

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi dan penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) yang telah dinyatakan oleh *World Health Organization* (WHO) sebagai *Global Pandemic* sejak tanggal 11 Maret 2020 dan ditetapkan sebagai Kedaruratan Kesehatan Masyarakat. Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang penetapan kedaruratan Kesehatan Masyarakat *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) Sebagai Bencana Nasional, sampai saat ini belum berakhir dan berdampak terhadap berbagai aspek termasuk aspek Kesehatan, ekonomi, dan sosial yang luas di Indonesia [1]. Bahwa berdasarkan pertimbangan Hakim Konstitusi dalam Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 37/PUU-XVIII/2020 yang menegaskan pentingnya pernyataan dari Presiden atas status *factual* pandemi *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) di Indonesia, perlu diberikan kepastian hukum mengenai belum berakhirnya *pandemic Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) [2].

Pada masa pandemi, video pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan. Dengan adanya pembatasan fisik dan penutupan sekolah, video pembelajaran menjadi alat vital untuk memastikan kontinuitas pendidikan. Melalui video, siswa dapat belajar dari rumah dengan lebih interaktif dan fleksibel. Video juga memungkinkan guru untuk mengajar dengan cara yang kreatif, mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, dan menjaga proses pembelajaran tetap berjalan meskipun dalam situasi yang sulit.

Sistem pencernaan merupakan salah satu proses yang penting dalam tubuh manusia. Karena sistem pencernaan merupakan suatu proses untuk menghancurkan makanan sehingga sari-sari makanan tersebut bisa diserap oleh organ-organ tubuh. Dan makanan yang kita makan tidak selamanya berguna bagi tubuh. Didalam tubuh kita terdapat organ-organ tubuh yang sangat berperan penting dalam proses pencernaan. Dimana antara organ yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Jika ada salah satu organ yang mengalami gangguan maka sistem pencernaan di

dalam tubuh manusia tidak akan berlangsung secara optimal. Kita mengetahui bahwa tidak ada satu individu yang dapat bertahan hidup tanpa adanya organ sistem pencernaan, karena sistem pencernaan merupakan hal yang sangat vital di dalam tubuh manusia. Sistem pencernaan memiliki fungsi sebagai menyediakan makanan, air dan *lektrolit* yang dibutuhkan oleh sel-sel tubuh melalui proses pencernaan [3].

Metode pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini masih menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Guna mewujudkan suatu proses belajar yang efektif dan efisien yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi, maka tidaklah cukup melaksanakan proses pembelajaran hanya dengan menggunakan metode konvensional tersebut. Sebuah metode pembelajaran yang lebih interaktif dan atraktif dalam hal ini sangat diperlukan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang lebih menyenangkan serta dapat diakses dimana saja.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, mendorong peneliti untuk membuat Video Pembelajaran Tentang Gangguan pada Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknik *Motion Graphic* di SDN nglinggi 1 Klaten. Video pembelajaran ini berisi tentang maag, diare, sembelit, usus buntu, sariawan, sakit gigi, dan gastritis yang disajikan dengan video yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan dan tertarik dengan materi yang disajikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan maka pokok pembahasan masalah yang diselesaikan pada penelitian ini yaitu:

“Bagaimana membuat Video Pembelajaran Tentang Gangguan pada Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknik *Motion Graphic* di SDN nglinggi 1 Klaten? “.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan video pembelajaran tentang Gangguan Pada Organ Pencernaan Manusia SDN Ngelinggi 1 Klaten.

2. Video ditujukan kepada siswa kelas 5 SD agar mengetahui tentang Gangguan Pada Organ Pencernaan Manusia.
3. Durasi video +/- 6 menit, dan akan di upload di youtube sekolah.
4. Video dibuat menggunakan Teknik *Motion Graphic*.
5. Penelitian berakhir saat video diterima objek.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari peneliti adalah "Membuat video pembelajaran tentang Gangguan Pada Organ Pencernaan Manusia sebagai pembelajaran siswa kelas 5 SD".

1.5 Manfaat Penelitian

Metode yang dilakukan bertujuan agar hasil penelitian dapat lebih terarah dan data yang diperoleh lebih akurat. Peneliti ini menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

- a. Sebagai syarat kelulusan program Strata satu (S1) jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan Informatika yang mengambil konsentrasi Multimedia khususnya Pembuatan Video menggunakan Teknik *Motion Graphic*.

1.5.2 Manfaat Bagi Objek Penelitian

- a. Dapat bermanfaat untuk mengoptimalkan guru dalam mengajar.
- b. Memudahkan guru menyampaikan materi tentang Gangguan Pada Organ Pencernaan Manusia.

1.5.3 Manfaat Universitas Amikom Yogyakarta

- a. Penelitian ini menjadi arsip atau dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi serta dapat menjadi gambaran tentang pembuatan video pembelajaran.
- b. Menjadi referensi karya tulis ilmiah bagi mahasiswa yang akan mengambil skripsi dengan tema yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi
Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap video pembelajaran yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.
2. Metode Kepustakaan
Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik motion graphic dalam pembuatan video pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.
3. Metode Literatur
Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan video pembelajaran dan teknik dari cara pembuatannya.

1.6.2 Metode Perancangan

Disini peneliti menggunakan teori produksi, yang mana teori produksi tersebut sendiri meliputi:

1. Tahap pra produksi adalah tahap dimana mengerjakan semua pekerjaan dan aktivitas sebelum video diproduksi secara nyata.
2. Tahap produksi adalah periode selama video diproduksi.
3. Tahap pascaproduksi adalah periode di mana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah video diproduksi secara nyata.

1.6.3 Pengembangan

Dalam tahapan pengembangan berisikan tahapan produksi dan pasca produksi. Tahapan produksi merupakan lanjutan dari tahapan pra produksi. Dalam tahapan ini penulis memulai mengimplementasi hasil dari rancangan yang telah dibuat di pra produksi. Dalam proses kali ini dimulai dengan pembuatan aset grafis yang sesuai dengan storyboard serta memulai perekaman audio yang digunakan sebagai narasi dalam video.

Dalam tahapan pasca produksi terdiri dari beberapa tahapan, mulai dari menggerakkan aset grafis melalui tahapan animating, memberikan vfx melalui editing, compositing untuk menyelaraskan beberapa scene dengan audio narasi dan tahap terakhir yaitu rendering.

1.6.4 Evaluasi

Pada tahapan Evaluasi ini menggunakan uji kuesioner. Kuesioner sendiri berisikan mengenai penilaian yang meliputi kualitas grafis, audio serta penyampaian informasi dan kesesuaian antara narasi dan animasi. Responden yang diambil diantaranya yaitu tenaga medis profesional, serta masyarakat umum guna mendapatkan hasil media pembelajaran yang dapat dipahami oleh audien.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II landasan teori diawali dengan tinjauan pustaka, yakni: membahas referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sma, kemudian menguraikan teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung

berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang metodologi yang digunakan. Contoh penulisan bab II landasan teori dapat di lihat di "panduan praktis.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain: deskripsi singkat tentang obyek penelitian, kemudian tinjauan terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini di obyek penelitian (jika memiliki objek penelitian), penulis perlu memaparkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada objek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV implementasi dan pembahasan merupakan paparan implementasi atau papara hasil-hasil yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian, serta menyajikan data dari hasil uji coba program atau produk hasil penelitian beserta pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian, menjawab pertanyaan di rumusan masalah dan mampu membuktikan capaian tujuan penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan). Penulis harus menyimpulkan hasil penelitian secara objektif.