

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada awal tahun 2020 dunia dilanda wabah *coronavirus Disease* atau COVID-19. Menurut Isbaniah, Fathiyah dkk, dalam Dokumen Resmi Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19) (2020), mengungkapkan bahwa Kasus ini diawali dengan informasi dari Badan Kesehatan Dunia / *World Health Organization* (WHO) pada tanggal 31 Desember 2019 yang menyebutkan adanya kasus-kluster pneumonia dengan etiologi yang tidak jelas di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China [1]. Peristiwa ini sangat berdampak bagi dunia bahkan Indonesia. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19), dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa [2]. Dengan pembelajaran daring para pengajar dituntut untuk mengembangkan metode pembelajaran tidak seperti sebelum terjadinya pandemi COVID-19. Pada SDN 14 Batu Nanta belum terdapat media pembelajaran yang berupa video pembelajaran, yang dimana sangat sulit untuk menyampaikan materi yang ada kepada para siswa. Dari peristiwa ini

maka penulis melihat peluang untuk membuat suatu media pembelajaran menggunakan video *motion graphic*.

Dalam pembuatan video banyak sekali teknik yang bisa digunakan, salah satunya adalah *Motion graphic*. *Motion graphic* terdiri dari 2 kata yaitu *Motion* yang berarti gerak dan *Graphic* yang berarti Grafis. Menurut Animasi Studio dalam jurnalweb *Arti Dari Motion Graphic* (2020), *Motion graphic* adalah rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti Ilustrasi, Tipografi, hingga Fotografi [3].

Dari latar belakang tersebut terdapat kendala-kendala dan agar menghasilkan video yang relevan dan dapat mengilustrasikan suatu materi maka akan lebih tepat jika menggunakan teknik *motion graphic* dalam pembuatan video pembelajaran, karena dengan menggunakan *motion graphic* akan lebih masuk akal untuk mengilustrasikan materi-materi yang terdapat pada sekolah Dasar kelas 5. Maka dengan itu penulis memutuskan untuk mengambil judul skripsi **“Pengembangan Materi Edukasi Menggunakan Teknik *Motion graphic* pada Sekolah Dasar Kelas 5”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan masalah yaitu, “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan video *motion graphic* mengenai penyampaian materi pelajaran pada sekolah dasar kelas 5?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka penelitian ini membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas pengembangan pembelajaran pada Sekolah Dasar Negeri 14 Batu Nanta.
2. *Software* digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah Adobe After Effect CC 2020, Adobe Preimer Pro CC 2020, Adobe Audition CC 2020, dan Adobe Ilustration CC 2020.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini hanyalah materi Matematika dengan pembahasan "Volume Bangun Ruang – Kubus dan Balok" pada kelas 5 Sekolah Dasar berdasarkan kurikulum 2013.
4. Hasil hanya di tayangkan di Youtube, dengan resolusi maksimal 1920 x 1080 (1080p), dan berdurasi antara 5 – 10 menit.
5. Penelitian ini membahas hanya sampai dengan penayangan.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan. Maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video untuk mengembangkan media pembelajaran pada kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 14 Batu Nanta.
2. Sebagai syarat kelulusan program Sastra-1 Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu proses belajar-mengajar pada sekolah Dasar Negeri 14 Batu Nanta.
2. Memperoleh gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menambah wawasan lebih tentang pembuatan video pembelajaran.
4. Membuat adik-adik Sekolah Dasar lebih memahami materi pelajaran.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang dilakukan penulis dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.6.1.1 Metode Eksperimen**

Praktek secara langsung merupakan salah satu cara yang efektif untuk belajar dan menerapkan ilmu yang telah kita miliki, serta melatih kemampuan dan lebih mengenal kesulitan yang mungkin akan ditemui. Dengan ini penulis mencoba untuk terus menggunakan dan mengembangkan teknik dan metode yang sudah dipelajari dengan harapan dapat lebih efektif dalam hal pembuatan dan mengetahui kesalahan yang mungkin akan dialami.

### **1.6.1.2 Metode Studi Pustaka**

Mendapatkan data referensi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian melalui media seperti, buku – buku, media sosial/internet, dokumen atau skripsi orang lain, dan mencari perbandingan video – video animasi yang lain.

### **1.6.1.3 Metode Wawancara**

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya. Wawancara dilakukan dengan cara penyampaian sejumlah pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber. Hal ini penulis lakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada guru dari kelas yang bersangkutan, sehingga penulis mendapatkan informasi yang berguna untuk penelitian yang sedang dilakukan.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Analisis adalah untuk menguraikan kebutuhan informasi yang telah didapat dan pemanfaatan dari teknik yang diambil dalam pembuatan.

### **1.6.3 Metode Perancangan / Produksi**

Pada buku karangan Suyanto, M dan Yuniawan yang berjudul *Merancang Film Kartun Kelas Dunia* menjelaskan bahwa dalam proses produksi atau perancangan itu ada beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.[20]

1. Pra produksi
2. Produksi

### 3. Pasca produksi

#### 1.6.4 Evaluasi

Evaluasi meliputi pengujian kesesuaian dalam menerapkan teknik *motion graphic* dalam menyampaikan informasi. Dengan Evaluasi ini diharapkan dapat lebih menjamin kesesuaian dengan materi atau informasi yang dibagikan melalui video pembelajaran yang dibuat.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Seperti pada umumnya laporan penelitian ilmiah, penyusunan penulisan ini dibuat dalam beberapa uraian bab-bab agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan. Berikut susunan penulisan pada penelitian ini.

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang landasan teori secara singkat yang digunakan sebagai tinjau pustaka, teori tentang animasi menggunakan teknik *motion graphic*.

##### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan tentang analisa permasalahan dan kebutuhan sistem dalam pembuatan video.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan video sesuai konsep yang dipilih. Yaitu meliputi kegiatan pra produksi seperti pembuatan storyboard, kegiatan produksi seperti editing, dan juga kegiatan pasca produksi.

**BAB V : PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang diperoleh dari permasalahan yang dibahas.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka memuat semua Pustaka atau sumber yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi.

