

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

CV. Hemispheres adalah rumah produksi yang menjadi pusat pelatihan seluruh keilmuan yang berpusat di Yogyakarta, berpegang teguh pada aspek profesional dan kualitas layanan serta senantiasa berusaha menjaga kepercayaan masyarakat. Menjadi bagian masyarakat dan berperan aktif dalam mewujudkan masyarakat cerdas melalui pendidikan non formal dan inovatif dalam pengembangan sumber daya manusia. Perusahaan mendapatkan project untuk memvisualisasikan materi pelajaran IPA untuk siswa kelas 5 SD Muhammadiyah sekabupaten Klaten tentang hewan vertebrata dan invertebrata.

Salah satu mata pelajaran yang cukup sulit di tingkat Sekolah Dasar adalah pembelajaran IPA. Banyak siswa yang merasa kesulitan mempelajari materi pada mata pelajaran tersebut. Selain materi yang cukup banyak, materi pelajaran IPA juga memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Akibat dari sulitnya mata pelajaran IPA, banyak dari siswa yang malas dan bahkan mengabaikan mata pelajaran IPA. Untuk menarik minat para siswa yang semakin menurun terhadap pelajaran IPA terutama materi hewan vertebrata dan invertebrata, maka penulis membuat sarana baru yang menyenangkan untuk anak-anak. Sarana pembelajaran yang tidak monoton dan menarik. Salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif memadukan beberapa multimedia antara lain tulisan, grafik, suara, gambar dan video. Dengan multimedia interaktif siswa dapat belajar sambil bermain.

Banyaknya materi yang harus dikuasai siswa di era pandemic ini membuat sebagian besar siswa merasa bosan dengan metode membaca buku. Oleh karena itu, kami penulis membantu CV. Hemispheres untuk mewujudkan solusi pada masalah tersebut berupa visualisasi video pembelajaran IPA taraf Sekolah Dasar(SD) khususnya SD Muhammadiyah Kabupaten Klaten dengan sangat menarik agar

meningkatkan daya tarik belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dengan cara konvensional.

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari tugas akhir adalah ;

- a. Untuk membantu siswa SD Muhammadiyah sekabupaten Klaten dalam memahami materi tentang hewan vertebrata dan invertebrata.
- b. Menyelesaikan proyek CV. Hemispheres dalam membuat video pembelajaran

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu : "Bagaimana cara membuat multimedia pembelajaran hewan vertebrata dan invertebrata, agar mudah disampaikan oleh pengajar dan mudah dipahami siswa?"

## **1.4 Batasan Masalah**

Untuk mempersempit pembahasan pada tugas akhir ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Video hanya dibuat menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro 2019.
- b. Isi yang ada pada video hanya mencakup pengertian, ciri-ciri, perbedaan, dan contoh dari materi yang membahas tentang pembelajaran tersebut.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Wawancara  
Metode ini adalah digunakan untuk mengumpulkan data secara wawancara online dengan direktur CV. Hemispheres.
- b. Kepustakaan  
Metode ini adalah mengkaji informasi melalui buku ilmu pengetahuan.

### 1.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam pembuatan video pembelajaran Vertebrata dan Invertebrata adalah perancangan yang terdiri dari Pra Produksi dan Produksi.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini akan disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisi: latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi: teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

Bab III Tinjauan Umum, berisi: penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

Bab IV Perancangan dan Pembahasan, berisi: Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi dan pembahasan.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek.