

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

KB-TK AL AZHAR 31 Yogyakarta merupakan lembaga Pendidikan dibawah bimbingan Yayasan Pesantren Islam Al Azhar. Model pembelajaran yang diterapkan pada sekolah ini adalah model pembelajaran area. Model pembelajaran ini menyediakan sudut-sudut kegiatan yang menjadi pusat kegiatan pembelajaran berdasarkan minat anak. Alat-alat yang disediakan harus bervariasi mengingat minat anak yang beragam. Alat-alat tersebut juga harus sering diganti disesuaikan dengan tema dan subtema yang dibahas.

Salah satu tema pembelajaran yang diajarkan untuk TK B Al Azhar adalah pengetahuan mengenai bumi dan antariksa. Untuk memudahkan anak didik dalam memahami materi tersebut diperlukan bahan ajar yang dapat membantu proses belajar anak, khususnya pada area belajar anak diperlukan sarana yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan pola pikir dan pemahaman para murid mengenai materi bumi dan antariksa sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Untuk mendukung hal tersebut maka akan dibuat video animasi dua dimensi yang berisi tentang pengetahuan bumi dan antariksa sebagai media pembelajaran guna melengkapi area belajar anak. Video tersebut akan ditayangkan pada area belajar anak sesuai dengan tema yang sedang diajarkan dengan tujuan untuk memberikan pandangan yang lebih luas mengenai tema yang

sedang diajarkan serta anak didik dapat lebih mudah untuk memahami dan membayangkan apa isi dari tema pembelajaran bumi dan antariksa itu sendiri.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: Bagaimana membuat animasi dua dimensi bumi dan antariksa sebagai media pembelajaran pada TK B Al Azhar 31 Yogyakarta yang dapat digunakan sebagai sarana belajar mengajar pada area belajar anak dan akan mempermudah dalam penyampaian materi oleh guru.

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan di TK B Al Azhar 31 Yogyakarta.
2. Media pembelajaran berisi materi mengenai bumi dan antariksa dalam bentuk animasi 2D.
3. Media pembelajaran diperuntukan siswa siswi TK B Al Azhar 31 Yogyakarta.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan media konten ini adalah Adobe After Effect CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw X7.
5. Hasil implementasi video animasi menggunakan teknik motion graphic ini akan berbentuk video media pembelajaran berdurasi 7 menit dan akan menjadi kewenangan sekolah dalam penayangannya.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk mendukung metode pembelajaran yang sudah ada dan membantu para murid untuk lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada materi bumi dan antariksa.

#### 1.5 Metode Penelitian

##### 1.5.1 Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung datang ke TK B Al Azhar 31 Yogyakarta oleh penulis untuk mengumpulkan data secara lengkap, tepat dan akurat.

2. Metode Wawancara

Data yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan secara langsung dengan mewawancarai guru TK B Al Azhar 31 Yogyakarta. Cara ini adalah efektif untuk mengumpulkan data informasi secara akurat.

3. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan ini mengacu pada buku-buku atau literatur-literatur yang dibutuhkan sebagai tambahan referensi peneliti mengenai teori cara pembuatan animasi dua dimensi media pembelajaran dimana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

### **1.5.2 Analisis**

Setelah data terkumpul maka data kemudian dirumuskan masalahnya dan selanjutnya dianalisis untuk memecahkan masalahnya.

### **1.5.3 Perancangan**

Setelah dianalisis kemudian dirancang untuk dibuat model dan rancangan tersebut dikonsultasikan dengan pihak TK Al Azhar 31 Yogyakarta.

### **1.5.4 Produksi**

Kemudian proses produksi dimulai sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya.

### **1.5.5 Testing dan Implementasi**

Setelah produksi selesai maka kemudian testing dan implementasikan sebagai media pembelajaran pada TK B Al Azhar 31 Yogyakarta.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan penelitian.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan software apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan media pembelajaran di TK B Al Azhar 31 Yogyakarta.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Berisi mengenai gambaran umum objek penelitian, metode yang digunakan, sumber data, data yang diperlukan, teknik pengumpulan data, teknis analisis data dan jadwal penelitian.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan dan hasil perancangan media pembelajaran di TK B Al Azhar 31 Yogyakarta.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang penulis ambil.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber-sumber ataupun buku-buku yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini