

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, sehingga guru dituntut untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan mendorong minat siswa dalam pembelajaran. Peranan media sangat penting untuk keberlangsungan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas. Hal ini dikarenakan pemanfaatan media mempunyai banyak keunggulan, salah satunya yaitu mampu mewujudkan benda yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Pemanfaatan media yang digunakan yaitu motion graphic. Motion graphic adalah gambar yang dibuat sedemikian rupa agar terlihat bergerak atau membentuk ilusi gerakan, dengan demikian motion graphic merupakan media audio visual yang didalamnya menggabungkan seni pembuatan animasi dan desain grafis dalam satu waktu[1]. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang bersifat empirik dan abstrak khususnya pada Sistem Tata Surya karena sangat mustahil untuk mengamati lintasan dari semua planet secara langsung maka video animasi ini menjadi solusi untuk memodelkan gerak-gerak pada planet di tata surya disertai dengan penjelasannya[2].

Berdasarkan observasi awal pada SD Negeri Nirmala dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terdapat kendala dalam penyampaian materi, dan tenaga pendidik mengalami beberapa kendala seperti kurangnya ilustrasi pada materi yang disampaikan kepada peserta didik, kemudian kurangnya ilustrasi gambar menyebabkan peserta didik tidak fokus pada materi yang disampaikan sehingga terjadi kendala dalam penyampaian materi, yang mana pembelajaran menjadi pasif pada pembelajaran tatap muka. Guru hanya menggunakan media pembelajaran menggunakan LKS, Buku IPA dan Gambar dan masih menggunakan metode ceramah, menyebabkan peserta didik kurang konsentrasi serta bosan pada saat pembelajaran berlangsung membuat penyerapan materi tidak bisa diserap secara maksimal oleh peserta didik.

Penggunaan video animasi motion graphic dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara alami. [3] Video animasi merupakan solusi karena mayoritas fenomena alam sangat sulit untuk diamati secara langsung karena berbagai faktor seperti bahaya, terjadinya sangat cepat atau sangat lambat, tidak bisa dilihat karena terlalu besar atau terlalu kecil dan bersifat abstrak. Salah satunya pada sistem tata surya sangat mustahil untuk melihat secara langsung setiap lintasannya maka video animasi menjadi solusi untuk memodelkan gerak-gerak planet di tata surya disertai dengan penjelasannya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk merancang media pembelajaran video animasi motion graphic pada materi sistem tata surya dalam buku kelas V untuk menjadi solusi agar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya sistem tata surya dapat diilustrasikan dan pembelajaran berjalan dengan efektif.

Penggunaan media animasi motion graphic diharapkan dapat membantu memahami materi pada Ilmu Pengetahuan Alam khususnya sistem tata surya. Peneliti merancang media pembelajaran animasi motion graphic pada pelajaran Ilmu pengetahuan alam khususnya sistem tata surya di kelas V SDN Nirmala agar materi bisa di ilustasikan tidak hanya sekedar membaca dan melihat dari buku tanpa adanya ilustrasi secara detail.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana merancang sebuah video animasi menggunakan motion graphic sebagai media pembelajaran pada materi sistem tata surya pada kelas V SD N Nirmala?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya materi yang dibahas pada penelitian ini, maka penulis membuat pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan di SD Negeri Nirmala pada kelas v
2. Video animasi dibuat dengan resolusi 1080 x 1920 dan durasi +4 menit
3. Teknik yang digunakan adalah motion graphic
4. Materi yang disampaikan yaitu Ilmu pengetahuan alam sistem tata surya

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian di atas adalah untuk mengetahui kesulitan pada saat proses pembelajaran sistem tata surya pada siswa kelas V SD Negeri Nirmala. Maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Menggunakan teknologi animasi motion graphic yang diterapkan pada media pembelajaran sistem tata surya
2. Mengembangkan media pembelajaran tradisional yang dikemas dalam media animasi motion graphic
3. Mengilustrasikan mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam pada materi sistem tata surya pada siswa

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Menjadi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 jurusan sistem informasi dan menambah pengetahuan dalam pembuatan video animasi 2D motion graphic, serta dapat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya serta dikembangkan untuk ruang lingkup yang lebih luas.

2. Bagi SDN Nirmala

Dapat digunakan sebagai media pengajaran baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Guru

Memfasilitasi dan mendukung guru dalam memberikan materi dengan efektif.

4. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan maupun motivasi menggunakan media pembelajaran baru untuk meminimalkan hambatan belajar dan Membantu siswa untuk lebih mudah mempelajari materi.

5. Bagi Dosen Pembimbing

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas dosen,selama bimbingan skripsi untuk perbaikan di masa yang akan datang jauh lebih baik.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini agar lebih terarah dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang uraian skripsi yang akan dibuat berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah,Batasan Masalah,Maksud dan Tujuan,Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tinjauan pustaka,dasar teori pembuatan video animasi *motion graphic*,serta referensi yang mendukung dalam pembuatan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat tinjauan umum yang berkaitan dengan objek penelitian dan alur penelitian serta analisa kebutuhan sistem dan pra- proses pembuatan animasi *motion graphic*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan video animasi *motion graphic*. Dari proses produksi dan sampai tahap hasil pembuatan video animasi *motion graphic* di implementasi

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penyusunan penelitian yang telah dilakukan selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

