

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan berfikir anak usia Taman Kanak-kanak atau prasekolah sangat pesat. Masa usia Taman Kanak-kanak dapat disebut sebagai masa peka belajar. Di Masa usia Taman Kanak-kanak, ada beberapa nilai yang perlu ditanamkan. Salah satunya yaitu nilai moral dan keagamaan. Nilai ini penting untuk diajarkan karena akan membekali moral anak sepanjang rentang kehidupan yang dilalui dalam berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, agar anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang memiliki karakter yang baik sejak usia dini.

Guru Taman Kanak-kanak harus mengupayakan agar dapat membimbing anak didiknya sehingga mempunyai kepribadian yang baik, yang dilandasi dengan nilai moral dan agama. TK ABA XI Baran adalah singkatan dari Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal XI Baran. TK tersebut merupakan sebuah lembaga pendidikan modern namun tetap berlandaskan nilai-nilai keagamaan. Di TK ABA XI Baran nilai moral dan keagamaan jarang sekali disentuh, sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk mengemas materi tersebut untuk menarik minat belajar anak.

Media pembelajaran yang digunakan bisa melalui animasi 2D, animasi 3D, dan live shoot. Usia anak TK cenderung lebih suka bermain daripada belajar, sehingga dibutuhkan media penyampaian materi yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Video Animasi 2D menjadi solusi penyampaian materi untuk membangkitkan minat dan motivasi anak dalam kegiatan pembelajaran. Teknik Animasi 2D dipilih karena usia anak TK lebih tertarik dengan media penggambaran objek melalui gambar bergerak disertai warna yang terang, dibanding dengan teknik live shoot yang mengambil gambar secara langsung. Teknik animasi 2D juga dirasa cocok karena pembuatan media pembelajaran ini hanya bertujuan untuk mengenalkan berbagai tempat ibadah, sehingga tidak memerlukan hasil gambar yang lebih realitis seperti film animasi 3D. Materi yang

disampaikan dikemas melalui gambar bergerak disertai teks dan backsound yang menarik. Dengan adanya video animasi tersebut, diharapkan dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dan efektif. Tujuan utama pembuatan video animasi 2D ini adalah untuk dijadikan media pembelajaran di TK ABA XI Baran guna memberikan pengetahuan terhadap keberagaman agama di Indonesia beserta tempat ibadahnya melalui gambar bergerak, teks, dan backsound yang menarik.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian "Pembuatan Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran "Pengenalan tempat Ibadah" di TK ABA XI Baran ini adalah untuk membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi sekaligus memberikan pengetahuan kepada anak terhadap keberagaman agama di Indonesia beserta tempat ibadahnya".

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat dirumuskan: "Bagaimana menyediakan media pembelajaran pengenalan tempat ibadah yang menarik dan mudah dipahami di TK ABA XI Baran?"

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak terlalu luas maka pada penelitian ini dibatasi pada :

- a. Materi hanya mencakup 6 agama.
- b. Pengguna video pembelajaran ini hanya untuk anak TK.
- c. Animasi yang digunakan adalah Animasi 2D.
- d. Karakter dibuat menggunakan *Software Corel Draw 2020*.
- e. Pembuatan tiap scene menggunakan *Software After Effect 2020*.
- f. Penggabungan tiap scene menggunakan *Software Adobe Premiere Pro 2019*.
- g. Video animasi 2D bersifat statis.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Pihak Objek

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran berbentuk animasi 2D bagi TK ABA XI Baran.
2. Memberikan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pengenalan tempat ibadah kepada anak didik TK ABA XI Baran.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu di bidang animasi 2D yang didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memenuhi Persyaratan kurikulum jenjang pendidikan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta

1.5.3 Bagi Anak Didik TK ABA XI Baran

1. Mempermudah bagi anak dalam memahami materi pengenalan tempat ibadah yang disampaikan di TK ABA XI Baran.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur, tata cara, atau langkah-langkah ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data sebagai pemenuhan tujuan penelitian.

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian animasi pembelajaran adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan proses untuk mendapatkan informasi yang digunakan untuk tujuan penelitian dan dilakukan dengan cara bertanya jawab antara peneliti dengan narasumber. Wawancara dilakukan dengan Dewi Handayani, S.Pd selaku guru di TK ABA XI Baran untuk mendapatkan data data yang dibutuhkan pada penelitian.

1.7 Metode Testing

Setelah pembuatan video animasi 2D selesai, dilakukan pengukuran persepsi, pendapat, dan sikap seseorang melalui skala *likert*. Berikut adalah contoh penggunaan skala *likert* :

Tabel 1.1 Contoh penggunaan skala *likert*

1	Sangat Setuju	Skor 5
2	Setuju	Skor 4
3	Cukup	Skor 3
4	Kurang Setuju	Skor 2
5	Sangat Kurang Setuju	Skor 1

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan tugas akhir ini ditulis secara sistematis sebagai berikut :

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang pembuatan video animasi 2D pengenalan tempat ibadah, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

Bab IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi rancangan proyek, implementasi coding dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

Bab V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek.

