

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di jaman sekarang ini semakin berkembang pesat dan dapat dimanfaatkan pada berbagai jenis bidang dalam kehidupan manusia, salah satu pemanfaatannya pada bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi berperan penting sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Oleh karena itu untuk menunjang suatu kegiatan pembelajaran yang efektif diperlukannya sebuah pendamping bahan ajar yang dapat mempermudah proses pembelajaran serta pemahaman materi.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *motion graphic*. *motion graphic* merupakan graphic yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau transformasi. *Motion graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis[1] Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah materi yang berbeda dengan materi yang lain, karena materi Ilmu Pengetahuan Alam mempelajari banyak hal, salah satunya adalah sistem pernapasan manusia, penerapan *motion graphic* pada sistem pernapasan manusia merupakan langkah yang tepat untuk memberikan ilustrasi mengenai sistem pernapasan pada organ dalam manusia, karena sangat mustahil jika langsung menayangkan secara *live shoot* pada gambar organ dalam manusia pada anak-anak dibawah umur.

Pada Instansi pendidikan tepatnya di SDN Bronggang Baru Cangkringan Sleman Yogyakarta, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih menggunakan cara yang lama, yaitu menggunakan buku dan alat peraga. Alat peraga yang digunakan dari generasi ke generasi pun sudah mulai rusak akibat penggunaan secara berkala. Saat melakukan observasi langsung ke instansi pendidikan tersebut dan melakukan wawancara dengan bapak Ramelam S.Pd selaku kepala sekolah SDN Bronggang Baru dan bapak Supriyanto S.Pd.SD selaku guru kelas v mengatakan bahwa belum pernah ada penggunaan media belajar menggunakan animasi *motion graphic* sehingga pembelajaran dan penyampaian materi mengalami kesulitan pada saat mengikuti pembelajaran karena ketidakmampuan siswa memahami pesan pembelajaran dari guru dengan cara konvensional atau ceramah

Masalah yang muncul adalah dari pengembangan dan pemahaman siswa siswi kelas v SDN Bronggang baru materi yang diserap dan diterima masih kurang, pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa siswi kurang konsentrasi, bermain sendiri dan melamun serta bosan membuat penyerapan materi kurang diserap oleh siswa siswi serta menurunkan minat dan semangat anak-anak

Penerapan media animasi *Motion Graphic* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, merupakan langkah yang tepat, karena pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tidak hanya teori saja, tapi perlu adanya ilustrasi atau penggambaran dalam penyampaian. Pada Ilmu Pengetahuan Alam ini, perlu

pendamping media animasi *motion graphic* selain teori untuk menyampaikan materi pada siswa agar lebih diserap.

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti bermaksud merancang media pembelajaran video animasi *motion graphic* sistem pernafasan manusia dalam mengatasi permasalahan belajar saat ini, yang mana pembelajaran dan penyampaian materi hanya membaca buku saja tidak disertai gambar ilustrasi visual yang akan memperlambat pemahaman materi

Diharapkan siswa lebih memahami materi yang ada di dalam animasi ini khususnya pada Ilmu Pengetahuan Alam sistem pernafasan manusia. Peneliti membuat perancangan media pembelajaran animasi *motion graphic* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi sistem pernafasan manusia di kelas V SDN Bronggang Baru agar materi yang mereka pahami lebih bervariasi tidak hanya sekedar membaca dan melihat gambar yang ada didalam buku tanpa adanya gambar yang bergerak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana merancang media pembelajaran menggunakan animasi *motion graphic* sebagai materi sistem pernapasan paru - paru manusia pada Kelas V SD N Bronggang Baru Cangkringan Sleman Yogyakarta?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini permasalahan perlu dibatasi untuk menghindari perluasan masalah. Adapun pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan di SDN Bronggang Baru Cangkringan Sleman Yogyakarta
2. Media pembelajaran menggunakan animasi *motion graphic* sebagai edukasi mengenai sistem pernapasan paru - paru manusia hanya dipergunakan pada murid SDN Bronggang Baru kelas V
3. Perancangan animasi *motion graphic* ini dibangun dengan menggunakan *software after effect, adobe premiere, adobe audition, corel draw, adobe photoshop*
4. Hasil dari Video animasi ini berformat Mp4, dengan resolusi 1080p (*Full HD*)

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kesulitan siswa SDN Bronggang Baru Kelas V dalam

pemahaman materi terkait pengenalan organ dalam bagian paru-paru, maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengilustrasikan materi pada siswa terkait materi IPA bagian sistem pernapasan manusia
2. Mengenalkan metode mengajar menggunakan teknologi animasi
3. Pengembangan media pembelajaran dari materi yang dikemas menjadi animasi *motion graphic*
4. Memanfaatkan teknologi animasi *Motion Graphic* yang di terapkan pada media pembelajaran sistem pernafasan paru-paru pada manusia
5. Perancangan ini dibuat untuk memberikan ilustrasi mengenai pembelajaran organ dalam manusia bagian paru paru, agar membantu siswa dalam memahami dan mencerna materi

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Peneliti**

Sebagai wadah penyampaian gagasan dalam berkarya, menjadi salah satu wadah untung mengkaji dan mempelajari pembuatan animasi 2D *Motion Graphic* serta penulis lebih dapat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya pada animasi dan mengenal lebih jauh tentang keutamaan animasi dan menjadi syarat kelulusan Strata I jurusan Informatika

#### **2. Bagi Siswa**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, serta motivasi. Dengan media yang baru untuk belajar sehingga meminimalisir

penghambatan belajar siswa serta membangkitkan motivasi belajar di tengah pandemic.

2. Membantu siswa untuk menyerap materi dengan baik
3. Meningkatkan minat belajar dengan media pembelajaran animasi *motion graphic*

### **3. Bagi Guru**

Mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi sebagai bahan mengajar tambahan

### **4. Bagi Dosen Pembimbing**

Pada penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas dosen, selama bimbingan skripsi sehingga kedepannya akan semakin baik

### **5. Bagi SDN Bronggang Baru**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan media belajar yang baru agar siswa mampu menangkap materi dengan gambaran visual yang bersumber dari buku mereka.

## **1.6 Metode Penelitian**

Dalam menyelesaikan penelitian penulis akan menggunakan beberapa metode penelitian bererikut ini adalah metode yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang penulis ambil adalah metode observasi, wawancara, studi pustaka dan metode perancangan. Referensi yang penulis cari

adalah bagaimana mengimplementasikan animasi untuk media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe After Effect*, *Adobe Premier*, *Adobe Illustrator*, *Corel Draw*, dan *Adobe Photoshop* sebagai media alat pembuatan

#### 1. **Observasi**

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara turun langsung di lapangan untuk mengamati dan mencatat informasi sebagaimana yang penulis saksikan selama penelitian di lapangan.

#### 2. **Wawancara**

Metode wawancara dilakukan dengan melaksanakan tatap muka dan tanya jawab langsung kepada kepala sekolah SDN Bronggang Baru, dan guru IPA kelas v SDN Bronggang Baru untuk mencari sumber informasi yang akan di buat suatu laporan yang benar dan akurat

#### 3. **Studi Pustaka**

Pada metode studi pustaka, penulis mengumpulkan membaca dan mempelajari buku materi, majalah, literatur artikel yang bersangkutan dengan penelitian ini

#### 4. **Perancangan**

Metode perancangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Merancang Konsep
- b. Merancang isi materi di dalam animasi yaitu Teks, Suara, Gambar, *Storyboard*, animasi, editing, produksi
- c. Merancang naskah di dalam video animasi

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan ini tersusun atas lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan tentang uraian uraian tentang skripsi yang akan dibuat berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tinjauan pustaka, dasar teori pembuatan video animasi *motion graphic*, serta referensi lainya yang mendukung penelitian ini

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini terdapat tinjauan umum yang berkaitan dengan objek penelitian, proses dan langkah-langkah perancangan pra –produksi, dan uraian analisa yang nantinya akan di implementasikan

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab empat ini menjelaskan tentang pembuatan media pembelajaran dengan teknik *motion graphic* sampai tahapan pasca produksi dan menjelaskan hasil pembuatan untuk dapat diimplementasikan

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan

### **DAFTAR PUSTAKA**