

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Seiring berkembangnya zaman teknologi sangat berkembang pesat dimana teknologi dapat membantu dalam kegiatan sehari-hari seperti bekerja, bermain maupun belajar. Maka dari itu untuk mempermudah dalam belajar penelitian ini membuat media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan sebagai alternatif dalam belajar kedepannya. Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu dampak perkembangan teknologi dari media sebelumnya seperti buku dan majalah. Dalam pembuatan media pembelajaran yang berbentuk video dengan gambar 2D ini dapat menggunakan beberapa Teknik animasi seperti *Motion Graphic* salah satu contohnya. *Motion graphic* sendiri adalah media yang berbentuk visual yang dimana dalam pembuatannya meliputi komponen-komponen seperti gambar, ilustrasi, video, fotografi, dan tipografi yang nantinya dianimasikan untuk menciptakan sebuah gerakan.[1]

Pada penelitian ini penulis membuat media pembelajaran dengan ilustrasi 2D. Dimana media pembelajaran sendiri merupakan komponen yang sangat penting untuk Pendidikan, di kala zaman yang semakin berkembang dan juga banyaknya sekolah yang menerapkan sistem belajar online atau sering disebut daring yang dikarenakan adanya pandemi. Maka dari itu pembuatan media pembelajaran ini bertujuan agar mempermudah para anak-anak sekolah dasar khususnya kelas 1 dalam belajar dirumah. Media pembelajaran ini sendiri membahas materi tentang matematika dimana matematika merupakan mata pelajaran yang sangat wajib pada sekolah dasar. Maka dari itu kami membuat video dengan Teknik *motion graphic* agar mempermudah dari segi visualisasi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis memilih konsep 2D dikarenakan dalam pembuatan media pembelajaran tersebut menggunakan beberapa gambar fiksi dan imajinatif, yang dimana kurang memungkinkan bila dilakukan dengan Teknik live shoot. [2]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diperoleh beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

Bagaimana membuat video media pembelajaran dengan menggunakan Teknik motion graphic ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan adalah Teknik *motion graphic*
2. penulis menggunakan metode wawancara atau kuesioner yang dilakukan kepada guru dan siswa SDN Tegalrejo 2
3. Video *motion graphic* menggunakan gambar animasi 2 dimensi
4. berdurasi kurang dari 6 menit
5. Materi yang disampaikan adalah pelajaran matematika.
6. Materi yang disajikan merupakan materi matematika kelas 1 SD berdasarkan referensi dari buku paket SDN Tegalrejo 2
7. Penulis menggunakan teknik motion graphic dikarenakan sesuai dengan permintaan dari pihak sekolah.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. untuk mempermudah siswa dan siswi dalam belajar dengan bantuan visual
2. membuat media pembelajaran yang diharapkan dapat di kembangkan oleh SDN Tegalrejo 2 nantinya

1.5 Manfaat

Adapun manfaat penelitian yang didapat pada penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi Penulis

1. menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan animasi sebagai media pembelajaran
2. dapat membuat media pembelajaran yang bermanfaat bagi orang-orang, khususnya adik-adik SDN Tegalrejo 2
3. dapat menjadi acuan dalam penelitian bagi peneliti selanjutnya, khususnya pada bidang animasi.
4. Penulis menggunakan teknik *motion graphic* dikarenakan sesuai dengan permintaan dari pihak sekolah.

1.5.2 Bagi Sekolah

1. dapat mengetahui pentingnya media pembelajaran bagi guru dan siswa
2. kegunaan media pembelajaran bagi sekolah yang bisa di kembangkan nantinya.
3. mempermudah para orangtua dalam mengajarkan sang anak
4. dapat membuat animasi *motion graphic* yang bermanfaat bagi siswa-siswi

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian dan pembuatan animasi ini menggunakan metode analisis pengumpulan data.

1.6.1 Metode Analisis Pengumpulan Data

Metode analisis data adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang berguna untuk kebutuhan penelitian.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

1.6.3 Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung ke tempat penelitian yaitu SDN Tegalrejo 2 untuk mendapatkan informasi serta mengamati buku pelajaran terutama matematika untuk dijadikan referensi.

1.6.4 Wawancara

Melakukan wawancara kepada kepala sekolah SDN Tegalrejo 2 sekaligus kepada guru-guru yang mengajar untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan video animasi motion graphic yang akan diterapkan sebagai media pembelajaran di SDN Tegalrejo 2.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dirancang secara sistematis. Berikut sistematika penulisan yang diuraikan secara singkat mengenai isi skripsi ini :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas teori-teori yang digunakan paduan dasar dalam penelitian serta penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini terdiri dari pengumpulan data dan perencanaan animasi pada penelitian ini

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini Menjelaskan tentang proses pembuatan dan hasil penelitian

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan pada penelitian dan saran penulis dalam mengembangkan animasi sebagai media pembelajaran.

