

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang tidak lepas dari strategi, media, dan metode pembelajaran [1], [2]. Pendidikan di Indonesia memiliki kurikulum muatan lokal yang salah satu mata pelajarannya adalah bahasa Jawa [3], [4]. Penggunaan media dalam pendidikan sangat penting karena dapat membantu dalam menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran [5]

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, Kondisi di SD N 1 Bantul menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami mata pelajaran bahasa Jawa. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi aksara Jawa, baik dari segi pelafalan ataupun penulisan. Masalah ini dapat terjadi disebabkan karena masalah linguistik dan non-linguistik yang ada pada diri siswa [6]. Permasalahan non linguistik menjadi faktor yang cukup besar dalam belajar bahasa, salah satunya berkaitan dengan media belajar ICT [7], [8]. SD N 1 Bantul juga memiliki beberapa fasilitas seperti proyektor yang dapat digunakan sebagai alat untuk kegiatan belajar mengajar. Namun dalam pelaksanaannya, fasilitas ini kurang maksimal penggunaannya yang disebabkan kurangnya media belajar yang mendukung penggunaan proyektor.

Selain permasalahan di atas. Terdapat faktor yang dapat memperlebar permasalahan yang ada, terutama jika dilihat dari sudut pandang penggunaan media belajar ICT [9]. Pertama, pada pembelajaran aksara Jawa di SD N 1 Bantul masih menggunakan media belajar konvensional yang mengandalkan buku cetak, papan tulis, dan buku tulis. Kedua, guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran modern. Karena itu, peneliti berusaha membantu mengurangi bentuk permasalahan yang ada dengan membuat media belajar animasi *motion graphic* 2D untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian mengenai produksi animasi ini dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, diantaranya pra-produksi, produksi, dan pasca produksi karena memiliki tahapan yang lebih singkat. Berbeda dengan penelitian pengembangan *R&D* yang memiliki tahapan lebih panjang dan model 4D yang memiliki tahapan penyebaran media secara luas dan perlu waktu yang relatif lama [10], [11], [12]. Tahapan perancangan produksi ini memiliki langkah yang lebih mudah, terstruktur, jelas dan cepat [13].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah bagaimana membuat media animasi 2D *motion graphic* melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi yang layak untuk memfasilitasi pembelajaran siswa?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan penelitian ini adalah:

1. Pembuatan animasi 2D tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Penelitian hanya dilakukan dengan pembuatan dan pengujian media animasi saja.
3. Jenis animasi 2D yang dikembangkan adalah animasi *Motion Graphic*.
4. Penelitian hanya berfokus pada pembuatan animasi, bukan pengaruh animasi.
5. Animasi di buat untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa kelas IV SD N 1 Bantul.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan produk media animasi *motion graphic* 2D dengan menggunakan tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Menghasilkan produk media animasi 2D pembelajaran Aksara Jawa yang layak untuk memfasilitasi kegiatan belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi sumbangan yang bermanfaat bagi para peneliti yang akan datang sekaligus menjadi acuan dalam pengembangan Animasi 2D sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Produk hasil penelitian dapat digunakan sebagai media pembelajaran selain buku dan modul.
- b. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik SD N 1 Bantul dalam mengajar pada mata pelajaran bahasa jawa, khususnya materi Aksara Jawa.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah yang didapatkan dari hasil penelusuran internet, observasi, dan wawancara yang dilakukan secara langsung. Rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang didapatkan dengan melakukan analisis terhadap apa saja yang akan dilakukan selama penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka yang didapatkan dari beberapa sumber yang didapatkan secara online melalui website resmi penerbit jurnal dan sumber yang didapatkan secara langsung melalui buku ataupun e-book. dasar-dasar teori yang digunakan adalah teori pengembangan media pembelajaran, teori animasi 2D, bahasa jawa, aksara jawa, dan teknik motion graphic.

BAB III METODE PENELITIAN, Pada Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilalui dalam membuat animasi 2D dengan tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Bab ini berisi tentang hasil perancangan animasi 2D menggunakan tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi seperti yang tertulis pada bab sebelumnya. Dimana pada bab ini akan dibahas mengenai animasi 2D motion graphic yang telah berhasil dibuat beserta

pengujiannya.

BAB V PENUTUP, pada tahapan ini terdapat kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

