

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus meningkat seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Di era sekarang banyak media yang mendukung dalam proses pembelajaran melalui teknologi informasi mulai dari game edukasi, website Course, Youtube Video dan lain sebagainya. Teknologi informasi memiliki dampak positif bagi pendidikan, di antaranya merupakan perangkat multimedia yang menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, mudah dan cepat salah satunya yaitu media Video Interaktif.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara, gerakan, gambar, teks atau grafik interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan penggunanya [1]. Selain penonton melihat visual dan mendengarkan audio di dalam penyajian video tersebut, penonton juga berinteraksi di dalam media video ini seperti memilih button pilihan, menyelesaikan quiz dan lain sebagainya. Dalam Video interaktif ini penulis mengambil tema berupa Jelajah Antariksa atau lebih tepatnya mengenali sistem tata surya yang mana diambil dari materi buku anak SD kelas 6 yaitu "Buku lebih dekat dengan alam untuk SD kelas VI Jilid 6, Bab 7 tentang Sistem Tata Surya, Kurikulum KTSP" objek studi kasus diambil dari SDN 73/VII Guron Mudo.

Dalam proses pembuatan video interaktif penulis menggunakan software Camtasia Studio yang mana dengan menggunakan software Camtasia studio disini berfokus terhadap proses pembuatan Video Interaktif dengan menggunakan beberapa tools-tools yang telah disediakan pada software tersebut, tools pada software yang disediakan juga sangat beragam serta berperan penting terhadap pengembangan media dalam bentuk Video Interaktif diantaranya Interactive Hotspot, marker serta Quizzer. Selanjutnya proses editing lainnya penulis membutuhkan beberapa software tambahan. Video interaktif ini disajikan dalam

bentuk 2D Motion grafis atau grafik yang bergerak, yang mana untuk mewakili setiap objek pada sistem tata surya yang dijelaskan, terutama setiap adegan materi yang akan disampaikan dalam bentuk sebuah gambar bergerak.

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) yaitu pembuatan serta pengembangan media pembelajaran yang mana Penelitian dilakukan di SDN 73 / VII Gurun Mudo pada kelas 6 yang terdapat mata pelajaran IPA mengenai Tata surya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis (Analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Penelitian ini menghasilkan sebuah media berupa Video Interaktif pengenalan Sistem Tata Surya berbasis Mp4.Smart player.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian/perancangan ini.

- a. Bagaimana menciptakan video Motion Graphic “Jelajah Antariksa” dalam bentuk media Video Interaktif ?
- b. Apa Keunggulan dalam pembuatan media video Interaktif pada Software Camtasia studio ?
- c. Bagaimana hasil Evaluasi terhadap hasil Video Interaktif yang dibuat ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok permasalahan agar penelitian lebih terarah, maka penulis memberikan batasan masalah diantaranya sebagai berikut :

- a. Pembuatan media Video Interaktif berbasis MP4.Smart player menggunakan Software Camtasia studio, akan tetapi dalam proses

pengeditan serta pembuatan Motion grafis memerlukan software pendukung yang lain.

- b. Materi serta Quiz dalam pembuatan Video Interaktif diambil dari "Buku lebih dekat dengan alam untuk SDN kelas VI Jilid 6, Bab 7 tentang Sistem Tata Surya" Kurikulum KTSP.
- c. Durasi Video berkisarkan 10 -13 menit, objek video berupa *Vector Digital* dan *2D Motion Graphic*.
- d. Rekapan data hasil quiz dalam video Interaktif masih belum ter Record secara otomatis.
- e. Sampel pengujian media didapatkan dari anak SDN 73/VII Gurun Mudo kelas 6.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ada di atas serta sesuai dengan judul yang diangkat, maka tujuan penulis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Membuat sebuah media Video Interaktif berbasis Mp4- Smart player bertemakan Antariksa.
- b. Mengetahui Keunggulan dalam pembuatan Video interaktif menggunakan Software Camtasia Studio.
- c. Mengetahui hasil Evaluasi terhadap Video Interaktif yang dibuat.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam Menyusun tugas akhir ini dapat memberikan manfaat antara lain :

- a. Manfaat Akademis

Adapun manfaat yang diharapkan diantaranya :

1. Bagi peneliti lain
Memberikan referensi untuk peneliti lain dalam melakukan penelitian ketika mengambil tema yang bersangkutan dengan Video Interaktif.
2. Bagi penulis

Sebagai memenuhi syarat untuk menyelesaikan program Pendidikan jenjang Strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta dengan menerapkan teori serta praktik yang didapat selama mengikuti perkuliahan.

3. Bagi siswa

Dapat menambah ketersediaan bahan referensi belajar bagi siswa berupa media Video Interaktif

4. Bagi guru

Menambah wawasan baru bagi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran interaktif.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diharapkan diantaranya:

1. Menjadi evaluasi serta tinjauan ulang bagi pihak lain dalam mengambil penelitian yang serupa.
2. Sebagai media pembantu agar dapat meningkatkan pengetahuan terhadap peneliti lainnya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Studi Kasus

Menggunakan objek penelitian seputar materi Ilmu Pengetahuan Alam tentang Sistem tata surya yang diambil dari objek materi anak SD kelas 6 pada SDN 73/VII Gurun Mudo Kurikulum KTSP yang berlokasi di Desa Gurun Mudo, kecamatan Mandiangin, Sarolangun – Jambi. Tempat Studi Kasus disini bersifat Opsional yang berarti bisa diuji di sekolah manapun namun, yang mana penulis menguji coba media yang dibuat terhadap SD kelas 6 pada SDN 73/VII Gurun Mudo dengan beberapa Faktor diantaranya baik faktor Internal dari penulis sendiri maupun Faktor Eksternal dari Objek itu sendiri.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Data materi yang disampaikan bertemakan Antariksa dalam pembuatan video Interaktif ini diambil dari "Buku lebih dekat dengan alam untuk SD kelas VI Jilid 6, Bab 7 tentang Sistem Tata Surya, Kurikulum KTSP". Sedangkan referensi dalam penelitian ini diambil dari beberapa jurnal, ebook dan sumber website lainnya.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam tahap perancangan yang dilakukan diantaranya terbagi dua perancangan yaitu dalam perancangan pembuatan video Motion Graphic serta perancangan dalam bentuk video interaktif:

Perancangan pembuatan video Motion Graphic dimulai dari pencarian referensi video motion graphic seperti Teknik dasar pembuatan, efek visual dan Gerakan, Membuat sketsa *storyboard*, penentuan software, melakukan recording atau dubbing, dan tahap terakhir yaitu implementasi motion graphic mulai dari pembuatan motion graphic perbagian atau *scene* serta proses penggabungan keseluruhan *aset* dalam video.

Perancangan dalam bentuk video interaktif dimulai dari pembuatan Flowchart alur Video Interaktif, memisahkan setiap adegan video per materi yang dijelaskan, menentukan serta membuat marker pada setiap adegan, memberikan soal quiz pada waktu dan *scene* yang telah ditentukan, pemrosesan ekspor video dalam bentuk Mp4, Smart Player, dan proses terakhir menghostingkan video dalam bentuk web yang sederhana supaya bisa diakses menggunakan berbagai *device*.

1.6.3 Metode Testing

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa pengujian validitas media kepada guru yang bersangkutan dengan mata pelajaran yang diambil atau ahli materi dan guru wali kelas VII, serta diambil berdasarkan hasil uji respon peserta didik kelas 6 sekolah SDN 73/VII Gurun Mudo.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, serta metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori pokok yang merupakan landasan bagi teori-teori lainnya yang terdapat dalam skripsi ini, penjelasan mengenai penelitian lain yang telah dilakukan, serta kutipan-kutipan peneliti terdahulu sesuai dengan tema yang diambil.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tinjauan umum, alur penelitian, analisis masalah, analisis kebutuhan, alur flowchart, pembuatan storyboard, pengumpulan materi, pembuatan motion graphic, pembuatan video interaktif, serta penghostingan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil dari penelitian dan hasil testing yang dilakukan terhadap permasalahan yang ada dengan hasil akhir berupa media Video Interaktif berbasis Mp4 Smart player

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran guna untuk penelitian selanjutnya yang lebih baik.