

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran Animasi 3D adalah suatu penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi, yang di mana pembelajaran ini diajarkan di sekolah SMK/MAK. Tujuan mata pelajaran ini ialah memberikan teori dan praktek fungsi tata letak menggambar suatu objek yang akan didesain. Mata pelajaran ini sangat sering dijumpai di sekolah yang ada jurusan multimedia serta mata pelajaran ini meningkatkan pengetahuan khususnya dalam mendesain suatu objek yang akan kita gambar.

Pada saat proses pembelajaran animasi 3D, ditemukan siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru, siswa kesulitan mengingat fungsi *tools*, dan sulit mendapatkan ide dalam mendesain suatu objek animasi 3D. Hal ini membuat siswa kesulitan menghasilkan suatu produk animasi 3D serta kurangnya pemahaman siswa dalam mengikuti proses belajar didalam kelas maupun diluar kelas, terutama pada masa covid-19. Masa pandemic ini membuat siswa kurang memahami proses pembelajaran animasi 3D secara online. Adapun hasil observasi awal yang dilakukan pada 20 orang siswa menunjukan pembelajaran secara online 55% siswa kurang paham, 35% paham dan 10% tidak paham.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran diatas, diperlukan media video pembelajaran. Berdasarkan studi literatur terhadap beberapa penelitian penggunaan media video pembelajaran masih menunjukan beberapa kekurangan seperti penggunaan CD atau DVD yang akan mengakibatkan penggunaanya harus menyediakan komputer, akan tetapi tidak semua siswa atau guru memiliki komputer yang bisa memutar CD atau DVD, (Panje, dkk, 2016). Desain dalam video kurang bervariasi, mengakibatkan siswa kurang bersemangat mengikuti

proses pembelajaran, (Wulandari, dkk, 2018). Materi dalam bentuk media video pembelajaran motion graphic yang diajarkan guru hanya fokus pada mata pelajaran sejarah indonesia, (Amali, dkk, 2019). Kekurangan dari media video tersebut membuat siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran yang diajarkan guru.

Pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media berupa video pembelajaran Animasi 3D. Kelebihan menggunakan *software video editor* untuk mempermudah merekam aktivitas layer, mengeditnya seperti menambahkan teks, sisip gambar, beri animasi atau transisi, menyimpannya ke disk, mengkonversi ke format video tertentu. Media video pembelajaran pada mata pelajaran animasi 3D akan dibuat lebih menarik dalam desainnya sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan diajarkan pada semester 2 (genap) kelas XI. Nantinya hasil video akan diekspor ke dalam format MP4.

Dengan pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran animasi 3D diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan dan memudahkan untuk belajar desain animasi 3D sehingga siswa mampu menghasilkan ide-ide kreatif dalam membuat objek animasi 3D. Hal ini juga berkaitan dengan *High order thinking skills (HOTS)* yang bertujuan untuk bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks (Saputra, 2016).

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran animasi 3D ?
2. Bagaimana tanggapan pengguna terhadap video pembelajaran yang dibuat ?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar materi ini dapat terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka perlu diadakan batasan masalah dalam penelitian. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

1. Materi pembelajaran dalam video pembelajara hanya satu materi saja, yaitu Membuat produk animasi 3D dengan obyek-obyek sederhana. pada pertemuan ke 18 materi ini akan diajarkan berbasis video berisi teks, gambar, audio.
2. Video pembelajaran pada mata pelajaran animasi 3D hanya diuji cobakan kepada siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Kotamobagu dengan banyak siswa 16 laki-laki dan 12 siswa perempuan maka jumlah 28 orang.
3. Software yang digunakan untuk membuat video menggunakan Camtasia Studio dan Sketch Up.
4. Validasi produk media video pembelajaran pada mata pelajaran animasi 3D berupa uji kelayakan dari ahli materi dan ahli media.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media video pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran animasi 3D.

2. Mengetahui tanggapan pengguna terhadap video pembelajaran yang dibuat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah sumber pengetahuan dalam mengembangkan video pembelajaran pada mata pelajaran animasi 3D.
- b. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran animasi 3D.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

b. Siswa

Sebagai sumber informasi dan pengetahuan bagi siswa, memberikan kemudahan kepada siswa untuk bisa belajar kapanpun dimanapun serta memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan dalam video pembelajaran.