

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu cara yang dilakukan manusia dalam usahanya untuk “bertahan hidup” agar dapat bertahan dan beradaptasi terhadap perubahan zaman yang terus berkembang secara pesat. Di Indonesia setiap individu berhak mendapat pendidikan yang layak. Tujuan pendidikan tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, cakap, kreatif, mandiri, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam usaha mencapai tujuan pendidikan tersebut, maka diperlukan alat perantara yaitu berupa kurikulum.

UU No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyatakan “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum menjadi acuan dalam merancang rencana pembelajaran dalam satuan pendidikan. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang diluncurkan dan disosialisasikan pada tahun 2022 oleh kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (KEMENDIKBUDRISTEK) sebagai kurikulum nasional Indonesia.

Dalam kurikulum merdeka ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial). Projek ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terdiri dari tiga elemen kompetensi yang mengacu pada kompetensi literasi saintifik, yaitu menjelaskan fenomena secara ilmiah, mendesain dan mengevaluasi penyelidikan ilmiah, menerjemahkan data dan bukti secara ilmiah. IPAS menjadi mata pelajaran yang lebih sederhana yang mendukung peserta didik untuk melakukan eksplorasi, investigasi, dan mengembangkan hasil yang telah didapat secara ilmiah. Dalam Projek IPAS terdapat pembahasan tentang ilmu pengetahuan alam yang berhubungan langsung dengan masyarakat. Stunting merupakan salah satu materi yang dibahas dalam pembelajaran IPAS, stunting merupakan gangguan

pertumbuhan pada tumbuh dan kembang yang disebabkan oleh kekurangan asupan nutrisi pada masa pertumbuhan.

Untuk mendukung pembelajaran IPAS yang mengharuskan anak lebih mengetahui korelasi dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial maka diperlukan proses pembelajaran yang mendukung. Salah satu pendukung untuk pembelajaran yang baik diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang diperlukan dalam sebuah pembelajaran untuk mendukung pembelajaran yang lebih baik. Menurut Heinich dkk. (dalam Sumiharsono & Hasanah, 2017) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Gagne & Briggs (dalam Hamid dkk., 2020) juga menyebutkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyempurnakan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, agar terciptanya suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa maka guru memerlukan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan daya tarik siswa terhadap materi. Terdapat beberapa literatur yang telah meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran dalam praktek pembelajaran di kelas. Beberapa publikasi yang telah meneliti efektifitas penggunaan media pembelajaran diantaranya Noviandira dan khotimah (2022) dengan judul “Pengembangan Video Motion Graphic Mata Kuliah Bahan Ajar Cetak Materi Poster Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya”. Penggunaan media dalam pembelajaran bisa menjadi solusi yang efektif dan dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Animasi merupakan suatu media hiburan yang memiliki peminat yang beragam mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. menurut prakoso (Rahman. 2017) Animasi secara luas berbicara masalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan. Oleh karena itu kata animasi menjadi suatu pengertian, yang memiliki arti menciptakan suatu yang bisa hidup atau bergerak. Dalam kamus Inggris-Indonesia karya John M. Echols dan Hassan Sadily, *Animate* berarti yang hidup, bernyawa: (1) menghidupkan, menjiwai,

Dedi Akbar, 2024

Perancangan Video Motion Grafik Untuk Pembelajaran Ipas Materi Stunting di Smk Pasundan 3 Kota Cimahi

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggelorakan, menyemarakkan, Animated: (1) yang mengasyikkan, (2) hidup, Animation, (kt.bd). Semangat, semarak, kegembiraan. animasi terbagi menjadi 3 jenis yaitu animasi dua dimensi, tiga dimensi, dan animasi campuran. animasi 2D berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak di layar menjadi bergerak” (Rahman. 2017). Motion graphic merupakan salah satu jenis animasi yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi dan sering digunakan untuk perancangan konten media sosial sebagai iklan. *Motion Graphic* berasal dari bahasa Inggris yakni *motion* yang berarti bergerak dan juga *graphic* yang berarti gambar. motion graphic merupakan gabungan dari audio dan visual seperti suara, teks, ilustrasi, foto, hingga videografi.

Pembelajaran IPAS di SMK Pasundan 3 Cimahi baru berjalan tahun ini bersinggungan dengan penerapan kurikulum merdeka yang baru diterapkan pada tahun 2022. Mata Pelajaran IPAS menjadi mata pelajaran yang masih baru di SMK Pasundan 3 Cimahi sehingga media pembelajarannya masih menggunakan media konvensional seperti presentasi dan buku Pelajaran atau buku tema. Hal ini menjadikan pembelajaran IPAS di kelas menjadi monoton.

Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian di kelas X sekolah menengah kejuruan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa video animasi motion grafis mata pelajaran IPAS dengan fokus materi tentang stunting. Menjelaskan pengertian dan resiko stunting dalam kehidupan masyarakat dan menjelaskan pencegahan terhadap stunting dengan pemanfaatan teknologi pertanian. Maka, dilakukan penelitian dengan judul “Perancangan Video Motion Grafik Untuk Pembelajaran IPAS Materi Stunting di Smk Pasundan 3 Cimahi” yang dilaksanakan di kelas X SMK Pasundan 3 Cimahi.

1.2. Rumusan Masalah

Dari pemaparan diatas, maka dirumuskan dari masalah penelitian yaitu:

1. Apakah penggunaan media ajar animasi motion graphic menarik dalam pembelajaran IPAS.

2. Apakah media pembelajaran animasi motion graphic yang dibuat layak digunakan dalam pengajaran siswa SMK di SMK Pasundan 3 KoCimahi.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas maka penelitian ini ditujukan untuk mengetahui media pembelajaran dalam membantu pembelajaran ipas di SMK yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran dengan motion grafik membuat pembelajaran lebih menarik.
2. Untuk mengetahui kelayakan animasi motion graphic yang dibuat sebagai media pembelajaran.

1.4. Manfaat penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat bisa menjadi sarana media pembelajaran.
2. Sebagai bahan referensi bagi pihak yang akan melakukan penelitian lanjutan dengan masalah yang sama.
3. Peneliti diharapkan dapat mengamalkan ilmu yang didapat dalam bidang Pendidikan khususnya dibidang Multimedia.

1.5. Spesifikasi produk

Produk yang hendak dihasilkan dari penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan ialah berupa video animasi *motion graphic*.
2. Tema yang diangkat dalam video animasi ini adalah penjelasan terhadap stunting yang terjadi di masyarakat dan pemanfaatan teknologi pertanian untuk membantu mencegah resiko stunting.
3. Video animasi *motion graphic* ini akan dibuat di aplikasi *Adobe After Effect*.

4. Video animasi *motion graphic* dapat digunakan untuk pembelajaran pengenalan stunting.

1.6. Struktur Organisasi

Dalam penelitian ini, terdapat struktur organisasi yang membantu dalam memberikan gambaran mengenai isi dari skripsi yang telah penulis buat, yaitu:

BAB I Pendahuluan:

Pembahasan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat dari penelitian.

BAB II Kajian Pustaka:

Menjabarkan teori, meliputi konsep-konsep dan teori-teori dari berbagai sumber baik buku, jurnal, internet dan pendapat para ahli serta peneliti terdahulu yang berkaitan dengan bidang yang diteliti.

BAB III Metode Penelitian:

Menguraikan desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian *Design & Development* (D&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Impelementation, and Evaluation*). Dengan instrumen pengumpulan data menggunakan angket.

BAB IV Temuan Dan Pembahasan:

Hasil temuan penelitian akan diolah dan dikaitkan dhasengan kajian pustaka yang telah tersedia sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian.

BAB V Simpulan Dan Rekomendasi:

Menguraikan tentang simpulan dan rekomendasi dari hasil temuan penelitian sebagai masukan pada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian.