

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu cara untuk membuat proses pembelajaran agar tidak membosankan dan mudah dipahami oleh siswa yaitu dengan membuat proses pembelajaran tersebut menjadi menarik, sehingga selain untuk pelajaran yang tersampaikan kepada siswa, siswa juga akan lebih merasa senang dan lebih tertarik kepada pelajaran tersebut.

Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) banyak pelajaran yang bisa dicontohkan langsung oleh alam, dan didalamnya juga ada yang berkaitan dengan makhluk hidup, salah satunya adalah proses metamorfosis, namun sebagai contoh proses metamorfosis sendiri umumnya yang sering disebutkan adalah proses metamorfosis pada kupu – kupu, padahal proses metamorfosis tidak hanya dialami oleh kupu kupu saja, melainkan katak juga mengalami proses metamorfosis, dan masih banyak siswa yang belum mengetahui proses metamorfosis pada katak.

Proses pembelajaran metamorfosis pada katak membutuhkan penjelasan serta contoh supaya siswa lebih memahami proses metamorfosis yang terjadi pada katak. Proses pembelajaran metamorfosis pada katak kurang menarik bagi siswa karena jika siswa diberikan contoh secara langsung berupa katak hidup, sangat tidak memungkinkan. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk membuat video animasi 2D proses metamorfosis pada katak di SDN Percobaan 3 Yogyakarta, untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka dapat disusun suatu rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu bagaimana membuat video animasi 2D proses metamorfosis pada katak untuk siswa kelas empat di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Percobaan 3 Yogyakarta yang menarik dan informasi dapat disampaikan dengan jelas.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah :

- a. Video yang dibuat dengan menggunakan animasi 2D.
- b. *Software* utama yang digunakan adalah Adobe After Effect.
- c. Cerita didalam video hanya mengenai proses metamorfosis pada katak.
- d. Video dibuat sebagai alat bantu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas empat di SDN Percobaan 3 Yogyakarta.
- e. Video yang dibuat bersifat *offline*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah video animasi 2D bagaimana proses metamorfosis pada katak dapat membantu pemahaman siswa dan sebagai media pembelajaran untuk kelas empat SDN Percobaan 3 Yogyakarta.

1.4.2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan animasi yang didapatkan selama masa kuliah.

b. Bagi Sekolah

Sekolah mampu menyampaikan mata pelajaran dengan menggunakan video animasi sebagai alat bantu media pembelajaran.

1.5. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian yang dibagi menjadi empat bagian, yaitu :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung proses penelitian.

b. Metode Observasi

Melakukan pengamat langsung tentang keadaan yang ada untuk mendapatkan informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan skripsi.

c. Metode Wawancara

Melakukan wawancara untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab secara langsung dengan informan, yaitu Guru kelas empat Sekolah Dasar Negeri 3 Percobaan Yogyakarta.

1.5.2. Metode Analisis

Metode analisis yang penulis gunakan adalah metode analisis SWOT, yaitu metode analisis untuk mengevaluasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*).

1.5.3. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahap yang dilakukan setelah melakukan analisis dalam pembuatan video animasi, yang diawali dengan pembuatan ide cerita sampai pembuatan *storyboard*.

1.5.4. Metode Pengembangan

Pada tahap metode pengembangan, dilakukan pengimplementasian bahan-bahan yang telah dilakukan pada tahap perancangan. Diawali dengan pembuatan gambar, hingga penganimasian gambar.

1.5.5. Metode Testing

Metode *testing* adalah metode yang digunakan untuk menguji coba video yang telah dibuat apakah sesuai dengan rencana awal atau tidak.

1.5.6. Metode Implementasi

Metode implementasi adalah tahap terakhir yang dilakukan, yaitu tahap pasca produksi pengujian terhadap video animasi yang telah dibuat, untuk mengetahui apakah video animasi dapat membantu pemahaman siswa terhadap proses metamorfosis pada katak dan bisa menjadi media pembelajaran bagi siswa kelas empat SDN Percobaan 3 Yogyakarta.

1.6. Sitematika Penulisan

Dalam penyajian laporan ini, penulis menyusun naskah sesuai dengan sistematika yang telah ditetapkan oleh Universitas Amikom Yogyakarta, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas, berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tinjauan pustaka yang menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan video animasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan pengumpulan kebutuhan, analisis, dan perancangan ide cerita, naskah, dan storyboard pada video animasi ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas secara keseluruhan mengenai implementasi dari video animasi ini dan melakukan pengujian serta analisa dari percobaan yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan yang berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian ini.