

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini banyak mengalami modernisasi, diperlukan banyak peningkatan kualitas pendidikan pada dewasa ini. Dari pada itu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara meningkatkan kurikulum, inovasi, dan dipenuhinya sarana prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka pengajar diharuskan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam pembelajaran mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas[1].

Sumber daya manusia harus selalu ditingkatkan dan pendidikan memiliki peran penting. Bagi manusia pendidikan memiliki fungsi sebagai fasilitas dan sarana yang dapat memudahkan, yang dapat mengarahkan, bimbingan dan pengembangan menuju kualitas hidup yang lebih baik, tidak hanya untuk individu melainkan juga untuk semua manusia.

Metode pembelajaran yang biasa di terapkan pengajar dewasa ini kurang bisa menarik ketertarikan siswa, dengan metode ini cenderung satu arah karena siswa tidak dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan dewasa ini tidak dapat menarik perhatian siswa karena dinilai kuno atau membosankan. Untuk mencapai produktifitas dalam pembelajaran, diperlukan system yang tidak searah seperti metode penggunaan gerak dalam mengajar sehingga siswa dapat memperhatikan dengan baik. Motivasi yang kurang serta prestasi belajar yang rendah tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam

proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran, sangat penting untuk memiliki media yang sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang disampaikan, suasana, dan sarana pendukung agar proses belajar mengajar dapat berjalan efektif. Siswa akan dapat meningkatkan hasil belajarnya secara maksimal dengan penggunaan perangkat pembelajaran yang tepat.

Yang dimaksud dengan “media pembelajaran” adalah suatu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi. Sebagai sarana untuk menyimpan informasi dan pesan dari guru kepada siswa, media sangat penting di dalam kelas. Selama proses belajar mengajar, pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas sangat penting. Pendidikan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) merupakan pembelajaran/praktik konstruktif yang mengharuskan penggunaan media dengan aspek gerak. Akibatnya, video pembelajaran adalah media terbaik untuk memvisualisasikan semua langkah dari suatu proses yang telah disesuaikan dengan materi belajar mengajar tertentu.

Media video pembelajaran adalah media atau alat peraga yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan unsur audio visual gerak adalah peranan video.

SMP N 1 Widodaren merupakan sekolah menengah pertama negeri dengan kurikulum berbasis satuan pendidikan. KTSP merupakan kurikulum yang digunakan di setiap lembaga pendidikan Indonesia. Semua keterampilan yang tercantum didasarkan pada kurikulum yang ditetapkan oleh kementerian

pendidikan. Materi bab 1 tentang memahami letak dan fungsi pancasila merupakan salah satu standar di SMP N 1 Widodaren untuk mata pelajaran PKn Kelas VIII semester I. PKn merupakan mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh semua siswa, dan semua siswa harus mampu menguasai materi tersebut. Menurut silabus, kelas ini mencakup materi yang berhubungan dengan Pancasila. Pengamatan penulis pada pelajaran PKn di SMP N 1 Widodaren kurang kondusif, apalagi di tengah pandemi yang memaksa anak-anak untuk mengambil pelajaran dari rumah. Proses pembelajaran menggunakan teknik ceramah dengan bantuan file modul yang tampilan visualnya kurang jelas dan menarik, sehingga penyampaian informasi pembelajaran yang kurang beragam dan gagal memenuhi tujuan pembelajaran yang disyaratkan. Karena kreativitas dan keragaman dalam belajar, maka diperlukan pengembangan atau pembaharuan. Proses pembelajaran seharusnya menjadi lebih jelas, lebih beragam, dan lebih berhasil, memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Alasan penggunaan motion graphic adalah karena dibandingkan dengan teknik animasi yang lain, motion graphic lebih sederhana secara visual dan pembuatan. Dan teknik yang lain misalnya teknik frame by frame. Dalam teknik frame by frame animator dituntut untuk membuat satu persatu gambar di setiap detiknya. Sedangkan motion graphic hanya menganimasikan objek atau bentuk yang sudah ada yang berbentuk .png atau .jpg, dan untuk video pembelajaran teknik motion graphic sangat cocok sedangkan teknik frame by frame terlalu kompleks dan teknis.

SMP N 1 Mantingan merupakan sekolah menengah pertama negeri dengan program pendidikan berbasis satuan. Setiap lembaga pendidikan Indonesia

mengikuti kurikulum KTSP. Semua kemampuan yang diberikan didasarkan pada kurikulum kementerian pendidikan. Salah satu kriteria SMP N 1 Widodaren untuk mata pelajaran PKn Kelas VIII semester I adalah materi Bab I tentang memahami letak dan fungsi Pancasila. PKn merupakan mata pelajaran yang harus dipahami oleh semua siswa, dan semua siswa harus mampu menangkap informasi. Kelas ini, menurut silabus, akan mencakup mata pelajaran terkait Pancasila. Pengamatan penulis terhadap mata pelajaran PKn di SMP N 1 Widodaren kurang kondusif, apalagi di tengah pandemi yang mengharuskan siswa belajar dari rumah. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan ceramah dengan bantuan file modul yang tidak memiliki tampilan visual yang jelas dan menarik, sehingga distribusi informasi pembelajaran yang kurang beragam tidak memenuhi tujuan pembelajaran yang diperlukan. Belajar membutuhkan evolusi atau pembaharuan karena orisinalitas dan keragamannya. Proses pembelajaran harus menjadi lebih jelas, beragam, dan berhasil, memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembuatan media yang dapat menumbuhkan antara tulisan dan grafik agar mata pelajaran menjadi lebih jelas dan menarik merupakan salah satu teknik untuk mempermudah siswa dalam memahami isi bahan ajar yang diberikan oleh guru PKn. Media video pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan mata kuliah PKn. Media video pembelajaran ini dapat menampilkan informasi berupa kombinasi tulisan, gambar, dan animasi sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PKn. Penggunaan media video pembelajaran mata pelajaran PPKn dimaksudkan untuk membantu memperjelas materi ajar, memvariasikan proses pembelajaran, dan meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar. Media video

pembelajaran ini dapat menghasilkan proses pembelajaran yang bervariasi atau media pembelajaran yang dapat memberikan variasi pembelajaran agar siswa tidak bosan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis tertarik untuk membuat media video pembelajaran materi PKn di SMP N 1 Widodaren yang dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Perancangan Video Pembelajaran Tentang Memahami Kedudukan Dan Fungsi Pancasila Dengan Teknik Motion Graphic Di SMP N 1 Widodaren”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan media video pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di SMP N 1 Widodaren?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan-batasan sebuah masalah yang akan di teliti agar penelitian tidak menyimpang dan mencapai tujuan yang diinginkan, dengan ini peneliti merumuskan beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Video pembelajaran Memahami kedudukan dan fungsi pancasila berdurasi 5 menit.
2. Penelitian dilakukan di SMP N 1 Widodaren.
3. Animasi berbentuk 2D atau 2 dimensi
4. Animasi yang menggunakan animasi *motion graphic*.
5. Pembahasan hanya berupa teknik pembuatan video.

6. *Format File Video* HDV/HDTV 720 29.97.
7. Sasaran dari video pembelajaran ini adalah segmentasi kusus (tidak umum) yaitu SMP di Widodaren.
8. Software yang digunakan adalah Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Aftereffect, Adobe Premier Pro.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah maksud dan tujuan penelitian:

1. Di SMP N 1 Widodaren Penulis merancang film pembelajaran sebagai media pembelajaran mata pelajaran PKn. Membuat Video pembelajaran informative dan menarik.
2. Menerapkan teknik *motion graphic* dalam pembuatan video pembelajaran mengenai *memahami kedudukan dan fungsi pancasila*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dirasakan oleh dua pihak yaitu bagi peneliti dan bagi objek penelitian, manfaat tersebut adalah:

1. Manfaat bagi peneliti:
 - a. Dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan pendidikan Strata-I jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
 - b. Menambah pengalaman dalam membuat sebuah video pembelajaran 2D.

- c. Dapat menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas Amikon Yogyakarta.
2. Manfaat bagi objek penelitian:
 - a. Mempunyai sebuah video pembelajaran sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan berulang kali atau digunakan pada media lain.
 - b. Dengan dibuatnya video pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk mengerti pembelajaran.
 - c. Membantu guru/pengajar untuk memberikan materi pada BAB 1 semester 1 kelas VIII tentang *mengerti kedudukan dan fungsi pancasila*.

1.6 Metode Penelitian

Jenis metode penelitian yang dipilih adalah deskriptif analisis, dengan mendiskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang meneliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

Berikut metode-metode yang digunakan untuk pengumpulan data:

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dimana penulis datang ke SMP N 1 Widodaren dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi dengan cara bertanya atau mewawancarai langsung kepada Guru SMP N 1 Widodaren yaitu Ibu Sri Mulyani SP.d.

3. Metode Literatur

Pendekatan ini merupakan sarana pengumpulan data melalui membaca buku dan mengunjungi situs web yang membantu dalam pembuatan tesis, dengan mencari data yang dibutuhkan oleh penulis, dan terkait dengan pembuatan film atau film animasi.

4. Metode Kuesioner

Pengumpulan data dengan menyebar pertanyaan kepada responden, guna menguji hipotesis. Pertanyaan mengacu pada masalah penelitian. Dan metode yang digunakan adalah skala likert

1.6.1 Metode Analisis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui keuntungan dan kekurangan dalam membuat animasi. Dengan membandingkan antara unsur kelebihan, kekurangan, peluang dan ancaman. Sehingga animasi ini dapat berguna secara optimal.

1.6.2 Metode Perancangan

Merupakan tahapan perancangan. Dalam pembuatan film animasi, hal ini meliputi perancangan konsep, desain karakter dan lain-lain yang patut untuk direncanakan. Metode perancangan secara garis besar dibagi menjadi 3 yaitu Pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1.7 Sistem Penulisan

Sistematika penulis akan mencantumkan ringkasan garis besar isi tesis dalam setiap babnya, sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal pelaksanaan kegiatan semuanya akan dibahas dalam bab ini.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan, termasuk analisis kebutuhan dan uraian tentang proses perancangan video pembelajaran.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D dengan teknik frame by frame. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan background), pasca produksi

(compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan testing).

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusun penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

LAMPIRAN

