

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan implementasi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hubungan antara konsepsi upaya mencerdaskan bangsa dan implementasinya dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain pengembangan kurikulum, penyiapan guru melalui *preservice education*, pendidikan penggunaan strategi dalam pembelajaran di kelas. Berbagai strategi dirancang dan dievaluasi untuk meningkatkan belajar siswa dari teks. Keterampilan seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran memahami konsep dan aplikasi media dalam pembelajaran secara komprehensif. [1]

Sadiman (2012) menjelaskan bahwa media bisa disebut sebagai perantara yang mengantarkan pesan dari pengirim hingga sampai ke penerima. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan di sekolah dasar (SD), melihat keterbatasan kemampuan dan pemahaman siswa pada materi pelajaran. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa siswa sering kali mengalami kesulitan pada saat mengikuti pembelajaran karena ketidakmampuan siswa memahami pesan pembelajaran dari guru dengan cara konvensional atau ceramah. [2]

Jenis media yang saat ini digunakan untuk menunjang pembelajaran salah satunya adalah video animasi. Jenis media pembelajaran ke dalam empat bagian, yakni (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio – visual, (4) dan multimedia (Asyhar, 2011). video animasi termasuk ke dalam jenis multimedia karena dapat menyajikan unsur lengkap media seperti suara, grafis, dan teks. Media video mampu

menggambarkan suatu objek yang dapat bergerak bersamaan suara alami maupun buatan, dapat menyajikan informasi tanpa batas apapun, dapat memaparkan suatu konsep secara sederhana, mengajarkan suatu keterampilan, menjelaskan terjadinya suatu proses, memperpanjang atau menyingkat waktu, serta mampu mempengaruhi sikap (Arshad, 2014). [3]

Berdasarkan hal – hal tersebut diatas, memunculkan gagasan bagi penulis untuk mencoba membuat video animasi tentang Sejarah Indonesia. Video animasi ini dibuat semenarik mungkin untuk menambah minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran Sejarah Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan yakni, “Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia pada SD Negeri Bumijo Yogyakarta”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi permasalahan pada :

1. Perancangan animasi hanya untuk SD Negeri Bumijo Yogyakarta.
2. Video animasi ini hanya untuk siswa kelas 5 SD.
3. Hasil akhir perancangan video animasi adalah berupa tampilan animasi, dan audio yang berguna untuk menunjang penjelasan materi.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 8, Adobe After Effects CC 2019, Adobe Illustrator CC 2019, Corel Draw X7, Adobe Premiere Pro CC 2020 dan Adobe Audition CC 2019

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan ilmu yang selama ini di pelajari di bangku perkuliahan
2. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mempermudah pihak pengajar Mata Pelajaran Sejarah dalam menjelaskan materi tersebut.
2. Membuat video animasi yang dapat membuat siswa menambah minat dalam mempelajari materi Sejarah Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain :

1. Sebagai penunjang pembelajaran Sejarah Indonesia kepada anak Sekolah Dasar.
2. Mampu menambah minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara penulis bertemu langsung dengan tenaga pengajar yang mengajar kelas V SD N Bumijo untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggung jawabkan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan tenaga pengajar pada kelas V dan Kepala Sekolah SD N Bumijo, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada pembuatan media pembelajaran.

1.6.2 Metode Analisis

Penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis SWOT. SWOT terdiri dari *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman). Metode ini digunakan oleh penulis untuk menghasilkan sebuah Media Pembelajaran, dan menguji keefektifan Media Pembelajaran tersebut supaya dapat berfungsi di SD Negeri Bumijo untuk menambah minat siswa memahami materi yang diberikan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah metode yang dilakukan sebelum kegiatan produksi (pra-produksi) yang berupa Merancang konsep animasi, dan Storyboard.

1.6.4 Metode Pengembangan

Didasarkan pada desain pembelajaran dan *storyboard* yang telah dibuat, selanjutnya desain dikembangkan hingga menghasilkan sebuah video animasi pembelajaran yang sesuai diharapkan.

1.6.5 Implementasi

Merupakan tahap dimana video animasi akan di tonton oleh siswa SD N Bumijo Yogyakarta

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah di mengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan di bahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan , metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian Pustaka, konsep dasar pembuatan animasi media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang pembuatan media pembelajaran animasi sederhana.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian media pembelajaran animasi sederhana Sejarah Indonesia serta pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar Pustaka.

