

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi merupakan suatu hal yang sudah tak lepas lagi dari kehidupan manusia pada peradaban ini. Dengan semakin majunya kehidupan, pertumbuhan teknologi pun kian berkembang pesat dari tahun ke tahun, dan kini bisa diakses kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan. Teknologi juga memegang peran penting karena dapat mempermudah berbagai macam bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pada dunia pendidikan, metode mengajar dan media pembelajaran adalah dua komponen yang saling terikat untuk menentukan suatu keberhasilan pembelajaran.

Pada dasarnya, media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas, dan meningkatkan perhatian dalam proses belajar (Tafonao, 2018). Dengan demikian, media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran jadi lebih efektif. Kemajuan teknologi sekarang ikut mempengaruhi proses pembelajaran, termasuk dalam terciptanya media pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif sehingga membuat informasi bisa lebih tersampaikan. Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang kini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Di antaranya adalah media pembelajaran berbasis audio, audio-visual, serta animasi.

Salah satu media pembelajaran menarik yang kerap digunakan dalam dunia pendidikan saat ini adalah media pembelajaran dalam bentuk video animasi. Menyampaikan suatu materi pembelajaran lewat videon animasi terbilang efektif karena pada animasi, informasi disampaikan melalui gabungan visualisasi dan audio yang menarik serta berkesinambungan, sehingga informasi pun bisa lebih mudah tersampaikan dan lebih mudah ditangkap oleh otak. Animasi pun memiliki beberapa jenis dan untuk media pembelajaran, jenis animasi yang biasanya digunakan adalah animasi *motion graphic*. Karena animasi *motion graphic* terfokus untuk menyajikan informasi yang mengedukasi lewat visualnya yang

menggabungkan *electronic text*, *graphics*, *moving images*, dan *sound*. Sebagaimana pada penelitian sebelumnya Asih Purwanti dan Haryanto, 2015 memanfaatkan *motion graphic* sebagai media pembelajaran pada mata pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 Sekolah Dasar.

Media pembelajaran dalam bentuk animasi *motion graphic* baik untuk digunakan dalam menjelaskan materi yang memiliki banyak peragaan, seperti contohnya materi yang menyangkut tentang etika. Karena animasi *motion graphic* dapat memvisualisasikan materi tersebut ke dalam sebuah bentuk cerita yang lebih mudah dipahami. Pada jurusan Teknik Komputer, Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya, terdapat sebuah mata kuliah bernama Etika Profesi. Dimana pada mata kuliah tersebut menjelaskan tentang etika-etika seperti apa yang harus dimiliki seseorang sebelum terjun ke dunia pekerjaan. Salah satu materi yang ada di mata kuliah Etika Profesi adalah materi Etika Sikap dan Pergaulan. Terlebih lagi, materi Etika Sikap dan Pergaulan ini membahas tentang *attitude* yang seharusnya dimiliki oleh seseorang dalam bergaul, sehingga perannya tidak hanya penting dalam masalah perkuliahan, tapi juga penting untuk diterapkan sehari-hari. Selama ini, materi tersebut disampaikan oleh dosen pengajar hanya dalam bentuk buku atau tulisan yang minim ilustrasi, sehingga kurang menarik minat mahasiswa, terutama pada saat era pembelajaran *daring* sekarang. Lewat media pembelajaran animasi *motion graphic*, penjelasan dari materi tersebut dapat tervisualisasikan dengan lebih menarik dan inovatif, sehingga informasinya dapat tersampaikan dengan lebih baik. Mahasiswa yang semula hanya memahami materi lewat tulisan minim ilustrasi yang kurang menarik, dapat melihat secara langsung gambaran dari etika-etika yang harus diterapkan dalam bergaul secara lebih detail melalui media pembelajaran animasi *motion graphic* tersebut.

Berlandaskan hal tersebut, penulis berencana untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* 2D pada mata kuliah Etika Profesi di Jurusan Teknik Komputer, Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya. Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan

untuk mempermudah proses pembelajaran. Terutama pada masa pandemi Covid-19 seperti sekarang dan perkuliahan dilaksanakan secara *daring*, media pembelajaran dalam bentuk animasi *motion graphic* dapat mempermudah dosen dan mahasiswa karena bersifat lebih fleksibel, serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Dari latar belakang tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian tugas akhir yang berjudul **“Implementasi Animasi *Motion Graphic* 2D Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi Pada Materi Etika Sikap dan Pergaulan”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah di uraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* 2D pada materi Etika Sikap dan Pergaulan dalam mata kuliah Etika Profesi di Jurusan Teknik Komputer, Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya?
2. Bagaimana penerapan animasi *motion graphic* 2D sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Etika Profesi di Jurusan Teknik Komputer, Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya?
3. Bagaimana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diberikan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* 2D sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Mengukur kelayakan media pembelajaran dari segi tampilan dan penyajian informasi sesuai dengan pengujian dan perhitungan menggunakan skala yang akan digunakan pada penelitian.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Membantu dosen dalam penyampaian materi Etika Sikap dan Pergaulan.
2. Mempermudah mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan sarana pembelajaran yang inovatif dan dapat diakses tanpa adanya batasan ruang dan waktu.
3. Memberikan bahan ajar yang lebih menarik dan kreatif dalam bentuk animasi *motion graphic* 2D kepada mahasiswa Jurusan Teknik Komputer, Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Menambahkan aset materi bahan ajar bagi Jurusan Teknik Komputer, Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya.

#### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian Tugas Akhir yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang jauh dari pokok permasalahan, maka penulis membuat ruang lingkup penelitian, yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* 2D terkait materi Etika Sikap dan Pergaulan pada mata kuliah Etika Profesi di Jurusan Teknik Komputer, Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia digital, Politeknik Negeri Sriwijaya dengan menggunakan aplikasi desain dan aplikasi *animating*.
2. Materi yang disampaikan terkait pemahaman tentang materi Etika Sikap dan Pergaulan dari mata kuliah Etika Profesi di Jurusan Teknik Komputer, Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia digital, Politeknik Negeri Sriwijaya.

3. Penyampaian media pembelajaran secara *online* pada media sosial dan *offline* melalui kegiatan belajar mengajar secara langsung kepada mahasiswa Jurusan Teknik Komputer, Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia digital, Politeknik Negeri Sriwijaya.