

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil beberapa jurnal yang dibaca peneliti, siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan mata pelajaran tata surya karena dalam mata pelajaran tata surya media pembelajaran kurang menarik. Selain itu nilai dari beberapa mata pelajaran khususnya tata surya masih rendah karena siswa bosan dengan metode yang di ajarkan selama ini.

Pembelajaran Tata Surya untuk anak SD hendaknya dibuat menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari pelajaran tata surya. Dalam hal ini, pembelajaran dengan menggunakan media animasi merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru di sekolah, khususnya bagi sekolah dasar yang sudah mampu menyediakan alat media informasi selain buku untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tata surya sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk memfokuskan penelitian mengenai pembuatan media pembelajaran tentang tata surya pada anak sekolah dasar menggunakan adobe animate 2022 dengan alasan rendahnya daya tarik siswa terhadap pelajaran tata surya dengan cara menggunakan media animasi sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tata surya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik selain meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu : Bagaimana cara meningkatkan minat anak-anak tentang tata surya dengan Perancangan Animasi Tentang Pengenalan Tata Surya untuk Anak Sekolah Dasar?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang bertujuan untuk memudahkan pengerjaan dan menghindari adanya kegiatan diluar sasaran yang tidak diinginkan. Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya batasan masalah yaitu :

1. Animasi berbentuk 2D.
2. Merupakan animasi bertujuan untuk mendidik.
3. Format video menggunakan mp4.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk video animasi 2D.
2. Sebagai media informasi lain selain buku untuk pembelajaran bagi anak-anak sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi orang tua, guru dan juga bagi anak-anak. Bagi orang tua, animasi dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendidik anak dalam membangun karakter. Bagi pihak pengajar, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada anak. Bagi anak, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu.

1.6 Metode Penelitian

Metode pelaksanaan yang dilakukan selama membuat skripsi menggunakan metode observasi, yaitu mengumpulkan data baik dari buku, internet, maupun dari sumber-sumber lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian dari 5 bab dengan uraian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, dasar-dasar teori dari penelitian, dan pengenalan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas mengenai tinjauan umum, perangkat yang digunakan, serta dijelaskan tentang tahap pra produksi .

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai implementasi pembuatan animasi 2D pada tahap kedua yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.