

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

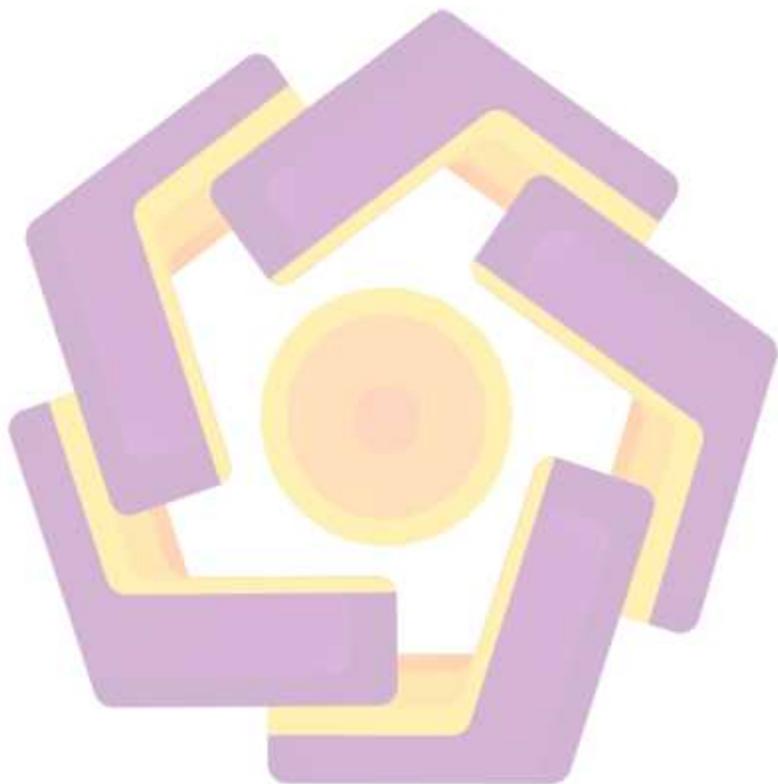
Kemajuan teknologi pada masa ini tidak bisa dihindari keberadaannya, namun kehadirinya perlu diimbangi dengan penguatan pendidikan nilai. Hal tersebut untuk dapat memfilter budaya yang masuk kedalam bangsa Indonesia melalui teknologi, sehingga mereka mampu memilih nilai yang baik dan benar berdasarkan pada landasan, agama, etika, dan moral dan norma yang berlaku di Indonesia [1]. Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2019 lalu, Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya dalam survei. Dengan kata lain, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah [2]. Adapun beberapa faktor yang menyebabkan pendidikan di Indonesia saat ini terbilang rendah yaitu kualitas guru dan metode pembelajaran, dimana sampai saat ini masih menggunakan sistem pembelajaran yang monoton dan tidak ada perubahan dan inovasi. Guru merupakan komponen utama dari proses pendidikan. Guru harus mampu menghadirkan pembelajaran yang baik, mudah dipahami dalam menyampaikan dan menyenangkan. Dalam memudahkan siswa dalam memahami materi maka dibutuhkan kiat untuk memvisualisasi materi sesuai dengan keinginan siswa [3]. Sampai saat ini masih banyak sekolah yang melakukan pembelajaran secara *konvensional* sehingga siswa belum dapat secara optimal menerima materi pembelajaran karena keterbatasan waktu pelajaran, sehingga dibutuhkan pengembangan sistem.

SD Negeri 1 Kadipiro, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul. Sampai saat ini sistem pembelajaran pada SD tersebut masih bersifat konvensional. Guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan yang diberikan kepada siswa. Wali kelas juga mengatakan masalah yang dihadapinya yaitu, siswa-siswi sering tidak bisa menjawab saat guru bertanya kepada mereka karena alasannya yang sudah tidak lazim lagi yaitu lupa, dan pada akhirnya itu

membuat mereka mendapatkan nilai yang tidak memuaskan. Terbukti pada saat evaluasi guru dan juga nilai siswa-siswi yang rendah. Media pembelajaran didalam kelas saat ini menggunakan *Powerpoint dan youtube* sebagai media pembelajaran, penggunaan media-media ini cukup terbilang tidak efektif dimana satu video yang ada di youtube mempunyai durasi yang panjang sekitar 5-10 menit bahkan lebih, dan materi yang disampaikan belum sesuai dengan kurikulum, sekalipun sesuai itu hanya potongan-potongannya saja dan masih terlalu luas dan terlalu jauh. Untuk itu guru membutuhkan sebuah materi yang bisa mencakup semua materi dalam satu pembahasan itu, salah satu permasalahan disini adalah pada kelas 4 SD mata pelajaran IPAS, yang terdiri dari enam BAB, dimana setelah menyelesaikan tiap BAB biasanya guru melakukan yang namanya evaluasi, dari evaluasi tersebut guru mendapatkan kesimpulan bahwa pada BAB Enam di mata pelajaran tersebut rata-rata nilai siswa cenderung lebih rendah. Sehingga guru membutuhkan inisiatif sebuah media pembelajaran yang mungkin berbeda atau yang mempermudah siswa-siswinya untuk memahami pembelajaran tersebut. Permasalahan yang terdapat dalam pelajaran IPAS yaitu siswa harus menggambarkan atau mengimajinasikan budaya yang ada di Indonesia, salah satu yang harus divisualkan adalah keragaman suku bangsa dan budaya, dimana itu terdapat pada Bab Enam. Untuk itu guru mengiginkan sebuah metode pembelajaran alternatif untuk mengenalkan keragaman suku bangsa dan budaya pada materi BAB enam tersebut.

Dari permasalahan yang dihadapi di paragraf dua, maka disini peneliti mengambil sebuah solusi media pembelajaran yaitu, untuk membantu memvisualkan keragaman suku dan bangsa terhadap siswa-siswi, peneliti membuat sebuah media berbentuk video animasi, animasi yang diambil disini dengan metode *motion graphic*, Karena dengan *motion graphic* elemen yang ada di dalam *motion graphic* seperti warna dan gerakan itu di nilai mudah dipahami oleh anak-anak [4]. Pembuatan *motion graphic* nantinya akan disesuaikan dari kebutuhan kurikulum yang ada pada Bab Enam mata pelajaran IPS, dengan acuan buku pembelajaran dan juga pokok pembahasan kurikulum merdeka belajar buku Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Tahun 2022.

Dari beberapa permasalahan diatas maka peneliti mengambil penelitian pembuatan video motion graphic dengan judul "Ayo Mengenal Budaya Indonesia" pada siswa SD Negeri 1 Kadipiro Yogyakarta.



1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu Bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran “Ayo Mengenal Budaya Indonesia” menggunakan motion graphic.

1.3 Batasan Masalah

1. Media pembelajaran berbentuk Animasi *Motion graphic*
2. Spesifikasi resolusi di HD 1920 X 1080 pixel, durasi 2-5 menit dan format .mp4
3. Media hanya digunakan pada mata pelajaran IPS, BAB Enam, di SD Negeri 1 Kadipiro Yogyakarta.
4. Software yang digunakan adalah adobe *After Effect CC 2020*, *Adobe illustrator CC 2020*, dan *Adobe audition CC 2020*.
5. Hasil pengujian informasi animasi motion graphic dilakukan oleh pihak guru SD Negeri 1 Kadipiro Yogyakarta, dan pengujian teknis *motion graphic* akan diujikan oleh ahli animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai alternatif media pembelajaran pada SD Negeri 1 Kadipiro Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan *motion graphic* sebagai media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

- a. Menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana komputer dalam bidang informatika di Universitas Amikom Yogyakarta

2. Bagi peserta didik

- a. Siswa dapat lebih mudah mengingat dan mengerti pelajaran dengan bantuan media pembelajaran
- b. Penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa agar lebih tertarik untuk belajar, dan memudahkan siswa dalam pemahaman materi yang akan dicapai.

3. Bagi instansi sekolah

- a. Memiliki media pembelajaran yang alternatif.
- b. Membantu guru dalam proses pembelajaran.

1.6 METODE PENELITIAN

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

dalam melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar informasi yang terkumpul mejadi informasi yang lengkap dan tersruktur.

Oleh karena itu peneliti menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Observasi

Peneliti melakukan kunjungan survey ke lokasi objek penelitisan di SD Negeri 1 Kadipiro Yogyakarta pada tanggal 09 maret 2022, untuk melihat bagaimana sistem pembelajaran yang ada pada sekolah tersebut, serta mengamati sarana fisik yang ada disekolah.

1.6.1.2 Metode wawancara

Peneliti melakukan wawancara dan bertanya langsung kepada wali kelas IV SD Negeri 1 Kadipiro Yakni Bapak Ahmad Habibur Rahman, S.Pd, mengenai bagaimana sistem pembelajaran di dalam kelas, dan apa saja fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Terkait media pembelajaran

1.6.1.3 Metode kepustakaan

Peneliti mengumpulkan data-data melalui buku-buku literatur dan sumber lainnya yang sesuai dengan kurikulum.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini terdiri dari lima sub pokok pembahasan yang terdiri antara lain sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN, Dalam bab ini akan memaparkan gambaran secara lengkap mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian skripsi, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian ini. Berisi mengenai definisi-defenisi dan teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan penelitian yang diambil.

BAB III METODE PENELITIAN, Pada tahap ini akan membahas tentang alur penelitian metode pengumpulan data, analisis kebutuhan fungsional maupun analisis kebutuhan non fungsional, dan proses perancangan yang di terapkan antara lain, pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta tahap evaluasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Pada tahap ini akan membahas mengenai pembuatan aset, pengeditan video, dan cara rendering pada pembuatan *motion graphic* dengan software *Adobe Illustrator CC 2020*, *Adobe After effect CC 2020*, *Adobe Premiere CC 2020*, dan *Adobe Audition CC*.

BAB V PENUTUP, Yaitu berisi kesimpulan dari seluruh proses penulisan skripsi ini, dan juga saran untuk pengembangan selanjutnya.