

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berlanjut seperti perkembangan dalam media pembelajaran. Berbagai inovasi terus dikembangkan dengan bantuan teknologi termasuk media pembelajaran, sebuah teknologi interaktif yang menghubungkan dunia nyata dan dunia maya, contohnya seperti media pembelajaran secara *online* banyak aplikasi yang menunjang pembelajaran bagi siswa untuk terus belajar dimana pun dan kapan pun, dari perkembangan ilmu pengetahuan, peran teknologi sangat penting pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan adanya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan data berupa animasi, grafis, audio dan video secara digital.

Pada karya tulis Fauzi & Wibowo (2021), Fauzi dan rekan nya pernah membuat sebuah media pembelajaran melalui bentuk *motion graphic* dengan menghasilkan bentuk video pembelajaran dan telah melawati pengujian kuesioner peserta didik dan masyarakat umum, dengan perolehan nilai sebesar 93,9% dengan kriteria Sangat Baik dan kuesioner praktisi, multimedia dengan nilai sebesar 88,82% dengan kriteria Sangat Baik. Menurut Hidayat (2020), dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan suatu hal yang tidak dapat terlepas. Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif dalam proses pengembangan pembelajaran agar mahasiswa secara mandiri lebih mudah dapat memahami bahan. Adanya media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi dan mempermudah suatu kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga menjadi salah satu cara untuk mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga.

SMP Negeri 18 Palembang merupakan sekolah unggulan dan sekolah favorit yang berlokasi di Bukit Lama, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Dalam menjalankan kegiatannya SMP Negeri 18 Palembang berada di bawah naungan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, SMP Negeri 18 Palembang merupakan sekolah yang memiliki akreditasi A berdasarkan sertifikat 745/BAP-SM/TU/X/2016. Di SMP Negeri 18 Palembang terdapat 85% siswa kelas 9 yang mendapatkan nilai tidak memenuhi kriteria pada mata pelajaran kewarganegaraan mengenai “bela negara” yaitu kurang dari 60 yang merupakan nilai rendah dan tidak memenuhi standar KKM yaitu nilai 75. Dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru sekolah yang dilakukan pada tanggal 20 Februari 2023, ternyata guru menggunakan metode lama yaitu belajar dengan berpegang satu buku paket mata pelajaran Kewarganegaraan sebagai sumber belajar, sehingga proses pembelajaran berlangsung hanya terbangun komunikasi satu arah, tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pola belajar siswa. Padahal setiap siswa memiliki pola belajar yang berbeda, sehingga belajar dengan hanya mendengarkan guru di depan kelas membuat proses belajar mengajar jadi membosankan dan membuat beberapa peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga kreatifitas siswa pun masih belum tersalurkan dengan baik.

Melalui peran teknologi tersebut diharapkan dapat membantu pembelajaran pada materi “Bela negara”, Menurut Romadonah & Maharani (2019), media pembelajaran animasi *motion graphic* bisa dijadikan media pembelajaran yang efektif untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran dilihat banyaknya aplikasi belajar yang mengkombinasikan animasi dalam video pembelajaran menjadikan bahwa animasi bisa menjadi hal menarik untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran.

Berlandaskan hal tersebut, maka akan dibuat sebuah media pembelajaran *Motion Graphic* yang dapat membantu guru dalam mengajar dan menunjang siswa untuk lebih memahami materi melalui video *motion graphic* dengan demikian judul yang akan diambil dalam penelitian tugas akhir ini berjudul **“Pembuatan *Visual Motion Graphic* 2D sebagai Media Pembelajaran Kewarganegaraan “Bela Negara” di SMP Negeri 18 Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Proses Development, Pra Produksi, Produksi, Post Produksi dan delivery dari pembuatan *motion graphic 2d* media pembelajaran kewarganegaraan “bela negara”?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan Tugas Akhir dapat terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang jauh dari pokok permasalahan, maka penulis membuat batasan, yaitu:

1. Video *motion graphic* yang dibuat hanya membahas materi kewarganegaraan mengenai bela negara
2. Penerapan *Motion Graphic* hanya akan ditampilkan dan diterapkan pada Sekolah SMP Negeri 18 Palembang untuk siswa kelas 9 melalui media yang secara *online* dan *offline*

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat media pembelajaran untuk nilai dan pemahaman siswa tentang materi pendidikan kewarganegaraan mengenai bela negara melalui media *Motion Graphic*
2. Untuk menyediakan media pembelajaran berupa video motion graphic yang dapat digunakan dimanapun dan kapan pun
3. Untuk mengukur seberapa efektif belajar menggunakan media pembelajaran berbasis Motion Graphic pada siswa sekolah menengah pertama.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini adapun manfaat yang dapat diuraikan

- 1) Siswa dapat mudah memahami materi “Bela Negara” melalui media *Motion graphic*
- 2) Membantu guru pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui

video *Motion Graphic*