

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dapat mempengaruhi proses pelaksanaan pembelajaran. Materi yang disampaikan melalui media pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan yang disampaikan tanpa media tersebut. Dengan adanya media pembelajaran di sekolah, diharapkan siswa lebih tertarik untuk mempelajari topik yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar mereka serta memperkaya pengalaman belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran lebih baik karena membantu peserta didik memahami materi dengan gambaran nyata, bukan hanya konsep atau tulisan. Apa yang dilihat biasanya lebih mudah dicerna dan dipahami dengan cepat, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman yang konkret dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sebaliknya, pembelajaran tanpa media pembelajaran kurang efektif karena guru hanya berceramah, yang dapat menimbulkan rasa malas dan bosan pada peserta didik, sehingga pelajaran menjadi monoton. Keefektifan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran; seberapa besar pengaruh suatu media dalam menambah pemahaman peserta didik bisa menjadi tolak ukur penting dalam suatu pembelajaran.

Pendidikan adalah proses yang kompleks, namun kompleksitas tersebut selalu mengikuti perkembangan manusia. Melalui pendidikan, berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu disesuaikan dan distabilkan agar kondisi yang tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, guru seharusnya memanfaatkan media atau alat bantu yang dapat merangsang pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kemajuan teknologi menyebabkan manusia, baik secara sengaja maupun tidak, berinteraksi dengan teknologi. Media elektronik, hasil dari perkembangan teknologi, mendapatkan perhatian besar dari peserta didik dan memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan pendidikan. Manfaat dari aktivitas pembelajaran yang dipicu oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar siswa dapat mencari informasi secara mandiri dan langsung mengalami proses belajar. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran yang dilakukan secara realistis dan konkret, sehingga dapat mengembangkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis, sekaligus menghindari terjadinya verbalisme yang berulang. Penyampaian materi ajar yang monoton dan tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tahapan penting dalam pembelajaran adalah memilih atau menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Keberhasilan kegiatan pembelajaran selain ditentukan oleh pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran dan aktifitas peserta didik (Hapsari et al., 2019)

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keterlibatan dan motivasi, membantu keefektifan proses pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa (Widjayanti et al., 2019). Salah satu media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan minat dan prestasi akademik mahasiswa serta menyenangkan untuk dipelajari yaitu, media *motion graphic*.

Motion graphic dapat digunakan dalam ranah edukasi, perkembangan teknologi saat ini tidak memiliki batasan dalam ranah pemberian edukasi pun terjadi perkembangan yang sangat pesat. Dengan adanya teknologi pencarian informasi di internet meningkat pesat, penggunaan teknologi pendukung seperti video juga meningkat. Motion graphic dapat mengubah materi materi informasi yang kompleks menjadi video materi pembelajaran yang mudah diakses murid dimana saja dan kapan saja. Dengan video motion graphic materi yang kompleks serta perlu penjelasan detail dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami,

selain itu target dapat menonton ulang video itu tanpa harus menghadiri kegiatan formal atau non formal untuk dapat memahami materi tersebut (Ibiz Fernandez,2019).

SMP Negeri 1 Prabumulih Merupakan salah satu sekolah yang diminati yang berada di Prabumulih yang sudah memakai kurikulum merdeka, Mata Pelajaran IPS yang kurang di minati oleh para siswa dan juga pada proses belajara mengajara masih menggunakan buku saja atau yang bisa di sebut dengan textbook, buku membuat siswa gampang bosan dan hanya mendengarkan saja pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi kehidupan, dan geografi adalah salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, salah satu materi yang penting dalam geografi yaitu lapisan atmosfer yang membahas tentang pemahaman lapisan lapisan yang ada di bumi.

pemilihan materi yang sesuai dengan media yang ditentukan merupakan langkah awal yang penting, disamping pemaparan yang mudah dicerna, dalam arti menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif dan jelas, mampu melibatkan proses berpikir peserta didik, serta memungkinkan peserta didik mencapai tingkat penguasaan secara mandiri. Lapisan gas yang melingkupi bumi dikenal sebagai atmosfer. Atmosfer ini berperan melindungi manusia dari radiasi sinar matahari dan hantaman meteor. Selain itu, keberadaan atmosfer membantu mengurangi perbedaan suhu antara siang dan malam. Atmosfer yang menyelimuti bumi menahan panas sehingga pelepasannya ke luar angkasa lebih lambat dan mengurangi angin pada malam hari. Atmosfer bumi memiliki peran penting bagi kehidupan manusia; selain melindungi bumi dari panas matahari, atmosfer juga dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan.

Berdasarkan hasil observasi yang ditelah di lakukan di sekolah SMP Negeri 1 Prabumulih khususnya kepada bapak Muhammad Fathur Sp.d , Selaku guru yang mengajar IPS Terpadu (Geografi ), Beliau menjelaskan bahwa banyak siswa hanya mendengarkan saja guru menjelaskan tanpa mengerti meterinya, dan Kebanyakan juga siswa bosan dan mengantuk jika hanya mendengarkan guru menjelaskan materi yang di sampaikan.

Menguraikan dari permasalahan yang terjadi, maka dapat disimpulkan salah satu alternatif yang dapat dilakukan pada sekolah SMP negeri 1 Prabumulih ialah media pembelajaran berbasis *Motion Graphic*. Hal ini dipilih karena *Motion Graphic* terdiri dari aspek-aspek multimedia bersifat *audio visual dan Visual Graphic* berupa ilustrasi, tipografi, dan suara yang mampu memvisualisasikan objek-objek disertai dengan penjelasan yang dapat memudahkan calon siswa dalam menerima materi promosi tersebut. Hal tersebut juga ditunjang oleh penelitian Jeffrey Wammes (2019) yang mengatakan bahwa orang-orang akan lebih mudah menangkap dan mengingat gambar jika dibandingkan dengan mengingat tulisan, karena pada dasarnya kinerja daya ingat otak cenderung lebih menerima rangsangan warna dan gambar. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif ini juga dikemas menjadi media yang dapat menyampaikan pesan dan informasi secara dua arah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka akan dirancang sebuah “**Implementasi *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Lapisan Atmosfer Dan Pedosfer Kelas Pada VII Smp Negeri 1 Prabumulih**” *Motion Graphic* ini terdiri dari materi penjelasan yang disertai dengan illustrasi materi yang akan digunakan sebagai media Pembelajaran di Smp negeri 1 Prabumulih.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan laporan kerja praktek ini adalah :

1. Bagaimana proses perancangan *Motion Graphic* pada Video media pembelajaran lapisan aftmosfer dan pedosfer pada kelas VII SMP Negeri 1 Prabumulih ?.
2. Bagaimana melakukan pengujian video media pembelajaran berbasis *motion graphic* lapisan atmosfer dan pedosfer pada kelas VII sekolah SMP Negeri 1 Prabumulih berbasis *motion graphic*

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Pembahasan proses *video editing* menggunakan metode MDLC memakai software Adobe After Effect.
2. Pengujian *motion graphic* terfokus sebagai media pembelajaran dari segi *audio visual dan visual graphic*. Pengujian ini menggunakan metode *Kohen Kappa*

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan video media pembelajaran lapisan atmosfer dan pedosfer berbasis *Motion Graphic* pada kelas VII di Sekolah Smp Negeri 1 Prabumulih.
2. Menerapkan proses pembuatan Motion Graphic ke dalam media pembelajaran.

#### **1.5 Manfaat**

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap proses kegiatan belajar agar menjadi lebih baik dalam segi minat dan ketertarikan siswa untuk belajar, yakni membantu pihak sekolah Smp Negeri 1 Prabumulih dalam menyampaikan bahan materi pada mata pelajaran IPS terpadu (Geografi) khususnya di materi lapisan atmosfer dan pedosfer , yaitu dengan menerapkan *motion graphic*.
2. Serta juga menambah wawasan dalam mengembangkan, menganalisis, serta merancang produk multimedia seperti *motion graphic*.