

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu faktor kunci dalam pembangunan manusia dan masyarakat yang maju. Pendidikan meliputi berbagai aspek yang mencakup bidang akademik, sosial, budaya, dan keterampilan. Salah satu aspek yang penting dalam pendidikan adalah pembelajaran yang efektif dan inovatif. Pembelajaran yang inovatif harus mengikuti perkembangan zaman dan teknologi agar dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa.

Salah satu aspek yang penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa memahami konsep dan materi pelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, media pembelajaran yang baik juga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan kreatif.

Saat ini, teknologi multimedia dan animasi telah berkembang pesat dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Teknologi animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu jenis animasi yang populer adalah video animasi 2D. Video animasi 2D dapat menggambarkan konsep atau materi pelajaran secara visual yang dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah. Pada mata pelajaran IPA kelas V, salah satu materi yang harus dipelajari adalah sistem pernapasan manusia. Materi ini adalah materi yang cukup sulit untuk dipahami oleh siswa karena melibatkan banyak aspek dan detail. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep dan materi pelajaran dengan lebih mudah.

Problem Based Learning (PBL) adalah salah satu metode pembelajaran yang efektif dan inovatif. Metode ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengajarkan siswa untuk memecahkan masalah secara kritis dan kreatif. PBL memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis tertarik untuk

mengembangkan video animasi 2D berbasis PBL pada materi sistem pernapasan manusia pada pelajaran IPA kelas V SD Negeri Kaliurang 1.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana merancang sebuah video animasi berbasis problem based learning menggunakan motion graphic sebagai media pembelajaran pada materi sistem pernapasan manusia pada kelas V SD Negeri kaliurang 1?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya materi yang dibahas pada penelitian ini, maka penulis membuat pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan di SD Negri Kaliurang 1 pada kelas v
2. Video animasi dibuat dengan resolusi 1080 x 1920 dan durasi +4 menit
3. Teknik yang digunakan adalah motion graphic

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian di atas adalah untuk mengetahui kesulitan pada saat proses pembelajaran sistem pernapasan manusia pada siswa kelas V SD Negeri Kaliurang 1. Maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Menggunakan teknologi animasi *motion graphic* yang diterapkan pada media pembelajaran sistem pernapasan manusia
2. Mengembangkan media pembelajaran tradisional yang dikemas dalam media animasi *motion graphic*
3. Mengilustrasikan mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam pada materi sistem pernapasan manusia

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Menjadi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata I jurusan sistem informasi dan menambah pengetahuan dalam pembuatan video animasi 2D motion graphic, serta dapat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya serta dikembangkan untuk ruang lingkup yang lebih luas.

2. Bagi SD Negeri Kaliurang I

Dapat digunakan sebagai media pengajaran baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Guru

Memfasilitasi dan mendukung guru dalam memberikan materi dengan efektif.

4. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan maupun motivasi menggunakan media pembelajaran baru untuk meminimalkan hambatan belajar dan Membantu siswa untuk lebih mudah mempelajari materi.

5. Bagi Dosen pembimbing

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas dosen selama bimbingan skripsi untuk perbaikan di masa yang akan datang jauh lebih baik.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini agar lebih terarah dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang uraian skripsi yang akan dibuat berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tinjauan pustaka, dasar teori pembuatan video

animasi *motion graphic*,serta referensi yang mendukung dalam pembuatan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat tinjauan umum yang berkaitan dengan objek penelitian dan alur penelitian serta analisa kebutuhan sistem dan pra- proses pembuatan animasi *motion graphic*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan video animasi *motion graphic*. Dari proses produksi dan sampai tahap hasil pembuatan video animasi *motion graphic* di implementasi

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penyusunan penelitian yang telah dilakukan selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA