

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia Pendidikan sudah berkembang dengan sangat pesat, mulai dari segi tenaga pendidik dan juga sarana serta prasarana sekolah semakin dibuat menjadi lebih baik dan nyaman. Proses belajar mengajar pun terus diusahakan agar dapat berjalan dengan baik dan lancar, akan tetapi terkadang sarana dan prasarananya kurang memadai. Apalagi jika hal tersebut berkaitan dengan mata pelajaran sistem pencernaan [1]. Proses belajar dapat dilakukan dengan banyak media seperti suara, gambar, dan animasi pada umumnya media pembelajaran yang tersedia hanya menggunakan salah satu media yaitu gambar yang tertera pada buku. Jika hanya menggunakan salah satu media, proses belajar menjadi kurang efisien. Dengan kemajuan teknologi yang sudah berkembang pesat di dunia pendidikan, diperlukan media pembelajaran digital Motion Graphic guna meningkatkan minat belajar siswa dan juga materi yang disampaikan lebih efisien [2].

Pada instansi pendidikan sekolah dasar SDN 2 Kokosan Prambanan Klaten, masih menggunakan media pembelajaran manual menggunakan buku bahkan alat peraga pun sudah tidak dipakai karena sudah rusak. Oleh karena itu untuk menunjang suatu kegiatan pembelajaran yang efisien diperlukannya sebuah pendamping bahan ajar yang dapat mempermudah proses pembelajaran serta pemahaman materi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *motion graphic*.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah materi yang berbeda dengan materi yang lain, karena materi Ilmu Pengetahuan Alam mempelajari banyak hal, salah satunya adalah sistem pencernaan manusia, penerapan *motion graphic* pada sistem pencernaan manusia merupakan langkah yang tepat untuk memberikan ilustrasi mengenai sistem pencernaan pada organ dalam manusia, karena sangat mustahil jika langsung menayangkan secara *live shoot* pada gambar organ dalam manusia pada anak-anak di bawah umur [3]. Saat melakukan observasi langsung ke instansi pendidikan tersebut dan melakukan wawancara dengan Ibu Fransisca Rumiya S.Pd., MM.Pd. selaku kepala sekolah SDN 2 Kokosan dan Sri Mulyani, S.Pd.SD selaku guru kelas V mengatakan bahwa belum pernah ada menggunakan media belajar menggunakan animasi *motion graphic* sehingga pembelajaran dan penyampaian materi mengalami kesulitan

pada saat mengikuti pembelajaran karena ketidakmampuan siswa memahami pesan pembelajaran dari guru dengan cara konvensional atau ceramah. Masalah yang muncul adalah dari pengembangan dan pemahaman siswa-siswi kelas V SDN 2 Kokosan Prambanan Klaten materi yang diserap dan diterima masih kurang, pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa-siswi kurang konsentrasi, bermain sendiri dan melamun serta bosan membuat penyerapan materi kurang diserap oleh siswa-siswi serta menurunkan minat dan semangat para siswa.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang media pembelajaran menggunakan animasi *motion graphic* sebagai materi sistem pencernaan manusia pada Kelas V SDN 2 Kokosan Prambanan Klaten ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini permasalahan perlu dibatasi untuk menghindari perluasan masalah. Adapun pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan di SDN 2 Kokosan Prambanan Klaten.
2. Media pembelajaran menggunakan animasi *motion graphic* sebagai edukasi mengenai sistem pencernaan manusia hanya dipergunakan pada murid kelas V SDN 2 Kokosan Prambanan Klaten.
3. Perancangan animasi *motion graphic* ini dibangun dengan menggunakan *software* After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition, Corel Draw, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustration.
4. Hasil dari video animasi ini berformat Mp4, dengan resolusi 1080p (*Full HD*).

### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kesulitan siswa Kelas V SDN 2 Kokosan, dalam pemahaman materi terkait pengenalan sistem pencernaan manusia. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengilustrasikan kepada siswa kelas V terkait materi sistem pencernaan manusia, pada materi pembelajaran IPA,

2. Mengenalkan metode pembelajaran menggunakan teknologi animasi,
3. Pengembangan media pembelajaran dari materi yang dikemas menjadi animasi *motion graphic*,
4. Memanfaatkan teknologi animasi *motion graphic* yang diterapkan pada materi pembelajaran sistem pencernaan pada manusia, dan
5. Perancangan ini dibuat untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sistem pencernaan manusia.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, serta motivasi. Dengan media yang baru untuk membantu siswa untuk menyerap materi dengan baik dan meningkatkan minat belajar dengan media pembelajaran animasi *motion graphic*.

#### **2. Bagi SDN 2 Kokosan**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan media belajar yang baru agar siswa mampu menangkap materi dengan gambaran visual yang bersumber dari buku mereka.

### **1.6 Metode Penelitian**

Berikut ini adalah metode yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian:

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang penulis ambil adalah metode observasi, wawancara, studi pustaka dan metode perancangan. Referensi yang penulis cari adalah bagaimana mengimplementasikan animasi untuk media pembelajaran dengan menggunakan Adobe After Effect, Adobe Premier, Adobe Illustrator Corel Draw, dan Adobe Photoshop sebagai media alat pembuatan.

##### **1. Metode Observasi**

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara turun langsung di lapangan untuk mengamati dan mencatat informasi sebagaimana yang penulis saksikan selama penelitian di lapangan.

##### **2. Metode Wawancara**

Metode wawancara dilakukan dengan melaksanakan tatap muka dan tanya jawab langsung

kepada kepala sekolah SDN 2 Kokosan, dan guru IPA kelas V SDN 2 Kokosan untuk mencari sumber informasi yang akan di buat suatu laporan yang benar dan akurat.

### 3. Studi Pustaka

Pada metode studi pustaka, penulis mengumpulkan membaca dan mempelajari buku materi, majalah, literatur artikel yang bersangkutan dengan penelitian ini.

### 4. Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Merancang konsep,
- b. Merancang isi materi di dalam animasi yaitu teks, suara, gambar, *storyboard* animasi, editing, dan produksi, dan
- c. Merancang naskah untuk isi di dalam video animasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini tersusun atas lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

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

### BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab dua ini menguraikan bagaimana teori teori yang akan dipakai dalam mendukung penelitian yang dijadikan pada dasar dan pemecahan suatu masalah yang diangkat untuk diteliti sebagai bahan penyusunan skripsi, serta referensi lainnya yang mendukung penulisan penelitian ini.



### BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab tiga ini berisi tinjauan umum dan menguraikan tentang perancangan *Motion Graphic*, dan teori yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran animasi *Motion Graphic*, serta menganalisa kebutuhan pada video animasi tersebut.

### BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab empat ini menjelaskan tentang pembuatan media pembelajaran dengan video animasi motion graphic dari perancangan yang telah dibuat.

### BAB 5 PENUTUP

Pada bab lima ini berupa kesimpulan dari penelitian serta saran tentang segala kekurangan dan kelebihan dari pembuatan video animasi sistem pernapasan pada paru-paru dengan teknik motion graphic agar bisa dijadikan sebagai acuan perbaikan bagi penulis dan peneliti selanjutnya.

