

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan sangat penting dalam menjawab tantangan yang ada dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pendidikan dalam lingkungan sekolah. Berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengimbangi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, dan penulis memilih mata kuliah perdagangan internasional karena penulis juga mendiskusikan mata pelajaran apa yang susah dipahami oleh siswa.

Bangsa Indonesia saat ini telah mengalami krisis multidimensi sebagai akibat rendahnya kualitas sumber daya manusia. Salah satu faktor rendahnya kualitas sumber daya manusia ialah lemahnya sistem pendidikan di Indonesia [1]. Masalah yang dihadapi dunia pendidikan sangat kompleks, oleh karena itu pendidikan harus selalu ditingkatkan kualitasnya seiring dengan perkembangan zaman, indikator lemahnya sistem pendidikan dapat dilihat dari kurang berhasilnya dan kurang bermaknanya proses pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung [2].

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadikan siswa sangat berantusias dalam belajar. Dengan pemilihan dan pemanfaatan media yang efektif maka dapat terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga rasa bosan pada siswa akan berkurang ketika saat proses

belajar. Maka media pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan rasa minat belajar peserta didik untuk mendapatkan *output* yang baik

Berdasarkan pengamat penulis maka perlu adanya sebuah media yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan berbagai pengetahuan, pengajaran dan memberikan informasi agar pengetahuan dan pengalaman belajar lebih jelas dan mudah dipahami serta memberikan pengalaman baru kepada para siswa. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Meureubo, terlihat bahwa ketika proses belajar pada mata pelajaran ekonomi khususnya pelajaran di kelas guru hanya menggunakan media pembelajaran yang mendukung dalam proses mengajar. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa bosan ketika belajar dikelas dan menjadikan siswa bersifat pasif sehingga tidak ada interaksi antara siswa dan guru, seperti tanya jawab dan diskusi tentang materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas diharapkan dengan adanya media pembelajaran menggunakan *motion graphic* dapat meningkatkan siswa belajar dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru serta dapat memudahkan guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa sekolah.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran video animasi *motion graphic* di SMA Negeri 2 Meureubo
2. Bagaimana hasil uji kelayakan video animasi *motion graphic* di SMA Negeri 2 Meureubo
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi *motion graphic* di SMA Negeri 2 Meureubo

1.3 Batasan masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini dan tujuan yang ingin dicapai agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan dibuatlah batasan masalah sebagai berikut :

1. Durasi pembuatan animasi ini maksimal 3 menit.
2. Tools yang digunakan menggunakan *adobe after effect*
3. Pembuatan animasi *motion graphic*

1.4 Maksud dan tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah maka maksud dan tujuan dari penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Memudahkan guru dalam mengajar tentang apa itu perdagangan internasional.
2. Membantu meningkatkan sistem pembelajaran yang lebih modern di Sma Negeri 2 Meureubo.
3. Memudahkan siswa memahami tentang apa itu perdagangan internasional dengan menggunakan animasi motion graphic.

1.5 Manfaat penelitian

Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut

1. Universitas AMIKOM Yogyakarta
Menjadi referensi untuk adik adik mahasiswa dalam menyusun tugas kuliah, materi perkuliahan, tugas akhir, skripsi, dan melakukan penelitian
2. Penulis
 - a. Meningkatkan tata bahasa berbicara dengan orang lain dan menambah wawasan tentang format menulis yang baik dan benar dan bagaimana menyelesaikan masalah dalam lingkungan masyarakat
 - b. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Studi Sarjana-I jurusan Informatika, Fakultas ilmu komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.kom)

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Diperlukan studi literatur dan tinjauan pustaka untuk mendapatkan informasi dan data yang dibutuhkan, sebagai langkah awal untuk mencari materi pembahasan yang sesuai dengan topic yang menjadi bahan penelitian. Serta referensi yang dibutuhkan untuk membuat animasi *motion graphic* agar mudah di pahami.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis merupakan tahapan suatu proses yang dimana data yang telah dikumpulkan akan diolah guna menjawab rumusan masalah.

1.6.3 Metode perancangan

Metode perancangan yang akan dilakukan adalah membuat animasi *motion graphic* untuk Sma Negeri 2 Meureubo.

1.6.4 Metode pengujian

Pada tahap pengujian, penulis melakukan sebuah uji coba apakah animasi *motion graphic* dapat mudah dipahami oleh siswa dengan cara membagikan kuesioner sebelum siswa menonton animasi dan sesudah siswa menonton animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini terdiri dari lima bab. Masing – masing memiliki bab pembahasan tersendiri. Berikut sistematika penulisan skripsi yang diuraikan dalam bentuk bab:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dilakukan pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dilakukan pembahasan tentang landasan teori dan hal yang mendukung pelaksanaan penulisan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dilakukan pembahasan tentang identifikasi masalah, analisis, kebutuhan sistem. Pengambilan data yang dibutuhkan, kebutuhan *hardware* dan *software*, serta perancangan sistem yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dilakukan pembahasan tentang implementasi, uji coba, dan hasil dari sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran.