

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan tidak lain di pengaruhi oleh dunia teknologi. Dengan berkembangnya dunia teknologi semakin banyak pemanfaatan media dalam berbagai hal, pernyataan tersebut dikuatkan oleh penuturan Computer Teknologi Reaserch (CTR) yang menyatakan bahwa "orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat dan didengar dan dilakukan sekaligus" terdapat pada jurnal Munir (2012)[1]. Hal itu yang membuat dunia desain grafis berkembang dan seiring berkembangnya software yang membuat orang beralih dan berpikir bagaimana membuat animasi yang mudah, misal dalam rendering, dan hadirilah pemikiran baru tentang desain animasi motion graphic, meskipun sudah lama ada namun sekitar abad ke-20 menjadi berkembang dilihat dari banyaknya penggunaan motion graphic.

Sistem tata surya merupakan salah satu pelajaran ilmu pengetahuan alam yang dianjurkan di setiap sekolah. Dalam proses belajarnya, siswa SMP N 4 Rembang kurang memahami apa yang dimaksud dengan sistem tata surya dan kurang mengetahui planet-planet apa saja yang terdapat dalam tata surya, dan dengan menggunakan bahan ajar buku biasa, siswa cenderung merasa cepat bosan dan kurang tertarik, ditambah adanya masa pandemic yang cukup lama. Sehingga siswa SMP N 4 Rembang mengalami kesulitan dalam belajar tentang sistem tata surya.

Sampai hari ini media yang digunakan para guru dalam menyampaikan materi hanya memberikan visualisasi dalam bentuk yang sederhana, membuat guru menjadi kesulitan karena kurangnya media serta alat peraga yang digunakan, sehingga belum dapat memberikan hasil pemahaman yang maksimal kepada siswa. Seperti contoh pergerakan planet yang melakukan revolusi sambil berotasi sekaligus.

Sajian video dengan motion graphic menjadikan visualisasi lebih menarik. Media pembelajaran dengan video dapat membantu anak untuk memahami situasi sebenarnya yang terjadi dalam sistem tata surya tanpa harus menerka-nerka gambaran materi yang disampaikan, sehingga refleksi itu akan tertanam dalam ingatan para siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mencoba untuk membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk video. Dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Perancangan Video Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknik Motion Graphic Studi Kasus SMP N 4 Rembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, penulis merumuskan pokok permasalahan yaitu “bagaimana kepuasan guru setelah menggunakan media bantu pembelajaran video pengenalan sistem tata surya menggunakan teknik motion graphic?”.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi penelitian ini pada pembuatan video motion graphic tentang sistem tata surya dan pengenalan planet-planet.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah media baru dalam pembelajaran, akan tetapi adapun tujuan yang lain adalah:

1. Sebagai media bantu guru dalam menyampaikan materi Sistem Tata Surya.
2. Sebagai media bantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan dan pembuatan objek multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Membantu dalam proses belajar mengajar di SMP N 4 Rembang.
 - b. Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

c. Menambah pustaka akademik yang dimiliki Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bisa berguna untuk menambah pengetahuan serta informasi tentang Sistem Tata Surya.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap keseluruhan dari penulisan tugas akhir ini, maka dibuat sistematika penulisan. Secara garis besar, penulisan ini dibagi menjadi 5 bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penulisan, perumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Bab ini menguraikan beberapa dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, Dalam bab ini dipaparkan tentang metode yang penulis gunakan dalam pencarian data maupun metode untuk pengembangan aplikasi yang dilakukan pada penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Dalam bab ini akan menguraikan analisa dan tahap-tahap perancangan dalam pembuatan video.

BAB V PENUTUP, Pada bab ini penulis akan menyampaikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.