

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah sangat berkembang sangat pesat. Hal ini mempengaruhi ketergantungan setiap individu terhadap adanya teknologi yang menuntut manusia untuk teliti, cepat dan tanggap dalam menerima berbagai informasi agar setiap informasi yang diterima dapat cepat dimengerti dan dipahami. Animasi 2D adalah salah satu contoh media penyampaian informasi. Animasi 2D adalah seni yang mengilustrasikan gambar-gambar statis menjadi seakan-akan hidup dan bergerak[1]. Saat ini animasi 2D bukan hanya sebagai media hiburan saja namun juga menjadi media ajar edukatif, informasi, dan ilmu pengetahuan lainnya.

MTs Muhammadiyah Kasihan merupakan salah satu Lembaga pendidikan di Bantul yang beralamat di Kalirandu, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IX, terdapat salah satu materi tentang perkembangbiakan pada hewan yang menjelaskan tentang cara-cara hewan dalam berkembangbiak yang terbagi menjadi dua jenis perkembangbiakan yaitu generatif (seksual) dan vegetatif (aseksual). Pada saat ini penjelasan materi kepada peserta didik masih menggunakan media buku paket dan buku LKS (Lembar Kerja Siswa). Dari penjelasan dalam kedua media tersebut masih menggunakan teks dan gambar saja, masih banyak informasi yang tidak bisa hanya disampaikan melalui teks dan gambar saja, seperti proses perkembangan embrio dalam telur, perkembangan janin dalam rahim hewan betina, proses yang terjadi dalam hewan ovovivipar (bertelur dan beranak), proses pertumbuhan pada hewan hydra di laut, proses fragmentasi, dan proses hewan yang membelah diri.st

Penulis mengusulkan adanya penggunaan animasi 2D. Dengan adanya animasi 2D, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi perkembangbiakan yang digambarkan atau diilustrasikan kemudian dianimasikan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis akan membuat sebuah penelitian dengan mengangkat judul "Implementasi Teknik *Motion Graphic* Pada Video Pembelajaran Perkembangbiakan Hewan Untuk MTs Muhammadiyah Kasihan".

Dengan adanya media pembelajaran ini penulis berharap peserta didik dapat memahami proses perkembangbiakan pada hewan dengan jelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu, "Bagaimana membuat video pembelajaran perkembangbiakan pada hewan di MTs Muhammadiyah Kasihan Menggunakan Motion Graphic?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi pembuatan video animasi 2D dengan menggunakan teknik Motion Graphic berdurasi 6 menit.
2. Penelitian ini digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk peserta didik kelas IX di MTs Muhammadiyah Kasihan.
3. Video pembelajaran ini akan diuji oleh Asiten Praktikum Animasi 2D, Praktisi Motion Graphic Animasi 2D dan guru mata pelajaran IPA di MTs Muhammadiyah Kasihan.
4. Materi dalam video animasi menyangkut pokok bahasan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang perkembangbiakan pada hewan.
5. Tahapan akhir dari penelitian ini akan diserahkan kepada pihak sekolah MTs Muhammadiyah Kasihan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui cara membuat media pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang Perkembangbiakan Pada Hewan kelas IX di MTs Muhammadiyah Kasihan.
2. Menghasilkan media yang mempermudah untuk memahami dan mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam khususnya tentang Perkembangbiakan Pada Hewan.
3. Untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Mempermudah para siswa untuk memahami proses Perkembangbiakan Pada Hewan.
2. Merealisasikan pembuatan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa di sekolah.
3. Memperlihatkan contoh video Motion Graphic yang nyata kepada siswa.
4. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar karena merasakan kemudahan yang didapatkan dari media pembelajaran berupa video *Moton Graphic*.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini memiliki beberapa tahap:

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada Guru Mata Pelajaran Terkait, Ani Zahiroh, S.Pd. untuk mendapatkan informasi tentang materi terkait yang diajarkan dan motion graphic yang dibutuhkan.

2. Studi Literatur

Peneliti menambah literasi yang bertemakan video pembelajaran animasi Motion Graphic dan buku ajar IPA kelas IX yang dapat membantu peneliti memecahkan masalah yang diteliti.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dari materi Perkembangbiakan Pada Hewan dan bahan yang diperlukan untuk mengilustrasikan yang selanjutnya akan dianimasikan.

1.6.3 Metode Evaluasi

Penelitian ini meliputi tentang kesesuaian dalam penerapan motion graphic pada materi perkembangbiakan pada hewan. Pengujian melibatkan asisten praktikum animasi 2D, praktisi dibidang animasi 2D, dan Guru mata pelajaran IPA di sekolah terkait. Hasil dari penelitian diuji menggunakan kuesioner dan hasil review dari hasil penelitian.

1.6.4 Metode Perancangan

Pembuatan animasi motion graphic media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan terdapat beberapa tahap:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.5 Sistematika Penulisan

Sesuai dengan petunjuk penulisan laporan skripsi yang berlaku di Universitas Amikom Yogyakarta, sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut yang berisi paparan garis besar isi setiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah yang dijadikan dasar bagi penulis untuk merumuskan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi teori atau konsep yang digunakan sebagai landasan berfikir dalam penelitian ini. Tinjauan teori diperoleh dari buku-buku, jurnal dan penelitian sebelumnya yang terkait dengan masalah penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab metode penelitian bertujuan untuk menguraikan tentang aplikasi yang akan dianalisis dan dirancang meliputi gambaran umum objek

penelitian serta analisis kebutuhan sistem dan juga perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan berisi hasil penelitian secara menyeluruh serta pembahasan pada penelitian yang dikaji.

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi mengenai kesimpulan yang didapat dari penelitian di bab-bab sebelumnya, serta saran yang diharapkan dapat berguna untuk pengembangan penelitian di masa mendatang.

