

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri 5.0 menjadikan ilmu pengetahuan mengalami transformasi yang pesat di segala bidang termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat berpengaruh terhadap media pembelajaran di sekolah. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Guru juga dapat memanfaatkan berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran agar pembelajaran teori menjadi lebih menarik dan disajikan dengan kreatif. Digitalisasi sekolah merupakan suatu konsekuensi logis dari perubahan zaman sehingga adaptasi untuk bisa menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi mutlak dibutuhkan. Digitalisasi sekolah dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi [1]

SD Negeri Percobaan 2 merupakan suatu SD yang berlokasi di Sekip, Caturtunggal, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang digunakan oleh SD Negeri Percobaan 2. Akan tetapi, dari berbagai media pembelajaran yang sudah digunakan tersebut terdapat permasalahan dalam pelaksanaannya. Salah satu permasalahan yang dianalisis oleh peneliti, yaitu terkait mata pelajaran IPA subtema penyakit sistem peredaran darah pada manusia kelas 5. Guru menganalisis bahwa nilai siswa pada subtema tersebut cenderung rendah. Kemudian, guru mencoba mengevaluasi berbagai perangkat pembelajaran dan mengajukan sebuah ide untuk membuat media pembelajaran yang lebih animatif sehingga siswa dapat lebih interaktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan media yang digunakan hanya sebatas *textbook* saja

Sistem peredaran darah pada manusia adalah salah satu materi yang cukup sulit untuk dipahami oleh siswa. Selain itu, banyak materi seperti, alat peredaran darah, dan gangguan penyakit yang berbagai macam dirasakan sulit untuk dipahami jika hanya mendengarkan guru, dan juga membaca buku saja. Sistem peredaran manusia merupakan materi yang cukup sulit dipahami

oleh siswa karena organ-organ yang dipelajari tidak bisa dilihat langsung oleh siswa sehingga membutuhkan visualisasi dalam pembelajarannya. Pembelajaran yang dilakukan guru selama ini hanya menggunakan bahan ajar cetak berupa buku. Guru terlalu banyak ceramah sehingga seringkali siswa merasa bosan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut [2].

Penggunaan media berperan penting dalam pembelajaran. Media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, terutama pada materi yang bersifat abstrak serta membantu siswa dalam memahami materi. Penggunaan media juga ditujukan agar tercipta suasana belajar yang aktif dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah manusia bervariasi, seperti media video, torso, dan juga lagu model [3]

Motion Graphics merupakan salah satu alternatif media presentasi yang dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran. *Motion Graphics* adalah media yang menggunakan rekaman video dan/atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan juga biasanya dikombinasikan dengan audio yang digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion Graphics* biasanya juga digunakan sebagai iklan untuk layanan masyarakat, presentasi portofolio, profil perusahaan, media promosi, opening film/vlog dan keperluan multimedia lain dikarenakan *Motion Graphics* memiliki tampilan interaktif yang menarik dengan penggabungan dari animasi, audio dan grafis. [4]

Melalui peluang yang sudah dianalisis di atas, perlu adanya inovasi dalam pembuatan materi pembelajaran melalui video yang dapat memudahkan siswa dalam memvisualisasikan materi yang lebih mudah dipahami yang tentunya berbeda jika dibandingkan dengan mencari video referensi di Internet karena tidak memaparkan materi secara mendetail. Dari permasalahan di atas, peneliti berinisiasi untuk melakukan penelitian dengan membuat video pembelajaran mata pelajaran IPA materi penyakit sistem peredaran darah manusia untuk kelas 5 SD dengan teknik *Motion Graphic*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu :

Bagaimana mengimplementasikan teknik Motion Graphics pada pembuatan video pembelajaran pengenalan penyakit sistem peredaran darah manusia mata pelajaran IPA kelas 5 SD Negeri Percobaan 2, Depok, Sleman?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah yang ada pada penelitian ini, diantaranya:

1. Tempat penelitian berada di SD Negeri Percobaan 2 Depok, Sleman.
2. Perancangan media pembelajaran berfokus pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD subtema penyakit pada sistem peredaran darah manusia.
3. Informasi media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum 2013
4. Teknik yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah dengan menggunakan *Motion Graphics*
5. Video pembelajaran *Motion Graphics* akan berdurasi 5 menit dengan resolusi 1920 x 1080 dengan format mp4 dari SD N Percobaan 2 Depok, Sleman
6. Video pembelajaran *Motion Graphics* akan ditayangkan menggunakan media proyektor di kelas 5 SD N Percobaan 2 Depok, Sleman.
7. Motion graphic akan dibuat menggunakan software Adobe Illustrator 2018, Adobe After Effects 2020, dan Audacity
8. Informasi yang terdapat dalam video pembelajaran *Motion Graphics* akan dikonfirmasi oleh guru pengampu dan teknik animasi akan dievaluasi oleh animator.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Menerapkan Teknik Motion Graphic pada pembuatan media pembelajaran
2. Membuat media pembelajaran pengenalan penyakit sistem peredaran darah manusia mata pelajaran IPA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam pembuatan penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti

Sebagai syarat kelulusan program studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.

2. Bagi sekolah (guru dan siswa)

Mendapatkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi animator

Sebagai sumber referensi bentuk motion graphic dalam media pembelajaran anak SD.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab-III, bab IV, dan bab V.

Contoh :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, ...

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, ...

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, ...

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, ...

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, ...