

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kondisi pendidikan saat ini, teknologi digital sudah menjadi media pembelajaran esensial, dimana metode penyampaian materi secara digitalisasi terbukti lebih efektif dalam konteks edukasi dan penyampaian informasi kepada anak-anak. Edukasi digital menunjukkan efektivitas yang tinggi, sering kali melampaui interaksi atau praktik secara langsung, karena karakteristiknya yang mudah dipahami, diingat, dan menarik secara visual bagi anak-anak yang cenderung mudah bosan [1]. Dengan demikian, media animasi 2D merupakan pilihan yang cocok dan relevan untuk menyampaikan materi, khususnya untuk topik kompleks seperti edukasi gizi, karena kemampuannya dalam menyediakan visualisasi yang optimal sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik yang selama ini terhambat oleh keterbatasan metode penyampaian konvensional [2].

SD Muhammadiyah Wirobrajan I Yogyakarta Merupakan institusi pendidikan swasta yang dikelola oleh persyarikatan muhammadiyah, berlokasi strategis di kelurahan Pakuncen, Wirobrajan, Kota Yogyakarta (Gang Tegalsari Kuncen WB I/328 A, Yogyakarta 55253). Dalam operasionalnya, sekolah menerapkan strategi berkelanjutan yang berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran yang beragam dan metode aktif seperti proyek, diskusi kelompok, serta praktik secara langsung untuk mendorong partisipasi, kreativitas, dan berpikir kritis peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga dioptimalkan untuk menciptakan suasana yang lebih menarik dan variatif [3]. Interaksi guru dengan siswa dan siswi juga didasari dengan kasih sayang dan empati, disertai penanaman kedisiplinan secara edukatif serta ketaatan pada peraturan. Meskipun demikian, sekolah secara konsisten menghadapi tantangan dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan dinamika kurikulum yang terus berubah

Saat ini di SD Muhammadiyah Wirobrajan I Yogyakarta, guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) hanya mengandalkan penyampaian materi dan edukasi gizi melalui interaksi secara langsung. Metode ini terbukti kurang efektif karena menyebabkan rendahnya pemahaman dan penyampaian informasi pada peserta didik. Jika kondisi seperti ini berlanjut, peserta didik berisiko mengalami kurangnya pemahaman mengenai pentingnya gizi bagi tubuh serta dampak negatifnya, seperti lambatnya pertumbuhan, lambat berpikir, dan stunting. Oleh karena itu, pentingnya membuat media edukasi gizi ini untuk mencegah dampak buruk tersebut, dengan memberikan alternatif penyampaian materi yang lebih mudah dipahami.

Upaya untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya gizi seimbang dapat diwujudkan melalui berbagai metode. Salah satu pendekatan yang efektif dalam menyampaikan informasi terkait gizi adalah dengan memanfaatkan media film edukasi animasi 2D [4]. Dalam penelitian ini, animasi akan dibuat menggunakan *Metode Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), pemilihan metode ini dalam mengembangkan media edukasi gizi berbasis animasi 2D didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan terstruktur. MDLC menyediakan berbagai kerangka kerja yang menyeluruh, mulai dari tahap konsep hingga distribusi, memastikan bahwa setiap langkah pengembangan media dilakukan sesuai rencana dan terkontrol, serta menghasilkan media animasi yang efektif, relevan, dan berkualitas tinggi dalam meningkatkan pemahaman gizi pada peserta didik [5].

Apabila project media edukasi animasi 2D ini berhasil diimplementasikan, harapannya peserta didik lebih memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan mengingat informasi yang lebih baik mengenai pentingnya gizi seimbang. Media ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan metode penyampaian materi sebelumnya yang hanya mengandalkan interaksi secara langsung, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Lebih lanjut, project diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran diri sejak dini akan pentingnya asupan gizi yang tepat, yang pada gilirannya akan mendukung pertumbuhan fisik optimal dan perkembangan pemahaman peserta didik, serta mencegah masalah kesehatan terkait gizi buruk.

1.2 . Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode MDLC untuk perancangan dan pembuatan media edukasi berbasis animasi 2D untuk kelas 3 dan 4 di SD Muhammadiyah Wirobrajan I?
2. Bagaimana cara mengukur efektivitas media edukasi berbasis animasi 2D untuk kelas 3 dan 4 di SD Muhammadiyah Wirobrajan I?

1.3 . Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam perancangan dan pembuatan media edukasi berbasis animasi 2D untuk kelas 3 dan 4 di SD Muhammadiyah Wirobrajan I.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas dan pemahaman media edukasi berbasis animasi 2D kelas 3 dan 4 SD Muhammadiyah Wirobrajan I.

1.4 . Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan terarah, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada beberapa hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada proses pengembangan media edukasi gizi seimbang berbasis animasi 2D menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
2. Materi edukasi yang disampaikan dalam media edukasi terbatas pada konsep dasar gizi seimbang, seperti jenis makanan sehat dan pola makan seimbang sesuai usia anak sekolah dasar.
3. Pengujian efektivitas media dilakukan melalui pre-test dan post-test guna mengukur peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media animasi.
4. Media animasi ini menggunakan rasio 1920x1080 dan frame rate 30 FPS.

5. Video animasi 2D ini akan di upload di Youtube.

1.5 . Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Media ini dapat membantu peserta didik memahami konsep gizi seimbang dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat melalui visualisasi yang menarik.
2. Media ini dapat menjadi alat bantu pembelajaran inovatif dalam penyampaian materi PJOK khususnya pada materi gizi, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.
3. Dapat menjadi referensi peneliti selanjutnya dalam penelitian yang berkaitan tentang edukasi gizi berbasis animasi 2D untuk anak sekolah dasar.
4. Memberikan kontribusi dalam bidang perancangan media pembelajaran menggunakan animasi 2D.
5. Menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan perancangan media pembelajaran berbasis animasi 2D.

1.6 . Sistematika penulisan

Bagian ini merupakan sistematika penulisan sebagai kerangka dan pedoman dalam penulisan tugas akhir, adapun sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat kajian literatur penelitian terdahulu, dan landasan teori yang relevan dengan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat pengumpulan kebutuhan alat dan bahan project, metode penelitian yang digunakan, serta langkah-langkah penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat hasil implementasi project dan hasil responden kuesioner yang diisi oleh audiens.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dari penelitian serta saran untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

