

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Agar Pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian, penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para peserta didik secara baik, bedaya guna, dan berhasil guna[1].

Karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini menuntut para tenaga pendidik untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna, salah satunya dengan menyediakan perangkat pembelajaran yang mencakup rencana proses pembelajaran, penilaian, media dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kebutuhan anak setiap belajar sangat beragam karena karakteristik setiap individu dengan individu yang lain berbeda. Seorang guru harus pandai dalam menentukan media atau metode yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa semakin tinggi (Ariani & Ujianti, 2021; Marlisa & Purnama, 2018; Priatna, 2018). Media atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta dapat meningkatkan minat belajarnya (Adhe, 2018; Astuti & Istiari, 2020). Sehingga berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa bahan ajar adalah hal yang penting untuk dikembangkan sebagai Upaya menumbuhkan kualitas kegiatan belajar mengajar (Febiharsa & Djuniadi, 2018; Suryana & Hijriani, 2021)[2].

Penggunaan media animasi pembelajaran *motion graphic* akan mempermudah dan membantu proses belajar mengajar. Siswa mampu belajar dengan menyerap dan melihat materi dengan utuh melalui media animasi. Dengan

demikian, mempermudah pengajar/guru untuk tidak harus menjelaskan pembelajaran secara berulang-ulang, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung jauh lebih berkesan, serta diterima oleh para siswa dengan mudah. Dalam penelitian Yusuf (2017) menemukan bahwa animasi mampu meningkatkan pembelajaran dengan motivasi belajar siswa. Hal ini juga didukung penelitian Sari (2013) yang menyatakan media animasi *motion graphic* mampu meningkatkan hasil belajar siswa[3].

TPA RSUP DWP Dr. Sardjito adalah layanan Pendidikan usia dini yang didirikan berdiri sejak 15 Oktober 1983 dan yang beralamatkan di Kompleks Rsup Dr Sardjito, Kelurahan Sinduadi, Kecamatan Mlati, Kab. Sleman, Provinsi DI Yogyakarta. Pada mata pelajaran tema benda-benda di langit hanya berisi sebatas gambar dan tulisan tanpa ada gerakan dan kurangnya imajinasi yang ditampilkan untuk anak didik. Dengan menggunakan animasi *motion graphic* dapat membantu para anak didik untuk memahami materi Benda-benda di langit yang diilustrasikan dengan menarik. Dipilihnya materi benda-benda di langit sebagai materi pembuka untuk materi alam semesta yang nantinya bisa digunakan untuk pengajar maupun anak didik dalam melakukan aktivitas belajar mengajar di TPA DWP RSUP Dr. Sardjito.

Berdasarkan pada keterangan diatas, penulis terdorong untuk membuat penelitian dengan mengangkat judul "Pembuatan *Video* Pembelajaran Benda-Benda Di Langit Di TPA DWP RSUP Dr. Sardjito" Dengan adanya media pembelajaran ini, penulis berharap anak didik paud dapat memahami dan tertarik pada materi benda-benda di langit.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Menelaah tentang apa yang tertulis dalam latar belakang, rumusan masalah yang dapat dicetuskan yaitu: "Bagaimana Merancang Serta Membuat Media Pembelajaran Berupa *Video* Animasi Tentang Pengenalan Benda-Benda Di Langit Untuk Peserta Didik TPA DWP RSUP DR. SARDJITO?.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih berfokus pada objek penelitian, maka batasan masalah penelitian ini adalah :

1. Perancangan serta pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran dalam materi pengenalan benda-benda di langit.
2. Penerapan media pembelajaran hanya kepada peserta didik TPA DWP RSUP DR. SARDJITO.
3. Penggunaan *software* yang terpusat pada: *Adobe Photoshop 2020*, *Adobe Illustrator 2020*, *Adobe After Effect 2020*, *Adobe Premiere 2020*.
4. Benda-benda dilangit yang dikenalkan pada materi media pembelajaran hanya sebatas beberapa meliputi: matahari, bulan, dan bintang.
5. Penerapan teknik *motion graphic* pada pembuatan media pembelajaran video animasi tentang pengenalan benda-benda dilangit.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan dan perancangan media pembelajaran berupa *video* animasi dengan teknik *motion graphic* tentang pengenalan benda-benda dilangit.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan, antara lain sebagai berikut:

1. Menjadi terobosan baru bagi TPA DWP RSUP DR. SARDJITO dalam melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *video* animasi dalam materi pengenalan benda-benda dilangit.

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1.6.1 Metode Wawancara

Wawancara dilancarkan penulis kepada kepala sekolah serta tenaga pengajar pada instansi TPA DWP RSUP DR. SARDJITO tentang proses belajar mengajar yang terjadi serta apa yang menjadi keluhan dialami dalam penyampaian materi dari pengajar ke peserta didik yang nantinya akan ditarik benang kesimpulan

dalam pembuatan media pembelajaran sesuai materi yang mengalami kendala dalam proses belajar mengajar.

### **1.6.2 Metode Literatur**

Metode literatur dilancarkan guna pengumpulan data baik dari jurnal yang ada, penelitian yang telah diteliti, skripsi terdahulu yang mengangkat hal yang sama, serta buku yang dipakai sebagai referensi dalam perancangan media pembelajaran *video* animasi tentang pengenalan benda-benda di langit.

### **1.6.3 Metode Observasi**

Observasi dilancarkan penulis menggunakan motif mengamati beberapa *video* animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang pembuatannya menggunakan teknik *motion graphic* supaya menjadi referensi yang dapat digunakan.

### **1.6.4 Perancangan**

Perancangan media pembelajaran *video* animasi menggunakan produksi yang memiliki dalam pengerjaan dimulai dari masa pra produksi, produksi, dan paska produksi

### **1.6.5 Metode Evaluasi**

Tahapan evaluasi menjadi penting dilakukan sebagai patokan hasil dari proyek yang sedang dikerjakan. Kusioner kepada peserta didik serta pengajar pada TPA DWP RSUP DR. SARDJITO digunakan sebagai mekanisme dalam mendapatkan evaluasi atas media pembelajaran yang diterapkan apakah mendapatkan hasil respon yang maksimal atau tidak

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Penyusunan skripsi terbagi dalam beberapa bab sesuai dengan sistematika standar penulisan karya ilmiah. Perihal pembagian bab dalam sistematika penulisan karya ilmiah sebagai berikut:

**Bab I** Pendahuluan, menguraikan secara universal tentang orientasi dari penelitian yang dilakukan oleh penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan perancangan dan pembuatan media pembelajaran *video* animasi

menggunakan teknik *motion graphic* untuk dijadikan salah satu solusi dalam proses belajar mengajar pada TPA DWP RSUP DR. SARDJITO dalam materi pengenalan benda-benda di langit. Muatan yang terkandung dalam bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan.

**Bab II** Landasan Teori, menguraikan tentang teori yang substansial sehubungan penelitian yang akan dilangsungkan tentang pengembangan media, penafsiran tentang media pembelajaran, arti dari animasi, varian dari animasi, manfaat yang timbul dari media pembelajaran, membedah *motion graphic*, serta indicator tentang keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Teori serta dasar pikiran yang digunakan diambil dari penelitian.

**Bab III** Metode Penelitian, menguraikan tentang alat serta bahan penelitian yang dilakukan juga agar alur dalam penelitian meliputi papan tempat penelitian serta waktu dalam pengembangan ide, desain, prosedur, uraian yang dikembangkan, uji coba kepada subjek penelitian, instrument penelitian, ekshibisi, dan teknik dalam menganalisis data.

**Bab IV** Hasil dan Pembahasan, menguraikan tentang paparan dari rancangan sistem yang digunakan beserta alur dalam produksi pembuatan produk sampai tercipta hasil akhir produk yang nantinya akan dilakukan pengujian dan pembahasan untuk mendapatkan hasil dalam penelitian, analisis dari keterangan hasil uji coba, serta kajian produk akhir.

**Bab V** Penutup, menguraikan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan juga saran yang disampaikan bagi yang akan melakukan penelitian selanjutnya.