

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi, salah satunya dengan mengintegrasikan teknologi pada kurikulum dalam proses belajar. SDN Gentan 02 adalah instuti pendidikan tingkat Sekolah Dasar memiliki akreditasi A memiliki visi menjadi lembaga unggul dalam prestasi, berlandaskan iman dan taqwa, serta memiliki wawasan global yang kuat dengan dasar nilai-nilai budaya. Misinya adalah melaksanakan proses pembelajaran berkualitas, memberikan bimbingan secara efektif dan efisien melalui pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*) dengan memanfaatkan beberapa metode hingga media. Pembelajaran berbasis komputer merupakan media yang mengimplementasikan prinsip pembelajaran berpusat pada siswa. Namun dalam pelaksanaannya, penggunaan media ini belum dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Gentan 02, proses pembelajaran masih menggunakan metode di mana peserta didik hanya berperan sebagai pendengar dan pengamat penjelasan dari pengajar, serta menggunakan media pembelajaran masih menggunakan buku fisik hingga kurangnya alat peraga untuk mempraktekannya. Sehingga proses belajar mengajar kurang menarik dan sulitnya memahami materi yang didapat menyebabkan kurangnya daya minat belajar peserta didik.

Maka seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, multimedia interaktif muncul sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Multimedia interaktif adalah teknologi berpotensi besar mengubah metode pembelajaran, cara memperoleh informasi, serta cara memahami materi. Dalam konteks ini, multimedia interaktif menjadi pendekatan baru yang efektif dan populer dalam dunia pembelajaran berbasis multimedia[1]. Dengan multimedia interaktif, pembelajaran dapat dirancang dengan memudahkan pemahaman materi yang disampaikan kepada peserta didik dan tetap mengikuti perkembangan zaman.

Dari hal itu terdapat masalah pada objek penelitian, yaitu dibutuhkan media yang dapat dibaca, dilihat, didengar dan mudah dipahami peserta didik. Permasalahan tersebut disampaikan Ibu Piwulang Sayekti, S.Pd. selaku wali kelas V di SDN Gentan 02 Sukoharjo, "Penyampaian materi kepada peserta didik di sekolah, memang masih bergantung pada buku paket. Terkadang ketika materi disampaikan masih kurang, saya memanfaatkan fasilitas yang ada seperti buku paket yang tersedia di perpustakaan dan layanan internet untuk mencari tambahan materi." Sebagai solusi, dikembangkan media pembelajaran berbasis animasi 2D dengan teknik *motion graphic*. *Motion graphic* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi yang dilengkapi dengan teks, gambar dan suara. Sehingga memudahkan peserta didik untuk membaca, memahami dan mempraktekkan materi sekaligus[2]. Metode pembelajaran berbasis animasi 2D *motion graphic* memiliki keunggulan dapat diimplementasikan secara berwarna, dinamis dan mampu memecah ide menjadi representasi visual yang lebih sederhana, sehingga dengan animasi lebih mudah diingat dibandingkan materi statis ataupun materi berbasis teks saja. Animasi berpotensi menjadi inklusif bagi peserta didik yang mengalami hambatan bahasa atau kesulitan membaca, karena dapat diakses secara lebih luas, hal ini dikarenakan kemampuannya menggunakan teknik narasi dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam. Metode animasi 2D teknik *motion graphic* diharapkan menjadi alternatif bagi pengajar dalam menyampaikan materi selain menggunakan buku teks, serta memberikan pengalaman pembelajaran berbeda bagi peserta didik, khususnya dalam memahami materi fotosintesis.

Fotosintesis adalah ilmu pengetahuan alam yang membahas proses pembuatan cadangan makanan tumbuhan, materi ini memiliki banyak tahapan yang membutuhkan penjelasan secara lengkap dan detail supaya materi mudah dipahami oleh peserta didik[3]. Oleh karena itu, fotosintesis cocok untuk bahan media pembelajaran dikarenakan animasi 2D *motion graphic* memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menemukan metode pembelajaran alternatif yang memudahkan pengajar menyampaikan materi secara efektif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, peneliti merumuskan permasalahan yang akan dibahas yaitu “Bagaimana rancangan animasi 2D fotosintesis dengan teknik *motion graphic* terhadap tingkat keberhasilan pemahaman peserta didik?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini antara lain, yaitu.

1. Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Gentan 02 Sukoharjo sebagai objek penelitian.
2. Data yang akan digunakan dalam penelitian ini berasal dari peserta didik kelas V SDN Gentan 02 Sukoharjo.
3. Penelitian ini menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe After Effect CS6*, *Adobe Illustrator 2020*, *Adobe Audition* dan *Adobe Premiere Pro*.
4. Animasi yang akan dikembangkan merupakan animasi 2 dimensi.
5. Teknik animasi yang digunakan merupakan teknik animasi digital dengan metode *motion graphic*.
6. Pembuatan animasi 2D ini diimplementasikan melalui *youtube*.
7. Pembuatan narasi pada materi animasi fotosintesis ini menggunakan buku paket kelas V yang digunakan pengajar dan peserta didik belajar di SDN Gentan 02 Sukoharjo.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat maksud dan tujuan antara lain, yaitu.

1. Untuk mengevaluasi tingkat efektivitas dan efisiensi penggunaan animasi 2D dengan teknik *motion graphic* sebagai media pembelajaran.
2. Untuk mengukur tingkat pemahaman dari informasi yang diperoleh peserta didik melalui media pembelajaran berupa animasi 2D dengan teknik *motion graphic*.

3. Mendapatkan video animasi 2D fotosintesis yang menarik serta dapat diterima semua umur.
4. Mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti proses pembelajaran di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi Sastra Satu (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penyusunan penelitian ini antara lain, yaitu:

1. Bagi Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta
Sebagai bahan pengetahuan dan menambah referensi belajar untuk mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Peneliti
Dari hasil pembelajaran mata kuliah konsentrasi selama kuliah, peneliti dapat memahami proses perancangan dan pembuatan sebuah animasi.
3. Bagi Ahli Materi
Sebagai bahan referensi dan dijadikan salah satu metode media pembelajaran alternatif selain dengan menggunakan media buku paket.
4. Bagi Peserta Didik
Sebagai bahan pengetahuan untuk belajar yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode yang diterapkan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data antara lain, yaitu:

1. Metode Observasi
Dilakukannya melalui observasi untuk mengumpulkan data dan pencarian video-video pembelajaran animasi 2D yang bisa dijadikan referensi dalam pembuatan video pembelajaran animasi 2D motion graphic fotosintesis ini.
2. Metode Studi Literatur
Dilakukan mengumpulkan data dengan mengakses literatur yang relevan dan bisa digunakan dalam membantu proses pembuatan animasi seperti

melalui buku maupun memanfaatkan internet untuk menjelajahi situs yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

3. Metode Wawancara

Dilakukan mengumpulkan data dengan melalui observasi langsung terhadap perilaku, peristiwa atau fenomena yang terjadi di lapangan tanpa melakukan intervensi atau pengaruh kondisi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menjelaskan secara umum struktur skripsi, yang mencakup isi dari setiap bab dalam naskah skripsi yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab yang menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab yang berisi studi literatur, dasar teori yang digunakan dalam penelitian, tahapan pembuatan animasi, perangkat lunak yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab yang memuat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis kebutuhan sistem, dan tahap pra produksi yang meliputi pembuatan ide konsep, naskah, objek grafis dan *storyboard*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab yang menjelaskan tahapan dilakukan peneliti dalam perancangan video animasi, mulai dari tahap produksi, pra produksi, implementasi hingga evaluasi.

BAB V PENUTUP

Bab yang berisi kesimpulan dan saran yang dirangkum oleh peneliti berdasarkan seluruh proses penelitian yang telah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

Halaman ini berisi daftar buku-buku dan jurnal yang digunakan penulis sebagai referensi selama pengerjaan skripsi ini.

LAMPIRAN

Halaman ini berisi surat izin penelitian dan dokumentasi penelitian.

