

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia (Suyanto, 2005). Seiring dengan pesatnya perkembangan era digital saat ini, penggunaan video bukan hanya sebagai media hiburan saja melainkan juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran, dokumentasi suatu peristiwa, pembuatan tutorial, bahkan sebagai media promosi.

Pada prakteknya sekarang ini penggunaan video animasi *whiteboard* sebagai media pembelajaran sudah banyak ditemui di beberapa situs-situs berbagi video seperti Youtube dan Vimeo. Video animasi *whiteboard* tidak hanya digunakan untuk mendemonstrasikan produk tetapi dapat juga digunakan untuk menyampaikan ide, konsep atau bahkan dapat juga digunakan untuk menyampaikan ilustrasi dari materi yang disampaikan oleh pengajar dalam kegiatan pembelajaran.

Video ilustrasi merupakan video yang memvisualkan suatu tulisan, lukisan, foto, bahkan gagasan ataupun ide untuk menerangkan dan memperjelas suatu cerita, tulisan, atau informasi tertulis lainnya dan menambahkan unsur suara untuk menghiasinya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan atau informasi tersebut menjadi lebih menarik dan lebih mudah dicerna.

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta (STMIK AMIKOM YOGYAKARTA) adalah perguruan tinggi yang

fokus dalam penggunaan teknologi informasi sebagai sarana dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam menunjang seluruh kegiatan akademis maupun non akademis maka pihak kampus telah menyediakan fasilitas sarana dan prasarana yang memadai untuk dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh civitas akademika tersebut. Sebagai contohnya adalah ruang kuliah yang telah dilengkapi dengan proyektor LCD dan speaker guna menunjang kebutuhan audio visual pada kegiatan perkuliahan.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk menangkap adanya peluang dengan cara melakukan penelitian, dengan judul **Perancangan dan Pembuatan Video Pembelajaran Multimedia Lanjut dengan Menggunakan Teknik *Whiteboard Animation Video***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dikemukakan, permasalahan yang dapat diangkat adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara membuat video pembelajaran Multimedia Lanjut dengan menggunakan teknik *whiteboard animation video*?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa dan mahasiswi terhadap penggunaan video animasi *whiteboard* sebagai media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Hanya membahas tentang pembuatan video pembelajaran Multimedia Lanjut dengan menggunakan teknik *whiteboard animation video*.
2. Informasi yang disajikan dalam video pembelajaran hanya mencakup tentang materi multimedia yang diberikan oleh dosen pengampu Multimedia Lanjut.
3. Materi Multimedia Lanjut yang disampaikan dalam video pembelajaran ini meliputi bab tentang apa itu multimedia, lalu lintas multimedia, produk multimedia, elemen multimedia, dan penjelasan dari setiap elemen-elemen multimedia.
4. Video dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Premiere CS 6, Adobe Photoshop CS 6, dan VideoScribe Desktop.
5. Mengetahui tanggapan dari responder tentang video yang dibuat oleh penulis; dari segi tampilan dan materi yang disampaikan dalam video tersebut.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni diharapkan dapat membuat video pembelajaran Multimedia Lanjut dengan menggunakan teknik *whiteboard animation video*, kemudian menerapkan video pembelajaran tersebut

sebagai alat untuk membantu anak didik dalam mempelajari mata kuliah Multimedia Lanjut.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari dua metode, yaitu dengan pengumpulan data secara primer dan sekunder. Berikut ini penjelasan dari metode tersebut.

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung dari hasil penelitian untuk menjawab masalah atau tujuan penelitian yang dilakukan. Metode data primer yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

- a. Observasi, dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.
- b. Wawancara, dengan cara melakukan proses tanya-jawab dengan beberapa objek penelitian
- c. Diskusi, dengan mengadakan kegiatan wawancara dan bertukar pikiran mengenai permasalahan dan kondisi yang ada dengan dosen terkait.
- d. Kuesioner, dengan membuat daftar pertanyaan (angket) yang diajukan kepada responden. Angket atau kuisisioner ini digunakan untuk mengetahui ketertarikan pengguna produk (user) pada

produk pembelajaran yang telah diujicobakan dan berisi pernyataan-pernyataan mengenai bentuk, tampilan, kedalaman materi, keterbacaan teks, ketepatan urutan penyajian yang berhubungan dengan produk pembelajaran yang dihasilkan. Dalam angket digunakan 4 pilihan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Jawaban "SS" memiliki bobot 4, "S" memiliki bobot 3, "TS" memiliki bobot 2, sedangkan "STS" memiliki bobot 1.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dan dikumpulkan dari pihak lain. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, media internet, serta majalah yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

1.5.2 Metode Analisis

Data yang telah dikumpulkan pada angket validasi pada dasarnya merupakan data kualitatif. Untuk menghitung validasinya maka data terlebih dahulu dirubah kedalam data kuantitatif sesuai dengan bobot skor yaitu satu, dua, tiga dan empat.

Data kuantitatif berupa skor dianalisis menggunakan teknik analisis presentase. Rumus yang digunakan dalam perhitungan adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

(Muhammad Ali, 1998:184)

Keterangan:

P	= Persentase
$\sum X$	= Jumlah skor penilaian
$\sum Xi$	= Jumlah skor tertinggi
100	= Konstanta

Dari prosentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk menentukan katagori tinggi, sedang dan rendah dalam bentuk tabel statistik distributif maka perlu menentukan nilai maksimum, nilai minimum, dan intervalnya. Dengan mengadaptasi rumus persentase diatas maka dapat menentukan nilai indeks minimum dan indeks maksimum. Sedangkan untuk menentukan interval, serta jarak intervalnya dapat mengadopsi rumus yang disampaikan Sugiyono (2010). Dari rumus-rumus tersebut maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- Menentukan persentase skor maksimal $= \frac{\text{Skor Maksimum}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$
 $= \frac{4}{4} \times 100\%$
 $= 100\%$
- Menentukan persentase skor minimal $= \frac{\text{Skor Minimum}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$

$$= \frac{1}{4} \times 100\%$$

$$= 25\%$$

- Menentukan Range = $100\% - 25\% = 75\%$
- Menentukan interval yang dikehendaki yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju.
- Menentukan lebar interval yaitu $75/4 = 18,75$

Berdasarkan perhitungan dan cara yang diadopsi Sugiyono (2010) diatas maka diperoleh Range persentase dan kriteria kualitatif yang disajikan dalam tabel statistik distribusi dibawah ini:

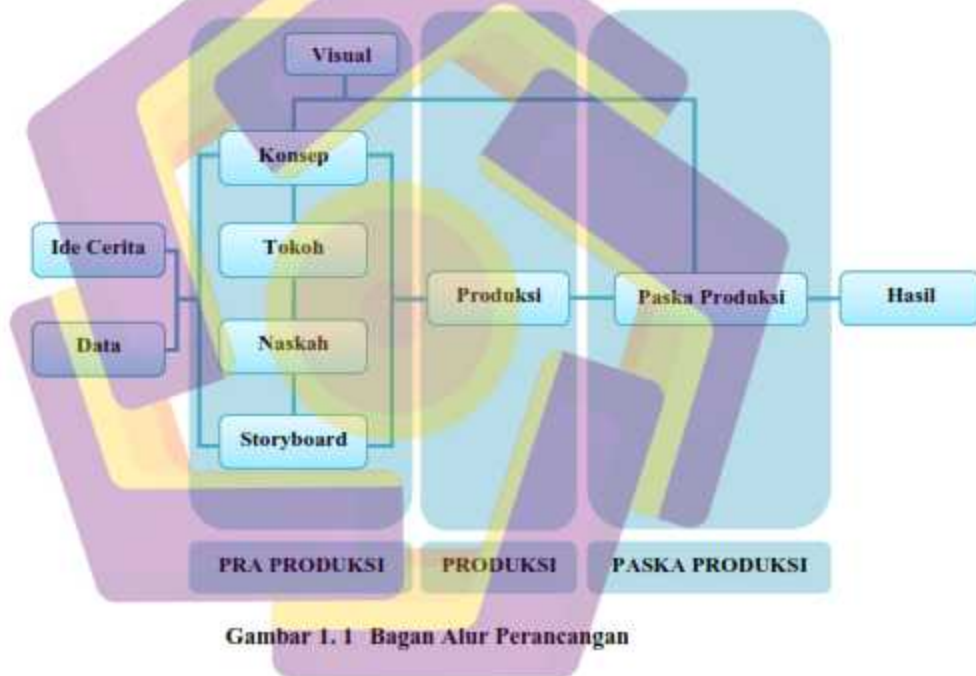
Tabel 1. 1 Interval Pengkategorian Skor Kriteria Kualitatif

No.	Interval	Kriteria
1	$81,25\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Setuju/Sangat Baik
2	$62,50\% \leq \text{skor} \leq 81,25\%$	Setuju/Baik
3	$43,75\% \leq \text{skor} \leq 62,50\%$	Tidak Setuju/Tidak Baik
4	$25\% \leq \text{skor} \leq 43,75\%$	Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik

1.5.3 Metode Perancangan

Uraian analisa dan perancangan yang akan dilakukan dalam pembuatan video pembelajaran ini berawal dari data mengenai materi kuliah tentang mata kuliah multimedia lanjut.

Dalam pembuatan video pembelajaran ini, awalnya akan mencari data-data yang terkait dari sumber-sumber yang dibutuhkan, serta data yang dibutuhkan untuk proses produksi video pembelajaran tersebut. Setelah semua data tersebut terkumpul, selanjutnya masuk kepada ide cerita yang nantinya pokok-pokok dalam ide cerita tersebut akan dikembangkan. Secara garis besar dapat dilihat pada gambar 1.1



1.5.4 Metode Pengembangan

Pada proses pengembangan dibagi menjadi dua tahapan yaitu, tahap produksi dan tahap paska produksi. Dalam melakukan langkah-langkah produksi terdapat beberapa kegiatan meliputi pembuatan animasi dengan menggunakan

software Sparkol VideoScribe, kemudian melakukan *review* hasil sementara, jika hasil yang didapat dirasa masih kurang maka, langsung dilakukan perbaikan. Setelah tahap produksi selesai baru masuk tahap paska produksi, tahap paska produksi dilakukan untuk menggabungkan video dengan suara dari *voiceover* beserta efek musiknya. Pemberian efek musik pada video ini berguna untuk memberikan kesan dramatis pada video pembelajaran.

1.5.5 Metode Testing

Ujicoba ini dimaksudkan untuk menentukan kualitas serta memperoleh data secara lengkap yang dapat digunakan sebagai bahan revisi produk yang dihasilkan. Semakin baik struktur dari proses pengujian, semakin baik hasil pengujiannya.

Tahap uji coba (*testing*) dilakukan dengan cara melakukan validasi kepada para ahli (*expert judgement*). Ahli yang dilibatkan dalam validasi video pembelajaran meliputi:

[1]Ahli dalam bidang media pembelajaran

Uji ahli media pembelajaran ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari sebuah video pembelajaran.

[2]Praktisi (dosen) multimedia lanjut

Uji ahli ini dilakukan untuk mengetahui apakah materi dalam media ini sudah layak atau belum.

Setelah pengujian model dilakukan oleh para ahli, kemudian dilanjutkan revisi serta uji coba terhadap siswa, kemudia video didistribusikan dengan cara membuat *master file* serta dokumentasi dalam bentuk CD (*compact disk*).

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran skripsi secara keseluruhan dan kemudahan dalam menelaah dan memahaminya, penulis memberikan sistematika sebagai berikut.

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi berisi tentang : halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari 5 bab yaitu sebagai berikut :

- a) Bab I Pendahuluan, menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- b) Bab II Landasan Teori, pada bab ini berisi tentang pengertian media pembelajaran, tujuan penggunaan media pengajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, pengertian video pembelajaran, tujuan media video pembelajaran, karakteristik media video pembelajaran, manfaat

media audio, pengertian whiteboard animation video, fungsi whiteboard animation video, devinisi videoscribe desktop.

- c) Bab III Metode Penelitian, pada bab ini menguraikan analisis mengenai proyek video yang dibuat, perancangan pembuatan video berdasarkan rumusan masalah yang ada.
- d) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menguraikan tentang analisis data penelitian dan pembahasannya.
- e) Bab V Penutup, berisi tentang Kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi ini memuat tentang daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dari penulisan skripsi dan lampiran-lampiran.

