

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada era modern saat ini telah menjadi factor utama dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya pada bidang Pendidikan. Teknologi sendiri juga di manfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang informatif untuk murid dan guru. teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan kurikulum 2013 yang tidak di ajarkan sebagai mata pelajaran, tetapi penguang pembelajaran untuk mata pelajaran lainnya.

Penerapan pembelajaran TIK saat ini sudah banyak di terapkan di bidang Pendidikan, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam bidang Pendidikan, salah satunya video animasi. Animasi sendiri merupakan pembuatan gambar bergerak dengan komputer untuk gerak gambar pada layer, teknik motion graphic sendiri merupakan gabungan dari desain videografi, ilustrasi dan typografi berbasis media visual yang menyatukan desain grafis dengan memasukan elemen objek 2D. Motion Graphic mempunyai sifat inovatif dan interaktif yang mampu memberikan informasi menarik seperti media pembelajaran sehingga penyampaian informasi bisa efektif dan efisien.

Sadiman (2012) menjelaskan bahwa media bisa disebut sebagai perantara yang mengantarkan pesan dari pengirim yang sampai ke penerima. Penerapan media pembelajaran sangat di butuhkan di era pandemic terutama untuk sekolah dasar (SD), karena keterbatasan pemahaman siswa pada materi pembelajaran online. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran karena kurangnya pemahaman akan cara pembelajaran guru yang konvensional atau ceramah.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah materi yang berbeda dengan materi lain pada pembelajaran tingkat SD di Indonesia karena merupakan ilmu tentang upaya bagaimana mempelajari alam sekitar dengan cara yang sistematis, dengan begitu IPA tidak hanya ilmu tentang penguasaan fakta, konsep maupun prinsip saja, akan tetapi juga suatu ilmu mengenai bagaimana proses dari suatu

penemuan (BSNP, 2006). Sistem tata surya merupakan salah satu materi dalam ilmu pengetahuan alam yang terdapat dalam kurikulum sekolah dasar. Dalam proses belajarnya, siswa sekolah dasar kelas VI 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, sehingga siswa sekolah dasar kelas VI tersebut mengalami kesulitan dalam belajar tentang sistem tata surya. (Nugraha 2019).

Untuk menarik minat dalam proses pembelajaran siswa siswi tentang sistem tata surya, maka memanfaatkan teknologi pada komputer untuk pembuatan animasi motion graphic dan akses mudah di platform yang di gunakan siswa dan guru bisa di komputer atau pun di smartpone. Oleh karena itu materi pembuatan ini memudahkan siswa lebih aktif dan lebih mudah di pahami. Dalam pengembangan video ini memanfaatkan audio, text, animasi, di sertai kuis yang membantu proses pembelajaran guru dan belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah yang telah di paparkan , masalah yang akan dibahas “cara membuat sebuah Video Motion graphic tentang Tata Surya untuk siswa kelas 6 menggunakan adobe after effect yang dapat membantu dan menarik minat siswa kelas 6 untuk mempelajari materi Sistem Tata Surya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis membatasi masalah agar tidak terlalu melebar dan fokus dalam memecahkan permasalahan yang ada. Adapun batas-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Video animasi ini di buat sederhana tapi menarik untuk siswa-siswi SD.
2. Materi yang ditampilkan dalam video meliputi 1 pusat tata surya dan 8 planet.
3. Video ini berfokus pada Teks, Audio, dan Animasi yang memudahkan pembelajaran.

Video ini ditujukan untuk murid kelas 6 sekolah dasar dan masarakat umum.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menarik minat dan memudahkan guru menjelaskan materi dan siswa dalam proses belajar.
- b. Media pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin agar bisa memberikan ketertarikan siswa dalam belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu :

1.5.1 Bagi Pihak Objek

- a. Memudahkan guru dan siswa siswi dalam pembelajaran mengenai sistem tata surya.
- b. Membuat siswa termotivasi dengan materi dalam proses belajar mengenai sistem tata surya.
- c. Medukung sarana siswa dalam belajar mengenai materi tentang sistem tata surya.

1.5.2 Bagi Pihak Peneliti

- a. Menerapkan ilmu di bidang multimedia yang didapatkan selama mengikuti program studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Memenuhi syarat kurikulum jenjang Pendidikan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan suatu data yang valid dengan tujuan yang sebelumnya telah ditentukan, dikembangkan, dan dibuktikan oleh suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

Pada metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan menyelesaikan animasi motion graphic adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini terbagi menjadi 4, yaitu :

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian, yaitu SD Negeri Gondang 1 Sragen.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan sebuah Teknik pengumpulan data dengan cara peneliti bertemu langsung dengan narasumber guna mendapatkan informasi yang lebih spesifik terkait permasalahan yang ditemukan.

1.6.1.3 Metode Analisis

Analisis kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang erisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem yang akan dibuat. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* yang dilakukan dalam penelitian ini.

1.6.1.4 Metode Perancangan

Perancangan animasi *motion graphic* dapat digunakan setanda produksi yang didalamnya terdapat beberapa Langkah sebagai berikut :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari lima sub pokok pembahasan yang terdiri antara lain sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I adalah pendahuluan dari penelitian yang akan dilakukan, didalamnya dijelaskan tentang pengantar dari pokok permasalahan yang diteliti dan pada bagian ini dijelaskan gambaran dari topik penelitian yang akan dilakukan. Adapun penjelasan isi dari Bab I adalah latar belakang masalah,

rumusan masalah, batasan masalah dalam penelitian, maksud dan tujuan penelitian, manfaat dari penelitian yang dilakukan dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II adalah landasan teori yang menjelaskan tentang konsep dasar atau dasar teori yang dijadikan sebagai referensi atau pedoman teori sehingga dapat mendukung pembuatan aplikasi. Adapun penjelasan isi dari bab II adalah tinjauan pustaka yang dapat berupa pembahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN

Bab III adalah analisis dan perancangan yang dijelaskan tentang identifikasi masalah, peluang dan tujuan serta mengidentifikasi data dan informasi yang diperoleh untuk proses perancangan dari aplikasi yang ingin dibangun sehingga gambaran dari objek penelitian dapat diuraikan dengan jelas.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV adalah implementasi dan pembahasan yang menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian serta pembahasan dalam penelitian secara rinci. Pada bab ini juga menjelaskan hasil dari penelitian secara teoritis dan pengujian dari penelitian yang sudah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab V adalah penutup yang menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan sehingga penulis dapat menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah yang berkaitan dengan bukti-bukti yang sudah dihasilkan. Selain itu pada bab ini juga disertakan saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih mudah dalam proses pengembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar dari sumber-sumber yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan ini, baik sumber yang berasal dari buku maupun internet.

