

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) saat ini masih menggunakan buku sebagai media belajar. Seperti dalam proses pembelajaran di SD Negeri Mancasan guru masih menggunakan buku Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) maupun buku paket. Sesuai wawancara awal dengan Ibu Teresia selaku guru kelas 3 SD N Mancasan menjelaskan bahwa untuk kelas 3 pembelajaran menggunakan metode tematik (28/9/22). Pendekatan menggunakan pembelajaran tematik yaitu mengaitkan dan memadukan dari beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/Standar Isi (SI) yang terdapat dalam mata pelajaran yang dikemas menjadi satu kesatuan dalam satu tema [1]. Pembelajaran tematik masih menjelaskan secara teori dan lisan sehingga kurang menarik perhatian siswa akan materi yang diberikan, dibutuhkannya media perantara berupa replika maupun alat peraga yang dapat menunjang pembelajaran siswa. Namun, penggunaan replika pembelajaran tidak efektif dilakukan jika replika tidak memenuhi jumlah siswa [2]. Terlebih dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang memerlukan media visual nyata sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan inovasi baru media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Metamorfosis kupu-kupu merupakan salah satu materi pelajaran kelas 3 semester I sekolah dasar yang menggunakan ilustrasi gambar sebagai media pembelajarannya yang menunjukkan tahapan metamorfosis mulai dari telur, ulat, kepompong, dan menjadi kupu-kupu. Dengan adanya proses perubahan memerlukan media untuk menggambarkan proses yang terjadi dalam metamorfosis kupu-kupu. Penggambaran metamorfosis memanfaatkan *motion graphic* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa akan materi [3].

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan

menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik [4]. Kelebihan mengembangkan media belajar siswa menggunakan teknik *motion graphic* terdapatnya animasi bergerak berupa teks dan gambar disertai dengan audio sebagai penjelasan dari materi yang digabungkan secara utuh menciptakan video pembelajaran yang mengilustrasikan layaknya proses perubahan bentuk dan fungsi tubuh kupu-kupu sejak lahir sampai dewasa [3].

Dari latar belakang diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Menggunakan Teknik *Motion Graphic* Untuk Siswa SD Negeri Mancasan" diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam menerima materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mencoba merumuskan masalah yaitu "Bagaimana cara menerapkan video pembelajaran dengan menggunakan teknik *motion graphic* dalam materi metamorfosis kupu-kupu?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian membuat video *motion graphic* metamorfosis kupu-kupu meliputi:

1. Video hanya berisi materi metamorfosis kupu-kupu untuk kelas 3 SD.
2. Software aplikasi yang digunakan meliputi *Adobe Illustrator 2020*, *Adobe Photoshop 2020*, *Adobe After Effect CC 2017*, dan *Adobe Premier Pro CC 2018*.
3. Teknik animasi yang digunakan *motion graphic*.
4. Format video animasi .MP4 berresolusi 1920×1080 *pixel*.
5. Tahap akhir video akan diujikan dan diberikan kepihak Sekolah Dasar Negeri Mancasan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas :

1. Membuat video media pembelajaran dengan teknik *motion graphic* untuk siswa SD Negeri Mancasan.
2. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi metamorfosis kupu-kupu.
3. Agar siswa lebih tertarik dengan materi metamorfosis kupu-kupu.
4. Memanfaatkan fasilitas yang ada di SD Negeri Mancasan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan oleh penulis atas permasalahan diatas

1.5.1 Bagi penulis

1. Menerapkan materi yang telah didapat dalam pembelajaran di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dapat menyelesaikan syarat kelulusan jenjang Strata 1 program studi Informatika.

1.5.2 Bagi pihak objek

1. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas 3 SD Negeri Mancasan.
2. Mempermudah dalam menyampaikan materi tentang metamorfosis kupu-kupu.
3. Mengenalkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi guru sekolah dasar.

1.5.3 Bagi siswa

1. Meningkatkan minat siswa akan materi metamorfosis kupu-kupu.
2. Siswa mudah memahami materi karena diilustrasikan dengan gambar seperti proses perubahan bentuk dan fungsi tubuh kupu-kupu sejak lahir sampai dewasa.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada proses penelitian ini laporan disusun menjadi 5 bab agar mudah dimengerti dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab satu ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua berisi studi literatur yang menjadi acuan penelitian dan teori-teori yang digunakan penulis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab tiga meliputi metode dan alur penelitian yang digunakan, analisis bahan dan alat yang dibutuhkan saat pembuatan video animasi *motion graphic*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab empat berisi pemaparan cara pembuatan video animasi *motion graphic* dan hasil dari penelitian yang berupa video pembelajaran metamorfosis kupu-kupu dengan teknik *motion graphic*, serta pengimplementasian kepada objek penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab lima merupakan bab terakhir dalam laporan yang berisi kesimpulan dari dilakukannya penelitian dan berisi saran dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi kumpulan referensi yang digunakan oleh penulis sebagai acuan untuk menyelesaikan penelitian.

LAMPIRAN

Berisi lampiran-lampiran penelitian.