

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan zaman yang begitu pesat memberikan pengaruh terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengaruh tersebut membawa dampak perubahan pada kehidupan masyarakat, terfokus pada bidang pendidikan[1]. Salah satunya yaitu media pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar[2]. Permasalahan dalam mendidik anak saat ini adalah sulitnya menarik motivasi peserta didik untuk sadar akan pentingnya belajar. Para siswa terlalu sering mengakses yang kurang bermanfaat seperti permainan *game*, hiburan, dan media sosial[3].

SDN 2 Penjanga merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Desa Sepakek, Kecamatan Pringgarata, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Saat ini sekolah masih menjelaskan materi secara langsung di dalam kelas dan menggunakan buku panduan saat proses belajar mengajar. Permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut masih menggunakan buku panduan dalam pembelajaran dan siswa merasa kesulitan memahami materi perkembangbiakan tumbuhan pada mata pelajaran IPA yang dijelaskan oleh guru di dalam kelas.

Dalam pembuatan video pembelajaran ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengedukasi siswa tentang perkembangbiakan tumbuhan. Karena dengan adanya video pembelajaran siswa dapat meningkatkan pemahaman dan mampu menerima materi yang diberikan oleh guru melalui video pembelajaran yang menggunakan teknik *motion graphic*. Video pembelajaran ini juga dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar. Video pembelajaran dengan teknik *motion graphic* dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan ini.

Pembuatan video ini akan disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di SDN 2 Penjanga yaitu kurikulum 2013. Pada mata pelajaran IPA dengan materi perkembangbiakan tumbuhan yang akan ditampilkan di dalam video tersebut. Yang dimana video ini menggunakan teknik *motion graphic* untuk menampilkan materi-materi yang ada pada mata pelajaran IPA agar penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti kemudian mengambil judul

penelitian "Perancangan Video Pembelajaran Tentang Perkembangbiakan Tumbuhan Pada Siswa Kelas 6 Di SDN 2 Penjangka dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic*".

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu bagaimana mengimplementasikan teknik *motion graphic* pada perancangan video pembelajaran tentang perkembangbiakan tumbuhan pada siswa kelas 6 di SDN 2 Penjangka?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Penjangka Kabupaten Lombok Tengah
2. Pembuatan video ini berisi tentang perkembangbiakan tumbuhan pada mata pelajaran IPA
3. Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas 6 di SDN 2 Penjangka
4. Menggunakan teknik *motion graphic*
5. Dalam pembuatan menggunakan Adobe Photoshop 2021, Adobe After Effect 2021 dan Adobe Media Encoder 2021
6. Video pembelajaran ini dibuat dengan target durasi lebih dari 5 menit dengan 24 fps
7. Hasil penelitian ini diserahkan kepada pihak sekolah di SDN 2 Penjangka.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan edukasi kepada siswa agar dapat meningkatkan pemahaman materi tentang perkembangbiakan tumbuhan yang disajikan melalui video pembelajaran.
2. Sebagai media pembelajaran yang dapat menambah dan meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti  
Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana komputer dalam bidang informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi objek penelitian

Video yang akan dihasilkan dapat memberikan informasi dan dapat membantu siswa yang ada di SDN 2 Penjangka untuk memahami materi perkembangbiakan tumbuhan dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

3. Bagi *animator*

Penelitian ini memberikan *animator* belajar merancang karakter dan lingkungan animasi menggunakan teknik *motion graphic* yang unik. Membantu *animator* meningkatkan keterampilan mereka untuk membuat animasi berkualitas tinggi yang dapat menarik perhatian penonton.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Pada dasarnya penyusunan sistematika penulisan skripsi bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam mengikuti apa yang dipaparkan dalam skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, yang berisi kajian pustaka dari penelitian sebelumnya serta dasar-dasar teori yang berhubungan dengan topik penelitian.

### BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas tentang alur tahapan penelitian, serta alat dan bahan berupa data yang akan digunakan dalam penelitian.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pemaparan hasil- hasil dari tahapan penelitian, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan dan testing.

### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada peneli.