kelas VII MTs Al Huda Bandung

D. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan bermaksud untuk melahirkan sebuah produk media . Media Video Motion Graphic yang berfungsi untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran IPS materi Mengenal Negara-Negara ASEAN Kelas VIII. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah:

1. Produk berbentuk video yang berisikan materi mengenal Negara-negara Asean yaitu Negara Indonesia, Malyasia,

[8] Nugrohadi, F., & Susilana, R. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif. *Educational Technologia*, *2*(1), 45-53.

Singapura, Thailand, Myanmar, Brunei Darussalam, Kamboja, Vietnam, Filipina dan Laos

2. Durasi video kurang lebih 15 menit dengan 10 menit berupa isi materi dari masing-masing Negaraserta pembelajaran yang disampaikan ke peserta didik dan 5 menit berupa evaluasi materi bisa berupa pertanyaan maupun kuis.
3. Video dikemas dalam bentuk DVD dan soft file serta dapat di akses di Youtube guna dikaji oleh semua kalangan peserta didik dan pendidik.

E. Kegunaan Pengembangan

Hasil pengembangan media animasi pada pembelajaran IPS materi mengenal Negara-negara Asean pada Kelas VIII diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara teoritis dengan adanya media ajar dapat memberikan atau mampu meperjelas materi yang belum dipahami oleh peserta didik dengan berbagai contoh yang lebih konkret, menjadi fasilitas penunjang antara pendidik dan peserta didik, memberikan inovasi media ajar dengan mengupayakan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Praktis

a. Bagi peneliti dapat mengetahui pengembangan, keefektifan media video motion graphic materi mengenal Negara-negara Asean Pada kelas VIII.
b. Bagi peserta didik memudahkan proses pembelajaran dan dapat memahami materi mengenal Negara-negara Asean kelas VIII.
c. Bagi guru dapat dijadikan sebagai bahan penunjang untuk proses pembelajaran daring maupun luring yang berpengaruh terhadap inovasi belajar pada materi mengenal Negara-negara Asean kelas VIII.

d. Bagi lembaga pendidikan dapat dijadikan sebgai media pembelajaran dalam hal pembelajaran dalam kelas.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi Pengembangan :

a. Media pembelajaran video motion graphic mampu membuat peserta didik lebih berminat dan semangat dalam proses pembelajaran .
b. Adanya media pembelajara video motion graphic bisa menginspirasi para guru lain untuk menggunakan media tersebut .

Kemudian peneliti hanya membatasi penelitiannya sebagai fokus penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Area yang diteliti adalah pengembangan media video motion graphic.
2. Pokok bahasan dalam video adalah mata pelajaran IPS materi mengenla negara-negara ASEAN.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan dan Penelitian Research and Development (R&D) adalah sebuah langkah-langkah penelitian yang digunakan suapaya dapat membuahkan sebuah produk dan supaya mengetahui dampak atas penerapan produk itu sendiri. Dalam penelitian ini prosuk berasala dari bidang pendidikan bagai yang diungkapkan oleh Nana Syaodih yaitu Research and Development merupakan sebuah langkah-langkah penelitian yang efektif dalam memperbaiki proses belajar mengajar.[9]

2. Media Video Motion Graphic

motion graphic merupakan komponen media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Maka dapat

[9] Nana Syaodih, Penelitian dan pengembangan dalam dunia Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2007) hal.164

diraih dengan menggabungkan berbagai elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan music.[10]

3. Mengenal Negara-negara ASEAN

   Materi mengenal negara-negara ASEAN merupakan materi yang diambil dari buku kelas VIII SMP/MTs Semester Ganjil mata pelajaran IPS. Materi ini berisikan entang mengenal negara ASEAN yaitu Indonesia, Malaysia, Singapura, Brueni Darussalam, Thailand, Filipina, Laos, Kamboja, Vietnam, dan Myanmar.

[10] Nugrohadi, F. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.