

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia sejak akhir tahun 2019 telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Di Indonesia, sejak Maret 2020, proses pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka harus beralih ke sistem daring untuk mencegah penyebaran virus. Perubahan ini menuntut adanya adaptasi dalam metode penyampaian materi agar tetap efektif dan menarik bagi siswa [1].

Salah satu tantangan dalam pembelajaran daring adalah menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyampaian materi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar [2].

Media pembelajaran berbasis motion graphic merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Motion graphic adalah teknik animasi yang menggabungkan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media ini dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa [3].

Dalam konteks edukasi mengenai COVID-19, penggunaan media motion graphic dapat membantu siswa memahami informasi tentang virus, cara penularan, gejala, serta langkah-langkah pencegahan secara lebih interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media motion graphic dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan [4].

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran tentang pengenalan dan pencegahan COVID-19 menggunakan teknik motion graphic, dengan studi kasus di SMP N 1 Koto Baru. Diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam

menyampaikan informasi kesehatan kepada siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis motion graphic tentang pengenalan dan pencegahan COVID-19?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran tersebut pada siswa SMP Negeri 1 Koto Baru?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka batasan masalah ditentukan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dirancang hanya membahas pengenalan dan pencegahan COVID-19.
2. Media dikembangkan menggunakan teknik motion graphic berbasis video animasi.
3. Penelitian dilakukan di lingkungan SMP Negeri 1 Koto Baru.
4. Pengujian dilakukan secara kualitatif melalui observasi dan wawancara kepada siswa dan guru.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang media pembelajaran dalam bentuk motion graphic yang membahas pengenalan dan pencegahan COVID-19.
2. Menerapkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran tersebut terhadap siswa SMP Negeri 1 Koto Baru.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Sebagai referensi pengembangan media pembelajaran berbasis motion graphic dalam konteks penyampaian materi edukatif berbasis informasi kesehatan.

2. Manfaat Praktis

- Bagi sekolah: Menjadi alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung edukasi kesehatan siswa.
- Bagi siswa: Meningkatkan pemahaman siswa tentang COVID-19 secara menarik dan mudah dipahami.
- Bagi peneliti: Memberikan pengalaman dalam merancang media pembelajaran digital yang aplikatif.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan – berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Tinjauan Pustaka – membahas teori-teori pendukung, penelitian terdahulu, serta dasar pengembangan motion graphic.
3. Bab III Metode Penelitian – menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian seperti metode pengumpulan data, metode pengembangan, serta tahapan perancangan.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan – menyajikan hasil perancangan media motion graphic serta pembahasan dari hasil uji coba.
5. Bab V Penutup – berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.