

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu usaha sadar untuk mengembangkan sumber daya manusia (SDM), karena tanpa pendidikan manusia tidak bisa memiliki dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Hal ini sesuai dengan (Undang-undang nomer 20 tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sindiknas) yang menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Maka dari itu pendidikan usia dini sangat dianjurkan untuk mengembangkan potensi dalam diri anak. Proses belajar pada usia dini memerlukan interaksi yang efektif agar interaksi berjalan aktif antar individu dengan lingkungan, karena dari itu media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan proses belajar bagi anak-anak. Media pembelajaran menurut National Education Association (1969) adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang atau dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran di sebuah SD banyak yang mengadakan sebuah barang peraga, gambar, buku, maupun dengan barang aslinya yang mana sebuah media pembelajaran pada umumnya, sehingga anak-anak bisa langsung mengamati dan memegang langsung sehingga lebih mengetahui lebih jelas, dengan menggunakan barang tersebut memungkinkan banyak biaya yang keluar untuk membeli barang peraga maupun barang asli, anak-anak juga lamakelamaan menjadi bosan pada media gambar dan buku, dengan hal itu banyak orang menggunakan media pembelajaran berupa video maupun game digital, sehingga lebih menghemat biaya dan lebih asik dan diminati pada jaman sekarang yang serba digital. Video sebagai media pembelajaran memudahkan dan membantu guru dalam proses belajar mengajar yang ditampilkan menggunakan suatu perangkat keras yang tersedia, contohnya berupa monitor, proyektor, sound system, dll Berkaitan dengan kemajuan jaman sekarang tentang ilmu pengetahuan di segala bidang termasuk juga sektor ilmu komputer, maka perkembangan dunia

industri kreatif pun semakin pesat, salah satunya pada bidang animasi. Animasi pada saat ini banyak digunakan sebagai media belajar. Animasi sekarang telah menarik perhatian banyak penonton mulai dari usia anak-anak hingga dewasa. Animasi telah banyak diterapkan untuk berbagai bidang, baik industri perfilman, game, bahkan dunia medis. Maka dari itu animasi menjadi salah satu pilihan atau alternatif yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran pada anak SD, terutama pada video animasi 2D yang pada saat ini berkembang pesat. Menjadikan proses belajar pada anak dengan menggunakan video animasi 2D lebih menarik sehingga pemahaman anakanak terhadap materi yang disampaikan lebih mudah.

Di era sekarang ini dimana kemajuan teknologi informasi berkembang pesat demi kemudahan hidup manusia. Kemudahan sudah banyak dirasakan manusia dari kemajuan teknologi informasi itu sendiri. Akses informasi yang diinginkan dan terbaru sangat gampang untuk didapatkan, baik itu berupa media cetak, media elektronik, maupun media online. Media online misalnya, informasi tidak hanya dibagikan lewat teks tulisan yang dapat dibaca namun juga dalam bentuk video yang lebih cepat dipahami.

Informasi yang banyak tersebar saat ini adalah banyaknya berita palsu yang beredar di berbagai media. Berita palsu sekarang ini sedang marak tersebar di berbagai media. Baik itu media cetak maupun media online. Mirisnya, kebanyakan dari masyarakat kurang peduli dengan adanya hal tersebut. Kebanyakan dari masyarakat bisa dengan mudah mempercayai berita palsu dan langsung menyebarkan kepada khalayak. Rendahnya Literasi di Indonesia Menyebabkan Hoax Merajalela Dalam beberapa waktu ini, Indonesia dikejutkan beberapa peristiwa, salah satunya ialah kasus Papua dan 22 Mei di mana terjadi peristiwa memilukan yang mencoreng demokrasi di Indonesia. Hal ini terjadi karena terdapat oknum yang diduga sebagai provokator agar aparat dan masyarakat terpancing untuk bertindak represif dan terbakar emosinya untuk berbuat anarkis. Fakta menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia masih mudah termakan oleh berita yang belum tentu kebenarannya kemudian menyebarkannya.

Untuk itu di butuhkan suatu media yang sederhana dan mudah dimengerti. Media audio visual khususnya animasi untuk menyampaikan pesan yang bisa dimanfaatkan, serta pesan yang terkandung dalam animasi akan lebih cepat dan mudah menarik minat anak-anak. Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan warna, dengan demikian kebanyakan anak akan lebih memilih hiburan yang bercorak animasi dibandingkan dengan hiburan yang bersifat nyata seperti sinetron atau yang lain. Karena dalam dunia animasi akan banyak ditemui berbagai karakter atau tokoh baru, unik, lucu, dan setting yang berbeda dari kehidupan nyata, sehingga diharapkan akan merangsang kreativitas anak agar dapat lebih berkembang ke arah yang lebih baik lagi.

Alasan perancangan animasi ini adalah untuk memberikan pengenalan literasi kepada anak-anak sekolah dasar agar terhindar dari berita atau informasi palsu. Animasi ini mengajarkan anak-anak agar teliti dalam menilai kebenaran dari sebuah informasi yang mencelakakan dirinya sendiri. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis membuat makalah tugas akhir dengan judul "Pembuatan Animasi sebagai Media Pengenalan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar"

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu, bagaimana merancang dan membuat animasi 2D media pembelajaran tentang pengenalan jenis tumbuhan.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis kebutuhan dan keterbatasan dalam pengenalan jenis tumbuhan bagi anak-anak SD Negeri 2 Wamena, Papua.
2. Untuk mengidentifikasi potensi penggunaan animasi sebagai media yang efektif dalam pengenalan jenis tumbuhan bagi anak-anak SD Negeri 2 Wamena, Papua.
3. Untuk merancang dan mengembangkan animasi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak SD Negeri 2 Wamena, Papua.
4. Untuk mengevaluasi respon dan dampak penggunaan animasi sebagai media pengenalan jenis tumbuhan terhadap pemahaman anak-anak SD Negeri 2 Wamena, Papua.
5. Untuk mengintegrasikan aspek budaya dan lokal dalam animasi sebagai media pengenalan jenis tumbuhan di SD Negeri 2 Wamena, Papua.
6. Untuk mengidentifikasi strategi implementasi yang memastikan aksesibilitas dan keberlanjutan penggunaan animasi sebagai media pengenalan jenis tumbuhan bagi anak-anak SD Negeri 2 Wamena, Papua.

1.4 Batasan Masalah

1. Pembuatan media pembelajaran animasi 2D tentang pengenalan jenis tumbuhan berdurasi 1-2 menit.
2. Materi dalam media pembelajaran ini hanya sebatas pengenalan beberapa buah.
3. Penayangan video animasi 2D tentang pengenalan buah kepada siswa-siswi dengan menggunakan proyektor maupun monitor pada ruang kelas SD Negeri 2, Wamena, Papua, Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman anak-anak tentang flora lokal di Wilayah Wamena, Papua.
2. Membangun kesadaran anak-anak akan pentingnya pelestarian alam dan keanekaragaman hayati.
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak melalui penggunaan animasi yang menarik.
4. Memperkaya pengalaman pembelajaran anak-anak dengan penggunaan animasi interaktif.
5. Mengintegrasikan aspek budaya dan lokal dalam pengembangan animasi, sehingga anak-anak merasa terhubung dengan materi pembelajaran.
6. Memberikan inspirasi dan pedoman bagi pengembangan media pembelajaran berbasis animasi di daerah lain dengan tantangan serupa.

1.6 Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan dalam penulisan laporan tugas akhir ini maka diusulkan sistematika penulisan yang mengemukakan mengenai bab-bab pada laporan tugas akhir beserta isinya secara rinci dan keterkaitan dengan bab sebelumnya dan bab setelahnya. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi: penjelasan umum mengenai tugas akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang masalah, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi: teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

Bab III Tinjauan Umum, berisi: Langkah-langkah pembuatan, kuesioner, masalah yang terdapat pada kuesioner.

Bab IV hasil dan Pembahasan, berisi: rancangan proyek, dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek

