

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi digital seperti telepon, komputer multimedia, internet, serta sarana audio visual lainnya yang digunakan sebagai media pembelajaran dan komunikasi dalam dunia pendidikan telah berkembang semakin canggih [1]. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis di PAUD Dian Kartini Kota Magelang pada tanggal 21 September 2021 pukul 11.00 WIB dengan Nur Hidayah, wali kelas kelompok usia 4-5 tahun, mengatakan bahwa selama ini PAUD Dian Kartini pun telah menggunakan sarana audio visual seperti film animasi dan *motion graphic* sebagai media pembelajaran, tetapi belum bisa memproduksi atau mencari sendiri sesuai dengan materi yang dibutuhkan.

Melalui bahan ajar dari Ditjen PAUD Dikdasmen dan arahan dari guru yang bersangkutan, materi yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran di minggu keempat bulan November 2021 yaitu pengenalan bentuk geometri melalui subtema tanaman obat. Geometri merupakan pokok pemikiran terhadap bentuk benda, mulai dari yang terdapat di alam hingga yang berwujud arsitektur [2].

Penggunaan *motion graphic* bertujuan untuk mempertegas pesan yang ingin disampaikan. Berbeda dengan animasi yang biasa digunakan sebagai media hiburan untuk menyampaikan cerita, *motion graphic* cenderung lebih sering digunakan sebagai pengantar pesan yang bersifat matematis seperti keperluan edukasi [3]. Sedangkan *morphing* merupakan efek animasi di mana suatu gambar

dapat berubah menjadi yang lain [4]. Teknik ini digunakan karena relevan dengan materi yang disampaikan.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dilakukan penelitian untuk menerapkan teknik *morphing* pada video edukasi pengenalan bentuk geometri sebagai solusi dari permasalahan yang dialami oleh guru PAUD Dian Kartini. Penulis berharap penelitian ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif tanpa harus membuat video sendiri dan membantu meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang diberikan meskipun tidak melihat objeknya secara langsung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana implementasi *morphing* pada video edukasi pengenalan bentuk geometri berbasis *motion graphic* untuk PAUD Dian Kartini?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan untuk memfokuskan jalannya penelitian ini agar tidak menyimpang yaitu sebagai berikut:

1. Hasil implementasi teknik *morphing* berupa video pembelajaran pengenalan bentuk geometri berbasis *motion graphic* dengan ekstensi file .mp4, kualitas Full HD 1080p, resolusi 1920x1080 pixels, dan berdurasi kurang lebih 3 menit.

2. Pengambilan data dilakukan melalui objek penelitian PAUD Dian Kartini Kota Magelang.
3. Tema dan materi pembelajaran bersumber dari silabus Ditjen PAUD Dikdasmen di minggu keempat bulan November 2021 yaitu tanaman obat. Bentuk geometri yang akan diperkenalkan meliputi segitiga, segi empat, segi lima, lingkaran, dan oval.
4. Teknik pengujian menggunakan *alpha testing* dan *beta testing*.
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat video pembelajaran ini adalah Windows 10 Home Single Language, Adobe Illustrator CC 2020, Adobe After Effects CC 2019, dan Adobe Premiere CC 2019.
6. Penulis hanya membahas tentang teknik yang diimplementasikan dalam proses produksi, bukan pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan anak didik.
7. Video pembelajaran akan didistribusikan kepada PAUD Dian Kartini melalui kanal Youtube guru yang bersangkutan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari disusunnya penelitian ini adalah membuat video edukasi pengenalan bentuk geometri kepada anak didik PAUD Dian Kartini yang divisualisasikan dengan implementasi teknik *morphing* berbasis *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan wawasan mengenai implementasi teknik *morphing* pada video edukasi berbasis *motion graphic* yang dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Membantu guru PAUD Dian Kartini yang mengalami keterbatasan secara teknis dalam membuat video edukasi pengenalan bentuk geometri pada tanaman obat.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan dari penelitian ini yaitu,

1.6.1 Metode Pengambilan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan apabila penulis ingin menemukan permasalahan yang harus diteliti terlebih dahulu dan mengetahui hal-hal secara detail dengan jumlah responden yang sedikit [5]. Pada tahap ini, penulis telah menyiapkan daftar pertanyaan seputar kendala apa yang ditemui oleh kepala sekolah dan guru PAUD Dian Kartini dalam menyiapkan materi yang berbentuk video

1.6.1.2 Metode Observasi

Observasi memiliki karakteristik khusus dibandingkan metode lain karena teknik ini dapat digunakan untuk mengamati objek selain manusia [5]. Pada tahap ini, penulis melakukan pengamatan terhadap video pembelajaran dan lembar kerja yang biasa digunakan di PAUD Dian Kartini.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Studi pustaka menjadi pelengkap dari pemakaian metode wawancara dan observasi dalam penelitian kualitatif untuk memberikan hasil yang lebih kredibel karena didukung oleh catatan yang telah ada sebelumnya [5]. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan tulisan serta gambar dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian lalu mengkaji teori-teori di dalamnya yang dianggap relevan dengan topik yang diangkat.

1.6.1.4 Metode Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis terkait suatu variabel kepada responden untuk dijawab [5]. Penulis menggunakan metode ini untuk mengumpulkan data hasil pengujian pada tahap evaluasi.

1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penulis dengan pihak yang bersangkutan di PAUD Dian Kartini, maka ditemukan permasalahan bahwa guru membutuhkan video pembelajaran pengenalan bentuk geometri dengan subtema tanaman obat, tetapi secara teknis belum mampu membuatnya sendiri. Produk yang dirancang dari permasalahan tersebut jika dianalisis dengan SWOT adalah sebagai berikut,

Strength, keunggulan produk yang dirancang yaitu materi di dalamnya sesuai dengan yang dibutuhkan oleh guru yaitu pengenalan bentuk geometri pada tanaman obat.

Weakness, produk yang dirancang hanya dapat digunakan untuk satu subtema yaitu pada minggu keempat bulan November 2021.

Opportunity, jika guru dan murid merasakan manfaat dari produk yang dirancang maka dapat menjadi peluang ke depannya untuk mengembangkan video pembelajaran seperti ini lagi dengan subtema yang lainnya.

Threats, ancaman dari produk yang dirancang adalah munculnya kompetitor dengan jenis video pembelajaran yang sama di masa yang akan datang.

1.6.3 Metode Perancangan

Hal-hal yang perlu dipikirkan pada tahap pra produksi adalah mempelajari naskah, merancang *storyboard*, dan menganalisis teknik produksi yang akan digunakan [6].

1.6.4 Metode Pengembangan

Setelah tahap pra produksi selesai, tahap selanjutnya yaitu produksi dengan membuat objek sesuai materi yang telah ditentukan lalu menganimasikannya. Kemudian tahap pasca produksi yang meliputi proses pengeditan, pemberian efek spesial, perekaman suara, pencampuran antara audio dan video, serta persetujuan dan penyerahan kepada pihak pemesan [6].

1.6.5 Metode *Testing*

Metode *testing* merupakan alat ukur untuk mengetahui standar atau tingkat keberhasilan dari penelitian yang dilakukan [5]. Teknik pengujian yang digunakan di penelitian ini adalah *alpha testing* dan *beta testing* menggunakan skala *likert* kepada ahli *motton graphic* dan guru yang bersangkutan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang pembahasannya terkait antara satu sama lain dengan sistematika penulisan sebagai berikut,

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, berisi tinjauan pustaka beserta dasar-dasar teori untuk implementasi *morphing* pada video edukasi pengenalan bentuk geometri berbasis *motion graphic*.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang bagaimana pengumpulan data dilakukan dan perancangan video pembelajaran yang akan dibuat dalam bentuk *motion graphic*.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, berisi mengenai penjelasan dan evaluasi dari implementasi *morphing*, serta analisis terhadap produk yang dihasilkan melalui pengujian kepada ahli dan pengguna.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka, berisi daftar jurnal dan buku yang diacu dalam penyusunan penelitian ini.

