

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Metode perkembangan teknologi saat ini sudah sangat beragam dengan peranannya masing-masing yang sangat dibutuhkan oleh manusia. Hal ini akan menjadi tantangan bagi manusia itu sendiri bagi manusia untuk dapat memaksimalkan pemanfaatan penggunaan teknologi Sebagai salah satu contoh metode pemanfaatan teknologi tersebut adalah *motion graphic*. *Motion graphic* adalah sebuah bagian dari ilmu desain grafis yang memanfaatkan video serta animasi yang akan disengaja untuk digerakkan maupun diberikan pergerakan [1]. Berdasarkan pemahaman yang ada, maka untuk dapat mengetahui sebuah produk *motion graphic* harus menggunakan perangkat lunak pemutar video. Untuk dapat memberikan penjelasan maka *motion graphic* dapat ditambahkan suara. Contoh pemanfaatan *motion graphic* itu sendiri dapat dilakukan pada bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan proses untuk mengarahkan pengetahuan yang ada secara sistematis yang berasal dari seseorang untuk diberikan kepada orang yang lain sesuai dengan standar yang akan telah ditentukan oleh masing-masing ahli [2]. Sehingga dengan adanya tahapan transfer pengetahuan tersebut akan diharapkan untuk dapat melakukan perubahan terhadap sikap serta tingkah laku pada seorang manusia serta kedewasaan dalam berpikir. Pendidikan sendiri terbagi atas dua hal seperti informal yang didapatkan melalui buku dan mendapatkan informasi dari orang lain, dan pendidikan formal yang dilakukan melalui pendidikan seperti sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA).

Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan pertama yang dimiliki oleh peserta didik untuk melalui sebuah pendidikan dan menjadi awal serta

bekal untuk menghadapi pendidikan selanjutnya [3]. Salah satu SD yang sedang ingin mencoba untuk memanfaatkan teknologi secara penuh pada sekolahnya adalah SD Negeri 2 Waluyo Jati. Pada era modern saat ini, SD Negeri 2 Waluyo Jati mengharapkan metode pembelajaran yang dilakukan pada sekolah sudah tidak lagi terfokus kepada buku pelajaran terlebih di era pandemi COVID-19 yang diharuskan untuk melakukan metode pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pihak sekolah, diharapkan adanya sebuah metode yang dapat untuk mudah dipahami dan menarik untuk dapat mempelajari sebuah mata pelajaran. Kemudian, ditemukan masalah khususnya pada mata pelajaran tata surya dikarenakan tidak adanya alat peraga astronomi pada saat melakukan pembelajaran yang membuat penyampaian materi semakin lebih sulit untuk dilakukan yang pada akhirnya membuat siswa dan siswi tidak memiliki nilai akhir yang baik pada mata pelajaran tersebut.

Pembelajaran menggunakan video motion graphic akan berbentuk video dengan animasi yang memberikan gambaran terhadap tata surya bagi siswa dan siswi SD Negeri 2 Waluyo Jati untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Sehingga dengan adanya metode pembelajaran dengan menggunakan video *motion graphic* maka diharapkan siswa dan siswi akan menciptakan motivasi untuk meningkatkan prestasi dan hasil belajarnya. Selain itu juga siswa dan siswi dapat merasakan metode pembelajaran baru yang diimplementasikan oleh pihak sekolah dan membantu guru untuk menyampaikan sebuah materi dengan lebih baik. Sehingga akan terciptanya sebuah video materi tata surya dengan menggunakan metode motion graphic yang lebih menarik dan interaktif. Maka dari itu, penelitian untuk menerapkan metode motion graphic pada SD Negeri 2 Waluyo Jati dengan menggunakan metode *user research* kualitatif untuk penilaian produk, metodologi SWOT (*strength, weaknesses, opportunities, and threat*) untuk development produk, dan linear strategy pada metode penelitian. Metode user search akan digunakan untuk memahami pengguna terhadap pesan yang disampaikan pada saat

penggunaan produk dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan siswi SD Negeri 2 Waluyo Jati untuk dapat lebih memahami tentang tata surya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana menerapkan video motion graphic sebagai media pembelajaran di SD Negeri 2 Waluyo Jati?
2. Bagaimana menerapkan metode penelitian metode user research kualitas dalam membuat produk motion graphic meningkatkan motivasi dan prestasi pada siswa dan siswi SD Negeri 2 Waluyo Jati?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan:

1. Perangkat lunak berbentuk video pembelajaran dengan jenis *motion graphic*.
2. Video pembelajaran akan berisikan informasi tentang planet dan bintang pada tata surya.
3. Untuk dapat memperjelas informasi, maka video akan memiliki audio musik serta vokal dan teks yang menjelaskan masing-masing planet.
4. Agar dapat memiliki kualitas video yang jelas, maka resolusi video adalah 1920 x 1080 pixel.
5. Materi yang digunakan berasal dari SD Negeri 2 Waluyo Jati.
6. Kelayakan video berdasarkan penilaian guru pada SD Negeri 2 Waluyo Jati adalah sebagai calon pengguna media.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan :

1. Memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan informasi tentang tata surya kepada siswa. Sehingga siswa dan siswi akan mendapatkan gambaran secara langsung tentang apa yang ada tata surya.
2. Menjadi media pembelajaran untuk mentransfer pengetahuan di bidang tata surya bagi siswa.
3. Mengetahui efektivitas dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis video *motion graphic*.
4. Untuk memberikan pembaharuan metode pembelajaran bagi SD Negeri 2 Waluyo Jati kelas 5.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Instansi

Berikut adalah manfaat yang didapatkan bagi instansi:

1. Mendapatkan kemudahan dalam melakukan penyampaian materi dikarenakan telah mendapatkan bantuan dari adanya media pembelajaran berbasis video *motion graphic*.
2. Menjadi alat bantu pengajar serta alat belajar bagi siswa.
3. Meningkatkan daya tarik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

1.5.2 Bagi Peneliti

Berikut adalah manfaat yang didapatkan bagi peneliti:

1. Mendapatkan wawasan terhadap cara merancang dan

membuat video motion graphic dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, dan Adobe Audition.

2. Melakukan penerapan pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Mengukur serta memahami tingkat kemampuan penulis dalam melakukan perancangan sebuah aplikasi.

1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Berikut adalah manfaat yang didapatkan bagi Universitas Amikom Yogyakarta:

1. Untuk melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam melakukan penelitian yang dilakukan bersama mahasiswa dan instansi terkait.
2. Untuk menjadi acuan referensi bagi mahasiswa lain dalam melaksanakan penelitian yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah macam tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk menyusun laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan pengumpulan data, peneliti memanfaatkan beberapa metode seperti:

1. Metode Wawancara
Metode wawancara dilakukan oleh peneliti dengan melakukan komunikasi dengan pihak SD Negeri 2 Waluyo Jati.
2. Metode Literatur
Metode literatur merupakan tahapan bagi peneliti untuk mendapatkan berbagai macam referensi seperti buku dan

jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

3. Metode Kuesioner

Metode kuesioner akan dimanfaatkan oleh peneliti untuk mendapatkan fakta terhadap hipotesis yang dibuat kepada responden, baik itu sebuah nilai, saran, dan kritikan yang pada akhirnya akan menjadi sebuah evaluasi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan oleh peneliti adalah analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang telah diterapkan oleh peneliti adalah *Linear Strategy*:

Pengumpulan Data → Analisis Data → Perancangan → Pengujian

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan mencakup : *pre-production, production* dan *post-production*.

1.6.5 Metode Testing

Pada tahapan pengujian maka menggunakan *User Acceptance Test* yang dilakukan dengan melakukan pengambilan nilai kuis dengan guru SD Negeri 2 Waluyo Jati yang berguna untuk memahami siswa dan siswi dari pemahaman yang didapatkan saat menampilkan hasil video.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar proses penelitian bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian. Uraian bab-bab tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini dilakukan penjabaran terhadap atas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini dilakukan penjabaran terhadap ragam perbandingan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan tinjauan pustaka.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini memberikan penjelasan terhadap metode yang digunakan di dalam melakukan analisis pembuatan aplikasi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PENGUJIAN

Pada bab tersebut akan memberikan penjelasan terhadap implementasi dan penjelasan hasil dari analisis yang telah dilakukan dalam pengujian.

BAB V: PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir dari penelitian yang dilakukan, yang didalamnya berisikan kesimpulan dan saran yang berasal dari seluruh isi laporan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang buku dan jurnal yang menjadi sumber dalam melakukan dan menjadi referensi penelitian.