

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi semakin pesat sehingga banyak media yang dapat dimanfaatkan. Teknologi informasi telah terbukti merupakan sarana informasi yang mendorong dan meningkatkan kinerja diberbagai sektor, salah satu media yang dapat digunakan untuk pendidikan.

Perkembangan multimedia mempunyai efek yang besar dalam hal pendidikan dan pembelajaran. Media animasi kartun adalah salah satu contoh nyatanya. Animasi telah memberikan kontribusi yang besar dalam dunia hiburan, bisnis ataupun edukasi. Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien. Animasi bisa membuat sesuatu terkesan lebih hidup dan hal-hal yang susah diwujudkan dalam kehidupan nyata, bisa terwujud lewat animasi.

Saat ini banyak pelajar yang mulai jenuh dengan penyampaian materi pelajaran yang masih terpaku modul dan buku. Apalagi bagi siswa-siswi sekolah dasar. Siswa cenderung sulit untuk memahami atau menerima materi yang disampaikan. Penyampaian materi dengan teknik animasi pasti lebih menarik minat dan menanamkan materi pada siswa dengan lebih baik. Metode pembelajaran animasi ini

diterapkan dalam materi agama islam, pembelajaran shalat jenazah, untuk sekolah dasar. Shalat jenazah merupakan salah satu praktik ibadah shalat yang dilakukan umat Muslim jika ada Muslim lainnya yang meninggal dunia. Adapun hukum pelaksanaan shalat jenazah adalah fardhu kifayah.

Media pembelajaran shalat jenazah berbasis animasi ini dianggap penting karena untuk memaksimalkan penyampaian materi kepada siswa, selain itu untuk memberi bekal ilmu dan wawasan seputar dunia teknologi kepada siswa di era perkembangan teknologi sekarang ini, agar generasi anak bangsa tumbuh dengan wawasan ilmu pengetahuan teknologi yang cukup baik.

Dalam rangka membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran shalat jenazah perlu disusun suatu pedoman yang dapat dijadikan acuan pelaksanaan. Mengingat permasalahan di atas penulis terdorong membuat media pembelajaran berbasis animasi yang nantinya dapat digunakan untuk membantu mengoptimalkan proses belajar mengajar di SD N Turi 3. Dari uraian di atas penulis menuangkan ke dalam skripsi dengan judul "Belajar Shalat Jenazah Dengan Media Animasi Untuk Siswa SD N Turi 3".

1.2 Rumusan Masalah

Penyampaian tujuan yang sesuai dengan latar belakang diatas, penulis mengambil rumusan masalah dari pembuatan animasi "Belajar Shalat Jenazah Dengan Media Animasi Untuk Siswa SD N Turi 3" sebagai berikut :

1. Bagaimanakah membuat media pembelajaran berbasis animasi pada materi shalat jenazah untuk siswa SD N Turi 3 ?
2. Bagaimana membuat media animasi pembelajaran yang bisa menyampaikan materi dengan baik?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, agar pembahasan tentang penelitian ini tidak keluar dari pokok permasalahan maka diperlukan batasan masalah. Batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Perancangan media pembelajaran shalat jenazah berbasis animasi 2D untuk sekolah dasar.
2. Materi ajar adalah shalat jenazah.

Adapun software yang digunakan adalah: Adobe Flash CS6 Professional, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Premiere Pro CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media animasi film kartun “Belajar Shalat Jenazah Dengan Media Animasi Untuk Siswa SD N Turi 3” yang menghibur serta mendidik.

2. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM dengan konsentrasi film kartun.
3. Mengetahui proses dalam memproduksi suatu film animasi.
4. Sebagai media pembelajaran belajar shalat jenazah untuk anak setingkat sekofah dasar.
5. Untuk memenuhi salah satu persyaratan formal mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan studi Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang benar, terarah dengan pokok permasalahan, maka penulis menerapkan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya adalah:

1. Metode Studi Pustaka

Adalah suatu metode yang menggunakan berbagai macam literatur, buku, maupun media-media yang memuat atau berisi informasi tentang animasi dan semua yang mempunyai keterkaitan dengan permasalahan yang diajukan oleh penulis, untuk mencari data-data yang akurat ataupun yang diperlukan.

2. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara penelitian.

3. Uji Coba

Setelah semua selesai maka dilakukan tes uji coba untuk menguji animasi bisa berjalan dengan baik atau tidak, sesuai dengan skenario yang telah dibuat atau tidak. Agar nantinya bisa dilakukan evaluasi tentang kelebihan dan kekurangan animasi yang telah dibuat, yang bisa digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan skripsi ini, penulis membagi menjadi 5 bab dan masing - masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang berkaitan dengan judul penulisan skripsi yang dibuat oleh penulis. Teori yang mendasari pengertian animasi, pengertian media pembelajaran, media pembelajaran berdasarkan *Dale's Cone Experiences*, metode pembelajaran yang menggunakan CAI model yang disertai dengan model penelitian R&D (*Research and Development*), disertai metode pengembangan multimedia pembelajaran menurut Munir, 2008. Fungsi dan manfaat

media pembelajaran menurut Azhar Arsyad, dan Sudjana Rivai (2007). Pembahasan teori analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan dan keunggulan media pembelajaran. Teori - teori yang digunakan adalah teori yang menjelaskan konsep dari Multimedia. Dan menguraikan tinjauan singkat akan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis animasi kartun yang meliputi tentang pencarian ide, perancangan karakter, pembuatan skenario, dan pembuatan storyboard. Semua akan dibahas pada bab ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi animasi belajar shalat jenazah. Inti dari bab ini membahas segala sesuatu yang menyangkut hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian terakhir dari susunan penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Lampiran