

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “wasaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai berikut Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan bahwa media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, 2017)

Video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio visual yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individu, maupun kelompok. Pada proses pembelajaran yang bersifat massa manfaat dari video sangat nyata karena dapat menjangkau semua peserta didik. Video juga menjadi efektif sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang dapat diperbanyak, ditonton dan disajikan berulang (Deo Demonta Panggabean, Irfah Ramadhani, Irfandi, 2021)

Motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. (Wahid Rizky Ramadhani, Hanif Al Fatta, 2019)

SD Negeri 2 Tegalsari adalah sebuah sekolah dasar negeri di kabupaten Sukoharjo di Jawa Tengah yang memiliki media pembelajaran yang masih di bisa dikatakan rendah, karena daerahnya berada di pedesaan yang masih menggunakan media pembelajaran buku dan modul. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur kepada Ibu Nindya Erna Herawati, S. Pd. Selaku sebagai kepala sekolah yang mengajar di SD Negeri 2 Tegalsari. Saat ini sekolah tersebut sedang sedang membutuhkan perangkat pembelajaran berbasis video animasi. Karena minimnya

media pembelajaran yang dimiliki SD tersebut masih sebatas seperti media konvensional baik buku maupun modul. Dengan hanya memiliki 5 murid pada kelas 6 SDN 2 Tegalsari yang saat ini ingin meningkatkan minat belajar siswa dengan menambah media pembelajaran yang tidak hanya monoton menggunakan buku dan modul.

Pada saat melakukan wawancara, narasumber mengatakan bahwa pada murid kelas 6 tersebut kurang memahami materi Asean pada mata pelajaran ips, di sebutkan bahwa dari 5 murid tersebut, 4 diantaranya memiliki nilai dibawah *kkm* (Kriteria Ketuntasan Minimal), oleh karena itu dengan adanya video animasi Asean diharapkan dapat memahami materi tersebut.

Oleh karena itu, penulis mengusulkan "Pengenalan Negara Asean sebagai media pembelajaran berbasis video menggunakan teknik *motion graphic* pada siswa kelas 6 SDN 2 Tegalsari".

ASEAN (*Association of Southeast Asian Nations* atau Perhimpunan Bangsa-Bangsa Asia Tenggara) adalah organisasi kawasan yang mewadahi kerja sama 10 (sepuluh) negara di Asia Tenggara. ASEAN dibentuk tanggal 8 Agustus 1967 di Bangkok, Thailand oleh lima negara pendiri, yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Thailand melalui penandatanganan "Deklarasi Bangkok". (Tavares, 2017)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu : "Bagaimana penerapan video animasi Pengenalan Negara Asean menggunakan teknik Motion Graphic bagi Siswa Kelas 6 SD Negeri 2 Tegalsari?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka kami membatasi lingkup permasalahan pengolahan data ang meliputi:

1. Video dibuat menggunakan Adobe After Effect 2021

2. Motion Graphic dibuat menggunakan software Adobe Illustrator CC 2018
3. Di akses untuk anak Siswa Kelas 6 SDN 2 Tegalsari serta guru pengajar dan di upload di Youtube.
4. Video ini dijalankan pada Media Player Device GOM Player

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Memperdalam materi Negara Asean pada siswa kelas 6 SD Negeri 2 Tegalsari
2. Merancang video berbasis *motion graphic* Negara Asean pada siswa kelas 6 SD Negeri 2 Tegalsari
3. Meningkatkan minat siswa SD Negeri 2 Tegalsari dalam memahami materi Negara Asean

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bagi kelas 6 SD Negeri 2 Tegalsari adalah:

1. Mempermudah guru SD Negeri 2 Tegalsari untuk Menjelaskan Negara Asean.
2. Mempermudah murid SD Negeri 2 Tegalsari memahami materi tentang pengenalan Negara Asean.
3. Dapat menanbah wawasan tentang Negara Asean berbasis *motion graphic* bagi peneliti.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penulisan dan penyelesaian Video tentang Pengenalan Negara Asean sebagai media pembelajaran ini menggunakan studi kasus, Studi kasus adalah suatu metode untuk mempelajari keadaan dan perkembangan seorang murid secara mendalam dengan tujuan membantu murid untuk mencapai penyesuaian yang lebih baik. (Muf. Fitrah, Luthfiah, 2018)

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara langsung di SD Negeri 2 Tegalsari untuk mengetahui kondisi serta media pembelajaran yang digunakan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara dengan guru yang mengajar kelas Di SD Negeri 6 Tegalsari tersebut untuk mendapatkan informasi yang saya butuhkan.

1.6.1.3 Metode Literasi

Pengumpulan data dengan cara menggunakan literatur yang ada di buku untuk mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitannya dengan informasi tentang Asean ber isbn.

1.6.1.4 Metode Studi Pustaka

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan cara menggunakan studi Pustaka untuk mendapatkan informasi yang diperlukan seperti e-book, jurnal, buku referensi yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang diteliti oleh penulis

1.6.1.5 Metode Analisis

Metode analisis ini terdiri dari analisis kebutuhan sistem, baik dari kebutuhan fungsional maupun kebutuhan non fungsional.

1.6.1.6 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D menggunakan konsep pada Sebagian besar yang digunakan oleh animator lainnya pada umumnya, Dengan melalui tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1.6.1.7 Metode Pengujian

Secara umum metode pengujian dilakukan dengan cara respondensi, yaitu dengan cara melakukan mengisi angket kuesioner yang di sediakan penulis untuk audience berupa pertanyaan sekitar animasi 2D dan materi yang disampaikan. Setelah mendapatkan data kuesioner, penulis bisa merekap hasil data, lalu data tersebut diolah sesuai ketentuan dan bisa ditarik kesimpulan dari data tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan untuk tugas akhir ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kajian Pustaka yang terdiri dari media pembelajaran, media *motion graphic*, penjelasan Negara Asean

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian, desain pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penyajian hasil pengembangan, tanggapan siswa terhadap media

BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan serta saran dari hasil penelitian