

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menempuh pendidikan, membaca adalah hal yang tidak dapat dipisahkan pada proses pembelajaran. Sekarang ini tidak sedikit siswa kelas 1 SD yang masih belum mengenal huruf dengan baik dan benar sehingga mempengaruhi kemampuan membaca dan menghambat kelancaran proses pembelajaran di Kelas[1]. Setelah melakukan wawancara singkat pada guru siswa kelas 1 SDN 1 Sungai Pulau, selama semester berjalan 4 dari 16 siswa masih belum bisa membaca dan rata-rata membutuhkan waktu sekitar 4 bulan untuk siswa bisa mengeja kata. Beliau berkata memang benar inti dari permasalahan kualitas membaca siswa ini disebabkan karena minat belajar siswa yang kurang.

Indonesia sebagai negara berkembang terus membangun agar sejajar dengan negara maju. Pembangunan tersebut membutuhkan sumber daya manusia yang cerdas dan terampil, yang dapat dibentuk melalui pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk seluruh aspek kepribadian dan perkembangan manusia[2].

Media pembelajaran sangatlah beragam, salah satunya adalah media audiovisual atau yang sering disebut media video. Media ini memiliki daya tarik yang tinggi terhadap respons peserta didik karena menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Media video memiliki banyak keuntungan, di antaranya dapat membantu guru dalam menjelaskan atau menyampaikan informasi secara lebih efektif. Selain itu, media video juga dapat menjadi alternatif yang baik untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan.[3].

Penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas 1 SD, yang pada usianya sangat menyukai video animasi. Oleh karena itu, media yang dibuat berupa animasi kartun 2D yang menarik bagi anak-anak. Diharapkan video ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif bagi guru di SDN 1 Sungai Pulau. Animasi 2D ini

akan dipublikasikan melalui kanal YouTube sekolah atau guru, serta diharapkan dapat mendukung proses belajar dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar pada sub-bab sebelumnya, permasalahan dari penelitian ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran berbasis animasi 2D untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa tentang pengenalan huruf dan membaca kata sederhana?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah, peneliti memberikan batasan masalah sehingga tidak terjadi pembahasan diluar pokok bahasan yang dimaksud. Adapun batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian: objek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas 1 SDN 1 Sungai Pulau.
2. Teknik Animasi: Teknik animasi yang digunakan dalam media pembelajaran ini terbatas pada teknik animasi path, yaitu teknik animasi yang mengikuti jalur tertentu untuk mempermudah visualisasi huruf dan kata.
3. Format video dan durasi: format video yang digunakan dalam penelitian ini adalah MP4 dengan perkiraan durasi 10 menit.
4. Platform publikasi: hasil dari penelitian akan dipublikasi di kanal Youtube milik sekolah atau guru SDN 1 Sungai Pulau.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan media pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan minat dan tingkat pemahaman pada proses pembelajaran bagi siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dibuatnya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penelitian ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi siswa, meningkatkan minat dan pemahaman pada materi pengenalan huruf dan pengejaan kata sederhana.
3. Bagi guru dan sekolah, manfaat yang diperoleh adalah meningkatkan efektivitas pengajaran dan mendukung inovasi pembelajaran bagi siswa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dan urutan tata letak yang ada dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan
Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Tinjauan Pustaka
Bab ini berisi *literature review* dan landasan teori yang digunakan dalam menyusun tugas akhir.
3. Bab III Metodologi Penelitian
Bab ini menguraikan langkah yang dilakukan dalam menyelesaikan penelitian serta proses perancangan produk dan pengumpulan bahan.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan
Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi metode penelitian serta pengujian produk.
5. Bab V Kesimpulan dan Saran
Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis terkait penelitian yang telah dilakukan.