

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 membawa perubahan yang mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar. Perubahan ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa kemampuan menalar peserta didik Indonesia masih sangat rendah, dikutip dari *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* tahun 2011, hanya 5 persen peserta didik Indonesia yang mampu memecahkan persoalan yang membutuhkan pemikiran, sedangkan sisanya 95 persen hanya sampai pada level menengah, yaitu memecahkan persoalan yang bersifat hafalan, membuktikan bahwa pendidikan Indonesia baru berada pada tatanan konseptual[1].

Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 menerangkan kompetensi dasar pada bagian 3.10 yaitu mengevaluasi pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tulisan dan kompetensi dasar pada bagian 3.11 yaitu menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi[2].

Pada tanggal 28 Maret 2018, peneliti melakukan uji kuesioner refleksi ketidaktercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ini pada tempat penelitian yaitu SMK Swasta Tritech Informatika Medan. Negosiasi bukan hal yang asing, karena di kehidupan sehari-hari tidak luput dari negosiasi tetapi peneliti mendapat

hasil ulangan siswa belum memuaskan, khususnya pada materi menulis. Hasil ulangan pada teks negosiasi didapati rata-rata 68 dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Setelah direfleksi, maka diduga ketidaktercapaian ini disebabkan aktivitas belajar siswa masih rendah dan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar terus dilakukan di antaranya dengan salah satu ilmu teknologi yang bisa dijadikan pengembangan bahan ajar proses pembelajaran tersebut yaitu video. Berdasarkan data uji kuesioner, hasilnya didapati bahwa penggunaan video pembelajaran dengan teknik *motion graphic* lebih mudah dipahami siswa dibandingkan video pembelajaran dengan teknik lain. Sebagai bahan pembandingan uji kuesioner, video dengan teknik *motion graphic* di bandingkan dengan teknik *liveshoot*, hasilnya *motion graphic* dinyatakan lebih menarik dan lebih cocok sebagai video pembelajaran berbentuk presentasi.

Motion graphic adalah seni visual animasi grafis yang menggabungkan unsur visual effects dan animasi. *Motion graphic* sendiri umumnya sangat efektif untuk hal-hal yang bersifat tutorial. [3]

SMK Tritech Informatika Medan adalah Sekolah Menengah Kejuruan berbasis teknologi informatika. Sekolah ini sudah menerapkan sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai media dan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, namun tidak semua guru mata pelajaran menerapkan hal yang sama. Pelajaran bahasa Indonesia khususnya masih menggunakan buku ajar sebagai pedoman dan satu-satunya sumber belajar. Hal ini dipaparkan saat peneliti melakukan wawancara oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK Tritech

Informatika Medan bernama Tri Andini Ayuningtyas, S.Pd ini menjadi salah satu penyebab kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia cenderung monoton dan membosankan, karena kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga tidak terjadi interaksi dengan peserta didik.

Dengan latar belakang tersebut peneliti tertarik membuat sebuah *motion graphic* yang dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar pada SMK Swasta Tritech Informatika Medan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana menerapkan *motion graphic* pada materi teks negosiasi Sekolah Menengah Kejurusan sebagai bahan belajar SMK Swasta Tritech Informatika Medan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

- a. Berupa *motion graphics*.
- b. Materi dalam *motion graphic* menyangkut pokok bahasan mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang teks negosiasi.
- c. *Motion graphic* digunakan sebagai bahan pembelajaran siswa pada SMK Swasta Tritech Informatika Medan.

- d. Perangkat lunak yang digunakan adalah macOS Sierra Version 10.12.6, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Illustrator CC 2017 dan Adobe Audition CC 2018.
- e. Berdurasi 7 menit.
- f. Dikemas dengan format file video .Mp4 dengan kualitas Full HD 1080p resolusi 1920x1080p.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat sebuah *motion graphic* tentang teks negosiasi sebagai bahan belajar untuk siswa-siswi SMK Swasta Tritech Informatika Medan.
- b. Mempermudah pemahaman siswa-siswi SMK Swasta Tritech Informatika Medan tentang teks negosiasi secara detail serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Menghasilkan suatu karya yang dapat bermanfaat terhadap suatu instansi pendidikan.

1.5.2 Bagi Pelajar

- a. Mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia khususnya

teks negosiasi

- b. Dapat belajar dengan metode yang lebih interaktif tidak hanya sekedar mendengar, menulis dan membaca.

1.5.3 Bagi Pengajar

- a. Mempermudah guru dalam menjelaskan dan memvisualisasikan kepada siswa.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah. [12]

Metode penelitian untuk karya ilmiah ini menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan lapangan secara langsung terhadap object penelitian yaitu SMK Swasta Tritech Informatika Medan pada Februari 2018.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti langsung bertemu dengan sumber informasi. Wawancara ini dilakukan dengan guru

mata pelajaran Bahasa Indonesia SMK Swasta Tritech Informatika Medan bernama Tri Andini Ayuningtyas, S.Pd untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian pada Februari 2018.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, membaca dan mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi seperti buku, artikel dan literatur-literatur tugas akhir yang berhubungan dengan topik yang dipilih yang berkaitan dengan objek penelitian. Studi pustaka digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan tambahan informasi tentang teks negosiasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMK Swasta Tritech Informatika Medan bernama Tri Andini Ayuningtyas, S.Pd untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian pada Februari 2018.

1.6.1.4 Metode Kuesioner

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawab diwakilkan oleh guru dan siswa SMK Tritech Informatika pada Februari 2018.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu kekuatan (*Strengths*),

kelemahan (*Weakness*), kesempatan (*Opportunities*) dan ancaman (*Threats*).[4]

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan *motion graphic* dapat menggunakan standar produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti:

- a. Pra Produksi
- b. Produksi
- c. Pasca Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya [2], yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan penjelasan terhadap latar belakang diambilnya judul skripsi "Pembuatan Teks Negosiasi Menggunakan *Motion Graphic* pada SMK Swasta Tritech Informatika Medan", serta bab ini membahas masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan *motion graphic*, serta *software-software* yang akan digunakan dalam

perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang profil SMK Swasta Tritech Informatika, analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, storyboard pada implementasi *motion graphic* untuk materi teks negosiasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang cara dan tahapan pembuatan *motion graphic* serta urutan-urutan pengerjaannya.

BAB V PENUTUP

Merupakan kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya serta saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan yang didapat. Saran berisi tentang kekurangan atau kelemahan serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan. Bab ini juga berisi daftar pustaka yang berisi referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.