

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan meningkatnya penggunaan internet di Indonesia hingga mencapai angka hampir 200 juta dari 266 juta penduduk di Indonesia, terhitung sudah naik hingga sebesar 8,9% dibandingkan dengan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2018 lalu. Meningkatnya perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat berpengaruh terhadap media pembelajaran di sekolah. peserta didik dapat dengan mudah belajar dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan laptop, komputer hingga handphone yang mereka miliki. Guru juga dapat memanfaatkan berbagai pilihan aplikasi dan website untuk melakukan pembelajaran teori maupun praktik yang disajikan dengan kreatif. Pembelajaran materi yang dinilai lebih membosankan dibandingkan pembelajaran praktik mengharuskan guru memberikan keragaman media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik¹.

Motion Graphics merupakan salah satu pilihan media presentasi yang bisa digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. *Motion Graphics* saat ini sudah mulai banyak digunakan untuk menyampaikan pesan dalam beberapa tahun ini. Sesuai dengan menurut ahli dari perfilman Michael Betancourt, *Motion Graphics* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan juga biasanya dikombinasikan dengan audio yang digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion Graphics* biasanya juga

digunakan sebagai iklan untuk layanan masyarakat, presentasi portofolio, profil perusahaan, media promosi, opening film/vlog dan keperluan multimedia lain, *Motion Graphics* juga memiliki tampilan interaktif yang menarik dengan penggabungan dari animasi, audio dan grafis ²

Sesuai dengan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara langsung dengan kepala sekolah SD Negeri Ngemplak 2 yaitu Ibu Sumarah, M.Pd. Beliau mengutarakan beberapa permasalahan di sekolah dasar. Salah satunya yaitu tentang metode pembelajaran teori yang kurang menarik perhatian peserta didik apalagi masa pandemi pembelajaran dilakukan secara online, oleh karena itu peneliti menyimpulkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran bisa disampaikan dengan lebih menarik dan fleksibel. Mata pelajaran yang direkomendasikan oleh Ibu Sumarah yaitu Matematika dikarenakan Matematika merupakan pelajaran yang sangat memerlukan perhatian khusus untuk menarik perhatian peserta didik. Dalam pembelajaran di kelas bawah yang biasa digunakan adalah sebuah modul matematika dari Kementerian Pendidikan.

SD Negeri Ngemplak 2 telah mendukung media pembelajaran menggunakan Teknik *Motion Graphics*. Video Media pembelajaran motion graphic ini sangat mudah untuk dipelajari dikarenakan tidak memerlukan spesifikasi perangkat yang tinggi sehingga bisa diakses di handphone siswa. Dengan Video Pembelajaran tersebut dapat menerjemahkan materi yang abstrak menjadi lebih kongkret.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu bagaimana membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami oleh anak sekolah dasar setelah menonton video pembelajaran menggunakan metode *Motion Graphics*.

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah yang ada pada penelitian ini, yaitu:

- a. Perancangan *Motion Graphics* berfokus pada penyampaian materi matematika operasi hitung perkalian dan pembagian kelas 2.
- b. Video *Motion Graphics* yang berdurasi kurang lebih 12 menit sesuai dengan permintaan dari SD Negeri Ngemplak 2.
- c. Video pembelajaran *Motion Graphics* akan ditayangkan saat pembelajaran matematika di SD Negeri Ngemplak 2 berlangsung.
- d. Video pembelajaran *Motion Graphics* dapat dimanfaatkan atau diakses dimanapun berada dan lebih fleksibel, tidak perlu menggunakan perangkat yang tinggi.
- e. Penelitian ini Dilakukan di SD Negeri Ngemplak 2

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

- a. Merancang Video Pembelajaran menggunakan metode *Motion Graphics* untuk Penyampaian materi di SDN Ngemplak 2
- b. Untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran dengan metode video animasi *Motion Graphics* pada mata pelajaran Matematika.
- c. Sebagai media untuk persyaratan menyelesaikan masa studi perkuliahan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam pembuatan penelitian ini adalah :

1. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik serta menumbuhkan motivasi dan keterampilan dalam belajar, khususnya di materi pembelajaran Matematika.

2. Bagi guru

Diharapkannya penelitian ini dapat membantu guru untuk mempermudah proses belajar mengajar serta memberikan keterampilan kepada peserta didik melalui pembelajaran matematika dengan metode video *Motion Graphics*.

3. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan

Diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan untuk penyusunan penelitian ini menggunakan beberapa langkah, yaitu :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis untuk mendapatkan sebuah data atau informasi untuk mengatasi masalah antara lain :

a. Wawancara (Interview)

Tujuannya untuk memperoleh data dan informasi yang sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti melalui tanya jawab atau tatap muka secara langsung dengan kepala sekolah SD Negeri Ngemplak 2.

b. Pengamatan (Observasi)

Pada proses pengamatan dilakukan dengan cara meneliti SD Negeri Ngemplak 2 secara langsung. Tujuan dilakukannya pengamatan ini yaitu untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan penelitian. Pengamatan ini dilakukan dengan memfokuskan pada bagian pembelajaran Matematika.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpul data yang dilakukan oleh peneliti dengan menganalisis beberapa literatur buku-buku Pustaka, artikel internet, dan jurnal-jurnal ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang dibahas dengan tujuan untuk mendukung data-data yang sudah tersedia.

1.6.2. Metode Analisis

Dalam penulisan penelitian ini, penulis menganalisis adanya beberapa kebutuhan, diantaranya yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional. Pada kebutuhan fungsional terdapat kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang harus dilakukan oleh sistem, sedangkan untuk kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan dari *hardware, software dan brainware* yang akan digunakan dalam penelitian ini.

1.6.3. Metode Perancangan

Dalam pembuatan *Video Motion Graphicss*, penulis menggunakan metode yang akan dibagi menjadi tiga tahapan, diantaranya yaitu :

- a. Pra Produksi (Konsep, Naskah, *Storyboard*)
- b. Produksi (Pembuatan Aset)
- c. Pasca Produksi (*Compositing, Editing dan Rendering*)

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun dengan secara sistematis untuk mempermudah dalam penyusunan penelitian/skripsi yang terdiri dari beberapa bab yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Berikut uraian singkat dari setiap bab:

- a. Bab I Pendahuluan

Bab I berisikan gambaran topik penelitian yang akan disajikan, sehingga dalam bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini akan berisikan studi pustaka serta uraian teori-teori yang digunakan sebagai referensi untuk mendasari pembahasan pada objek penelitian.

c. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada III berisikan pembahasan mengenai rancangan dari *Video Motion Graphicss*.

d. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas mengenai implementasi desain dari *Video Motion Graphicss*.

e. Bab V Penutup

Pada bab ini berisikan pembahasan tentang Kesimpulan dan Saran penelitian.

f. Daftar Pustaka

Berisikan tentang sumber – sumber yang menjadi referensi dalam penyusunan skripsi.

g. Lampiran