

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

SD Negeri Canden adalah salah satu sekolah dasar yang terletak di kecamatan Jetis Bantul Yogyakarta. SD Negeri Canden berdiri sejak 1 April 1985 bergerak dibidang pendidikan yang mengedepankan terbentuknya siswa yang berakhlak mulia serta memiliki prestasi, keterampilan dan karakter yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat.

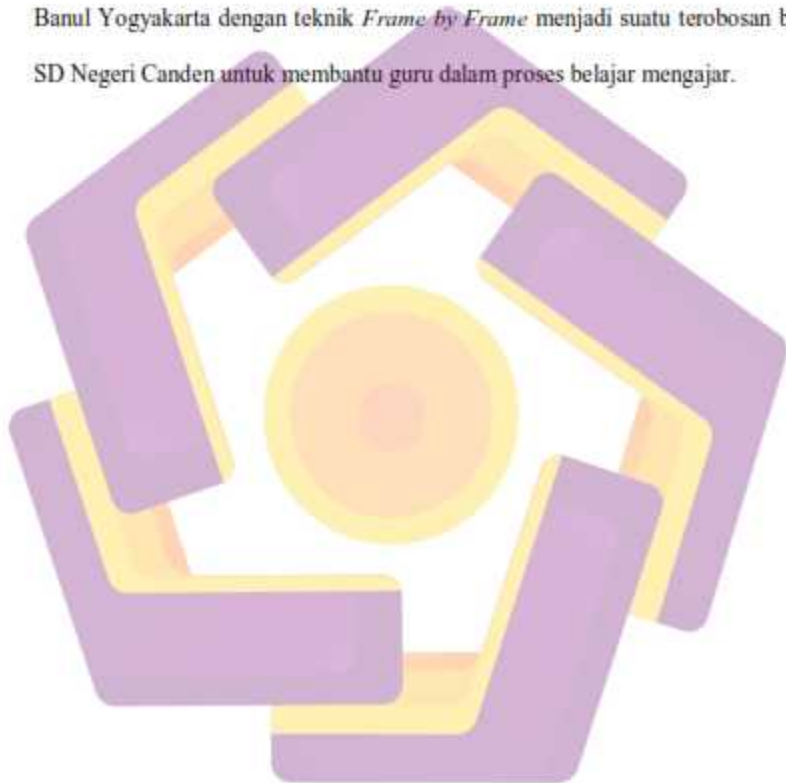
Pada saat ini SD Negeri Canden masih menggunakan metode belajar konvensional dan hanya didukung oleh penggunaan gambar diam yang telah tersedia dalam buku teks. SD Canden saat ini mempunyai satu buah proyektor, akan tetapi tidak memiliki media pembelajaran untuk bahan mengajar guru khususnya pada materi perkembangbiakan hewan mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Canden Bantul Yogyakarta, menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran dan strategi yang digunakan oleh pendidik kurang kreatif, serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga sangat terbatas membuat guru kesulitan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Sehingga membuat peserta didik kurang efektif dan kondusif dalam memahami penjelasan guru.

Ini menunjukkan bahwa pentingnya pelajaran tersebut. Maka dalam memberikan pembelajaran IPA untuk anak-anak, diperlukan strategi yang tepat agar anak-anak sekolah dasar mampu menerima materi yang diberikan oleh guru.

Melalui media pembelajaran yang menggunakan animasi 2D adalah salah satu cara yang tepat untuk menyampaikan materi belajar dalam bentuk gambar, text dan audio.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berharap Pembuatan Animasi 2D Perkembangbiakan Hewan untuk Media Pembelajaran SD Negeri Canden Banul Yogyakarta dengan teknik *Frame by Frame* menjadi suatu terobosan bagi SD Negeri Canden untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar.



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi mempunyai masalah sebagai berikut: "Bagaimana membantu guru dalam mengajar materi tentang perkembangbiakan hewan untuk siswa kelas VI di SD Negeri Canden Bantul Yogyakarta?".

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang di berikan penulis dalam pembuatan Animasi 2D Perkembangbiakan Hewan pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam di SD Negeri Canden Bantul Yogyakarta" adalah sebagai berikut :

1. Video animasi ini ditujukan untuk siswa kelas VI di SD Negeri Canden Bantul Yogyakarta.
2. Video animasi Perkembangbiakan hewan ini dibuat dengan teknik *Frame By Frame*.
3. Durasi animasi tidak lebih dari 8 menit.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk membantu guru dalam mengajar materi tentang perkembangbiakan hewan untuk siswa kelas VI di SD Negeri Canden Bantul Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan mengadakan pengujian penggunaan multimedia pembelajaran menggunakan animasi 2D pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, diharapkan penulisan ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya Animasi 2D Perkembangbiakan Hewan pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam di SD Negeri Canden Bantul Yogyakarta, siswa mampu menangkap materi lebih mudah dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menambah bukti empirik bahwa penggunaan multimedia pembelajaran animasi 2D pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sepenuhnya efektif dan efisien bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Memotivasi siswa menjadi lebih giat dalam pelajaran IPA dengan materi Perkembangbiakan Hewan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menjelaskan macam-macam perkembangbiakan hewan.

#### b. Bagi Guru

Dapat memberi inspirasi kepada guru untuk memanfaatkan Animasi yang lebih menarik lagi pada pembelajaran IPA di sekolah dasar serta mampu meningkatkan kinerja guru dalam mengajar IPA.

#### c. Bagi Sekolah

Dengan metode pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi yang lebih baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajar.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Karya Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Animasi 2D Perkembangbiakan Hewan untuk Media Pembelajaran SD Negeri Canden Bantul Yogyakarta Menggunakan dengan Teknik *Frame By Frame* ini dibuat dengan metodologi penelitian proyek. Penelitian proyek merupakan penelitian yang hasilnya dapat digunakan langsung untuk menjelaskan permasalahan yang dihadapi. Dalam hal ini, permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana membantu guru dalam mengajar materi tentang perkembangbiakan hewan untuk siswa kelas VI di SD Negeri Canden Bantul Yogyakarta.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Menguraikan tentang teori yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir.

### **BAB III GAMBARAN UMUM**

Menguraikan tentang gambaran umum objek, profil, visi misi serta struktur organisasi, kebutuhan system dan bagan pembuatan animasi.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Membahas pembuatan animasi dari tahapan produksi hingga pasca produksi dalam membuat animasi 2D Perkembangbiakan Hewan.

**BAB V PENUTUP**

Menguraikan kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan animasi yang dibuat oleh penulis.

