

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

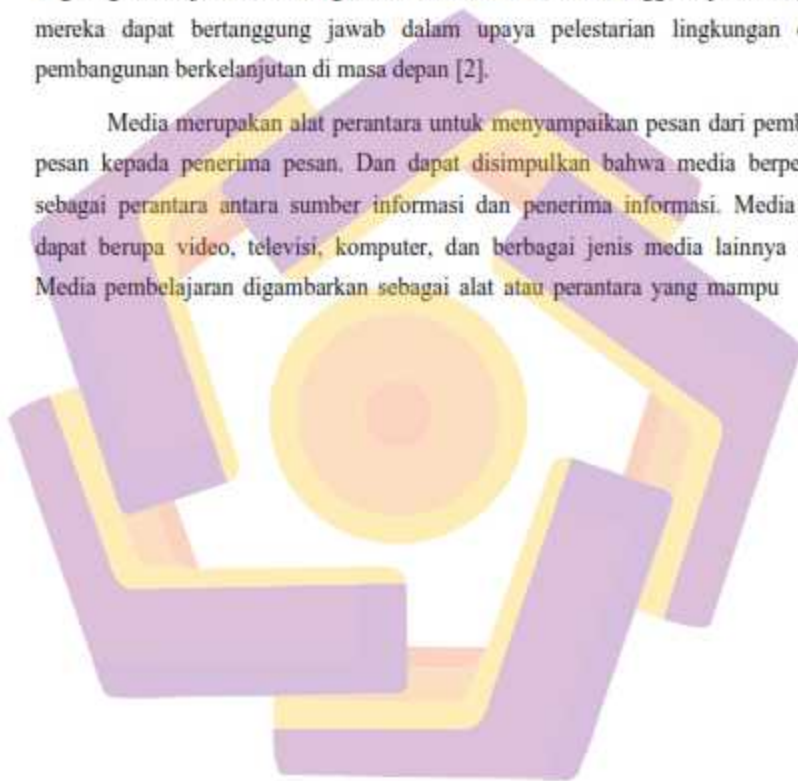
Perkembangan suatu negara sangat bergantung pada generasi muda yang akan menjadi penerus negara di masa depan. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan upaya membentuk generasi muda yang berkualitas. Salah satu upaya tersebut dapat dilakukan melalui sistem pendidikan yang berkualitas dengan dukungan kuat dari berbagai pihak. Menurut Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. [1].

Sekolah sebagai institusi pendidikan harus memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Sekolah yang bersih, indah, dan sehat akan mendorong siswa dalam mencapai prestasi di sekolah. Lingkungan sekolah yang asri dan bersih akan menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan baik siswa maupun guru. Rendahnya kepedulian siswa terhadap lingkungan hidup menjadi salah satu permasalahan yang harus diatasi. Kepedulian yang ditanamkan kepada siswa tidak lepas dari peran guru dalam mengembangkan sikap tanggung jawab kepada siswa. Memberikan pendidikan lingkungan hidup yang baik kepada anak akan berdampak pada kehidupannya dan lingkungan di masa depan menjadi lebih baik. Melihat permasalahan tersebut, guru sebagai peran orang tua di sekolah perlu mengedukasi siswa melalui cara yang sederhana dan tidak membosankan bagi siswa sekolah dasar contohnya menerapkan *go green* dengan menanam pohon di lingkungan sekolah.

Go green adalah gerakan sosial yang bertujuan untuk melestarikan dan mengelola lingkungan sekitar guna meningkatkan dan meminimalkan kerusakan

pada lingkungan. Di sisi lain, *go green school* adalah sekolah yang mengadopsi kebijakan positif dalam pendidikan lingkungan, di mana semua aspek kegiatan sekolah mempertimbangkan faktor lingkungan. Tujuan dari program *go green school* adalah menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi sekolah sebagai lingkungan belajar dan meningkatkan kesadaran di antara anggotanya, sehingga mereka dapat bertanggung jawab dalam upaya pelestarian lingkungan dan pembangunan berkelanjutan di masa depan [2].

Media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Dan dapat disimpulkan bahwa media berperan sebagai perantara antara sumber informasi dan penerima informasi. Media ini dapat berupa video, televisi, komputer, dan berbagai jenis media lainnya [3]. Media pembelajaran digambarkan sebagai alat atau perantara yang mampu



menyampaikan informasi dalam bentuk materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memfasilitasi proses komunikasi dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memudahkan aliran informasi dalam konteks pembelajaran [4].

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyajikan informasi kepada kelompok pembelajar. Media ini dapat berupa pengantar, ringkasan laporan, atau memberikan pengetahuan latar belakang secara umum. Penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, agar menciptakan pembelajaran yang seru dan tidak membosankan, diperlukan media pembelajaran yang interaktif disertai dengan animasi 2D. Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah motion graphic. Motion graphic menggabungkan berbagai elemen visual seperti foto, ilustrasi, atau bentuk artistik digital ke dalam sebuah komposisidesain video [5]. Dengan menerapkan *motion graphic*, siswa akan lebih tertarik dengan adanya animasi yang ditampilkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dicerna siswa.

Motion graphic merupakan salah satu disiplin dalam desain grafis yang melibatkan elemen-elemen desain seperti bentuk, ekspresi wajah, ukuran, arah, dan tekstur yang disengaja untuk diberikan gerakan atau animasi. Perbedaan utama antara motion graphic dan desain grafis terletak pada media aplikasinya. Desain grafis umumnya digunakan pada media cetak dengan elemen-elemennya yang statis (tidak bergerak), sedangkan motion graphic melibatkan elemen-elemen yang bergerak dan ditampilkan melalui media audio visual. Dalam desain pembelajaran menggunakan media motion graphic, penyesuaian dilakukan sesuai dengan perkembangan peserta didik yang menjadi target pembelajaran. [6].

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, Metode pembelajaran menggunakan *Motion Graphic* merupakan media yang dinilai lebih efektif mengingat perkembangan zaman membuat teknologi yang mengarah ke arah digital sangat berkembang cepat. Penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG GO GREEN UNTUK SD NEGERI 1 MINOMARTANI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang media pembelajaran tentang Go Green untuk siswa SD Negeri 1 Minomartani menggunakan teknik motion graphic?
- b. Bagaimana efektivitas media pembelajaran tentang Go Green yang dirancang menggunakan teknik motion graphic dalam meningkatkan pemahaman siswa SD Negeri 1 Minomartani tentang Go Green?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan di SDN 1 Minomartani
- b. Penelitian menggunakan Teknik Motion Graphic
- c. Penelitian berfokus pada perancangan media pembelajaran menanam tanaman
- d. Pembuatan video pembelajaran dilakukan pada aplikasi Adobe After Effect dan Adobe Illustrator.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Merancang media pembelajaran tentang Go Green untuk siswa SD Negeri 1 Minomartani menggunakan teknik motion graphic.
- b. Mengetahui efektivitas media pembelajaran tentang Go Green yang dirancang menggunakan teknik motion graphic dalam meningkatkan pemahaman siswa SD Negeri 1 Minomartani tentang Go Green.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran tentang Go Green yang lebih menarik dan inovatif.
- b. Memberikan inspirasi dan referensi bagi pengembangan media

pembelajaran tentang Go Green lainnya.

- c. Meningkatkan pemahaman siswa SD Negeri 1 Minomartani tentang Go Green melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis membuat sistematik laporan penulisan ke dalam beberapa bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan juga sistematik penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi tentang metode dan perancangan yang digunakan pada penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV berisi tentang hasil dan pembahasan pada penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian.