

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kemajuan teknologi suatu informasi tak kalah pesat bersamaan dengan berjalannya waktu. Mulai dari bidang perusahaan, bidang kesehatan, bidang pendidikan hingga masyarakat umum merasakan efek dari kemajuan teknologi ini. Munculnya teknologi – teknologi baru terutama pada teknologi informasi dirasa sudah lumrah bahkan tidak asing untuk mempermudah kegiatan – kegiatan setiap orang. Pada bidang pendidikan contohnya, teknologi informasi bisa berfungsi untuk media pembelajaran. Video merupakan satu dari sejumlah tipe sarana untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan video selain mempermudah dalam penyampaian suatu informasi penggunaannya pun praktis serta efektif karena dapat digunakan berulang – ulang kali.

Pada mata pelajaran matematika, guru di SMP Muhammadiyah Bandongan masih menggunakan media pembelajaran secara lisan, tulisan dan gambar sederhana yang bersifat statis. Karena hal tersebut seringkali murid kesulitan ketika mengilustrasikan maksud dari materi apa yang sedang dijelaskan. Oleh karenanya untuk mempermudah siswa dalam memahami materi maka akan diterapkan media pembelajaran berupa video dengan teknik *motion graphic*.

Dipilihnya teknik ini bertujuan agar penyampaian informasi lebih efektif dan tentunya menarik. Dalam teknik *motion graphic*, walaupun menerapkan grafis yang sederhana namun dapat menyampaikan data yang rumit sehingga mudah dipahami. Dengan *motion graphic* dalam menyampaikan informasi dapat diilustrasikan dengan menyuguhkan kumpulan – kumpulan gambar yang digerakkan. Yang mana hal tersebut akan lebih memperjelas siswa dalam memahami materi, jika dibandingkan dengan gambar yang hanya bersifat statis (diam). Selain itu dengan efek suara akan menambah ketertarikan siswa dalam memperhatikan video. Secara tidak langsung siswa sudah mulai berusaha memahami apa isi yang terkandung dalam video.

Berdasarkan penjabaran tersebut penulis bermaksud membuat media pembelajaran berbasis video *motion graphic* bagi siswa kelas 7 di SMP Muhammadiyah Bandung. Teknik *motion graphic* ini merupakan inti dari judul skripsi yang penulis ambil, yakni “Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Motion Graphic pada Materi Aritmetika Sosial di SMP Muhammadiyah Bandung” Yang mana dengan adanya video tersebut diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga penyampaian informasi akan lebih mudah untuk dipahami.

1.2 Rumusan Masalah

Bersumber pada uraian yang ada pada latar belakang, permasalahan yang hendak diulas dalam penelitian kali ini ialah seperti berikut:

1. Bagaimana menganalisis dan merancang media pembelajaran berbasis video *motion graphic* untuk materi aritmetika sosial di SMP Muhammadiyah Bandongan?
2. Bagaimana membuat media pembelajaran berbasis video *motion graphic* untuk materi aritmetika sosial di SMP Muhammadiyah Bandongan?
3. Apakah penggunaan teknik *motion graphic* pada video media pembelajaran aritmetika sosial di SMP Muhammadiyah Bandongan sudah cukup menarik?

1.3 Batasan Masalah

Batasan – batasan masalah yang ada pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Ruang lingkup pada tahapan analisis dan perancangan penelitian ini berupa tahap pra produksi.
2. Sementara ruang lingkup pada pembuatan media pembelajaran berbasis video *motion graphic* ini meliputi tahap produksi serta pasca produksi.
3. Pembuatan video *motion graphic* ini ditujukan kepada siswa kelas 7 di SMP Muhammadiyah Bandongan

4. Video ini berisi materi mengenai aritmetika sosial (materi aljabar) yang berfokus pada sub bab “Harga Pembelian dan Harga Penjualan,” serta 1 contoh ilustrasi soal latihan beserta pembahasannya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan ilmu berupa teori maupun praktek yang sudah diperoleh semasa melakukan studi pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menambah media pembelajaran di SMP Muhammadiyah Bandongan dengan upaya membuat video *motion graphic*.

Tujuan yang ingin diraih penulis pada penelitian kali ini diantaranya seperti berikut:

1. Melengkapi satu dari berbagai syarat untuk menyempurnakan pendidikan program strata 1 dalam bidang Informatika dan komputer pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menciptakan video *motion graphic* materi aritmetika sosial bagi kelas 7 di SMP Muhammadiyah Bandongan.
3. Menganalisis tanggapan siswa kelas 7 di SMP Muhammadiyah Bandongan mengenai media pembelajaran berbasis video *motion graphic* ini.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- 1.) Memahami tata cara apa saja yang dilalui dalam pembuatan video *motion graphic*.
- 2.) Sanggup mengembangkan diri pada bidang desain.

2. Bagi Siswa - Siswi SMP Muhammadiyah Bandongan

- 1.) Mempermudah pengenalan pelajaran aritmetika sosial.
- 2.) Sebagai media pembelajaran yang menyenangkan namun tetap berfokus pada tujuan utama yakni mendukung siswa.

3. Bagi Guru SMP Muhammadiyah Bandongan

- 1.) Memperbanyak pengetahuan mengenai media untuk pembelajaran aritmetika sosial.
- 2.) Menunjang guru dalam metode penyampaian materi aritmetika sosial kepada siswa yakni dengan bantuan ilustrasi dari video *motion graphic* ini.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan dan penyelesaian video *motion graphic* ini ialah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Kepustakaan

Dilakukan metode ini supaya mendapatkan referensi informasi dan konsep teoritis, baik berasal dari buku atau bahkan internet yang semua itu masih berkaitan dengan penelitian ini.

1.6.1.2 Metode Observasi

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara langsung ke guru mata pelajaran yang bersangkutan di SMP Muhammadiyah Bandongan oleh penulis guna memperoleh gambaran mengenai suatu permasalahan yang sedang diteliti.

1.6.1.3 Metode Wawancara

Pada tahap wawancara ini dilakukan secara langsung kepada pihak objek penelitian yakni kepala sekolah SMP Muhammadiyah Bandongan agar mendapatkan informasi lebih akurat.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis SWOT yang berdasarkan faktor *internal* yakni (*Strength* dan *Weakness*) kemudian faktor *external* yakni (*Opportunities* dan *Threats*).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan pada penelitian ini berupa tahapan pra produksi, yang meliputi penentuan konsep (ide cerita), riset, disain karakter, naskah dan pembuatan *storyboard*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode ini terdiri dari 2 tahap yakni, tahap produksi meliputi pembuatan aset – aset gambar dan perekaman suara dubing serta tahap pasca produksi yang meliputi pemberian efek animasi, editing, rendering dan testing.

1.6.5 Metode Testing

Peneliti juga melakukan testing terhadap hasil dari media pembelajaran video *motion graphic* dengan menggunakan metode *black box testing*.

1.6.6 Metode Implementasi

Pada metode ini penulis melakukan penyerahan video terhadap pihak SMP Muhammadiyah Bandungan. Juga menampilkan video tersebut di kelas (tepatnya kelas 7) ketika jam pelajaran matematika berlangsung.

1.7 Sistematika Penulisan

Selama pengerjaan skripsi penulis membagi sistematika penulisan menjadi 5 bab sebagai acuan dasar, diantaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama menguraikan perihal latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab kedua akan dijabarkan perihal tinjauan pustaka yang menjelaskan mengenai penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang mengusung tema sama guna dijadikan referensi bagi penulis. Serta konsep teori yang mengulas secara detail mengenai permasalahan penelitian ini

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga ini memuat profil singkat SMP Muhammadiyah Bandongan, analisis SWOT terhadap objek penelitian, penjelasan mengenai tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab keempat diuraikan proses produksi, pascaproduksi serta implementasi hasil video juga menguji hasil video tersebut menggunakan kuisioner.

BAB V PENUTUP

Bab yang terakhir memberikan kesimpulan juga saran yang diberikan oleh penulis berdasarkan dari pelaksanaan kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Mencantumkan berbagai sumber informasi baik berasal dari *e-book* maupun buku yang dijadikan sebagai referensi dalam penyusunan skripsi ini.

LAMPIRAN