

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dalam teknologi multimedia telah memungkinkan penggunaan *motion graphic* sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik. Siswa saat ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran visual dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Sistem pencernaan merupakan topik yang abstrak dan kompleks, sehingga penggunaan visualisasi dengan *motion graphic* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit [1].

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 03 Danau Rata Merupakan lembaga pendidikan yang berperan penting dalam membentuk dasar pemahaman dan pengetahuan siswa pada tingkat pendidikan dasar. Adobe after effect, sebuah aplikasi yang menjadi alat utama dalam proses ini. Salah satu fitur kunci yang mempercepat proses pembuatan visualisasi sistem pencernaan adalah *motion graphic*.

Penggunaan *motion graphic* pada video pembelajaran sistem pencernaan di SDN 03 Danau Rata didasarkan pada pemahaman akan kebutuhan menyajikan informasi secara visual yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa tingkat SD. Sistem pencernaan merupakan salah satu topik kompleks dan abstrak, yang sulit dipahami hanya dengan menggunakan metode pengajaran konvensional. Di lingkungan ini, penting untuk memastikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dapat memfasilitasi pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran [2]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan konsep-konsep yang terkait dengan sistem pencernaan melalui *motion graphic*. *Motion graphic* menawarkan pendekatan yang inovatif dengan menyajikan informasi secara visual dan dinamis melalui penggunaan animasi, grafis dan efek visual lainnya.

Dengan mengkaji dan mengimplementasikan *motion graphic* di dalam video pembelajaran sistem pencernaan, diharapkan akan diperoleh pemahaman mendalam tentang cara menggunakan alat ini dan mengintegrasikan secara efektif dalam alur kerja pengembangan video pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga terhadap SDN 03 Danau Rata, meningkatkan efektivitas dalam hal pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya sehingga dapat dirumuskan masalah yaitu:

Bagaimana menerapkan *motion graphic* pada video pembelajaran sistem pencernaan di SDN 03 danau rata

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini mengenai implementasi *motion graphic* pada video pembelajaran sistem pencernaan di SDN 03 Danau Rata, terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan guna memfokuskan ruang lingkup penelitian. Adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan teknik *motion graphic* pada pembuatan animasi sistem pencernaan.
2. Fokus pada pembahasan implementasi *motion graphic* pada proses video pembelajaran.
3. Video edukasi berdurasi 1 menit 25 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan animasi sistem pencernaan yang digunakan sebagai video pembelajaran siswa SDN 03 Danau Rata.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu:

1. Peningkatan pemahaman siswa tentang konsep-konsep sistem pencernaan. Siswa memiliki kesempatan yang lebih baik untuk memahami proses-proses yang terjadi dalam sistem pencernaan.
2. Mengetahui proses pembuatan dan teknik dalam pembuatan animasi *motion graphic*.
3. Penggunaan *motion graphic* dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran sistem pencernaan.

1.6 Sistematika Penulisan

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang berisi pembahasan pada penelitian, rumusan masalah yang sesuai dengan tujuan penelitian, batasan masalah yang dibutuhkan pada penelitian, tujuan dilakukan penelitian, dan sistematika penulisan pada laporan penelitian.

1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi beberapa pengertian dan definisi melalui studi literatur yang berisi penelitian yang pernah dilakukan akan tetapi memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis. Serta berisi perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.6.3 BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian mengenai metode penelitian yang akan digunakan, terdapat tinjauan mengenai subjek penelitian, analisis kebutuhan penelitian serta media yang digunakan dalam penelitian.

1.6.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tahapan yang dilakukan penulis dalam pembuatan animasi sistem pencernaan sebagai video pembelajaran siswa SDN 03 Danau Rata. Tahapan terdiri atas pra produksi, produksi dan pasca produksi serta berisi hasil akhir yang

diperoleh selama penelitian.

1.6.5 BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang peneliti rangkum dari analisis mengenai implementasi animasi sistem pencernaan sebagai video pembelajaran siswa di SDN 03 Danau Rata.

