



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

1. LATAR BELAKANG

Setiap orang berhak atas pendidikan agar dapat menjadi manusia yang aktif dan kreatif. Selain itu, mereka akan mampu mewujudkan potensi dirinya untuk menjadi generasi penerus bangsa yang unggul. Tujuan pendidikan yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II pasal (1) adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Habe & Ahiruddin, 2017, hlm. 5).

Sebelum wabah Covid-19, pembelajaran di sekolah dilakukan secara luring, dimana siswa dan guru dapat belajar secara praktis melalui buku pelajaran, modul, dan lainnya secara fisik. Selain itu, siswa datang ke kelas dengan interaksi langsung dengan guru atau teman. Namun, pembelajaran luring memiliki banyak kelemahan. Kelemahannya adalah keterbatasan media pembelajaran, waktu belajar yang terbatas, dan kurang mandiri siswa dalam menguasai pembelajarannya sendiri (Salmaa, 2021). Saat Covid-19 mulai merajalela, pembelajaran bergeser ke sistem pembelajaran daring. Dalam hal ini, siswa mulai belajar di rumah dan mulai beradaptasi dengan teknologi media pembelajaran, seperti komputer, internet, video pembelajaran, pembelajaran *online*, dan lain-lain (Harnani, 2020). Oleh karena itu, selain menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran, seorang guru harus memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan penjelasan pelajaran yang mudah dipahami dan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan (Nastiti et al., 2021).

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang paling banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Di berbagai *platform* seperti YouTube, e-learning, Instagram reels, Facebook dan lainnya banyak sekali ditemukan video pembelajaran. Video pembelajaran terdapat empat ragam pengetahuan, yaitu sebuah fakta, konsep, prinsip, dan prosedur pembuatan yang

tepat (Mayer, 2009). Keempat ragam tersebut sangat diperlukan agar dapat meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran daring (Chaeruman, 2017). Contoh video pembelajaran yang banyak ditonton siswa adalah animasi *motion graphics*. *Motion graphics* merupakan perpaduan antara film dan desain grafis dari beberapa elemen visual, seperti elemen 2D/3D, ilustrasi, animasi, tipografi, dan lain-lain (Juwita, 2017). Selain digunakan untuk tujuan komersil, *motion graphics* sering digunakan untuk membuat video pembelajaran dengan memberikan ilustrasi dan animasi yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajarannya.

Dalam konteks ini, penulis berharap agar animasi *motion graphic* yang dirancang dapat digunakan sebagai video pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan mendidik bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih memahami pelajarannya.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang video *motion graphics* sebagai media pembelajaran *Nouns and Pronouns* yang menarik dan edukatif bagi siswa Sekolah Penengah Pertama (SMP) kelas 7?

Dari rumusan masalah, penulis akan membatasi penelitian ini dalam dua fokus utama dalam perancangan visual *motion graphic* pembelajaran *Nouns and Pronouns* adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aset tiga karakter pengajar dalam beberapa pose.
2. Pergerakan animasi yang dibatasi dalam tiga *shots*, yaitu *shot pengertian nouns* dan *pronouns*, *shot jenis nouns* dan *pronouns*, dan *shot* beberapa contoh kalimat penggunaan *nouns* dan *pronouns*.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan melakukan penelitian ini adalah merancang video *motion graphics* sebagai media pembelajaran *Nouns and Pronouns* yang dapat memberikan informasi