

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah dan sekolah merupakan dua tempat dimana seorang anak menghabiskan sebagian besar dari waktunya. Hal ini sangat berpengaruh pada proses pendidikan yang mereka terima. Saat di rumah, anak mendapat pendidikan dari orang tuanya. Sebagaimana yang disebutkan oleh Aisyah Dachlan, menyatakan bahwa peran seorang ayah adalah menjadi kepala dari seluruh keluarga, memimpin, membimbing, dan melindungi serta memberikan nafkah, pakaian dan semua keperluan anak istri, mendidik dan menyelamatkan mereka dari gangguan lahir batin, bertindak sebagai teman, guru, pemimpin dan memberi suri tauladan yang baik. Karena sesungguhnya pendidikan yang pertama dan utama diberikan oleh orang tua. [1].

Saat di sekolah, pendidikan anak diberikan oleh gurunya. Guru merupakan salah satu ujung tombak penentu keberhasilan pendidikan di sekolah. Menurut UU RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Pasal 1 ayat 1, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. [2]. Tugas guru tidak hanya sebagai pengajar namun juga sebagai pendidik dan pelatih. Usman menyatakan bahwa mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan

teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa. [3].

Namun kenyataannya penyimpangan perilaku moral anak yang terjadi saat ini sudah cukup kompleks, salah satu penyebabnya karena lemahnya moralitas kolektif pada masyarakat. Penyimpangan sendiri tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa. Anak-anak yang berada pada usia sekolah, baik tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Dasar (SD) juga sering melakukan perilaku yang kurang atau tidak bermoral. Dalam hal pendidikan sendiri, usia Sekolah Dasar (SD) merupakan tahapan penting bagi perkembangan seorang anak, bahkan suatu hal yang fundamental bagi kesuksesan perkembangan pendidikan selanjutnya.

Sebab itu perlu dilakukannya perbaikan dalam hal kegiatan pembelajaran anak. Tidak hanya berfokus pada *teacher centred*, guru harus memiliki media tambah dalam hal mengajar siswa. Agar berdampak baik pada penyerapan dan penerapan materi yang diberikan. Salah satu solusinya dengan memvisualkan materi yang ada melalui animasi 2D. Penggunaan animasi dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak anak dibandingkan dengan media lain. Maka peneliti bermaksud membuat sebuah video animasi yaitu "Pembuatan Video Animasi 2D untuk Materi Tematik Pembelajaran "Hidup Rukun di Rumah" Bagi Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Sleman Yogyakarta".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, maka diambil sebuah kesimpulan yaitu, “Bagaimana membuat video animasi 2D untuk materi tematik pembelajaran “Hidup Rukun di Rumah” bagi siswa kelas II MI Darul Huda Sleman Yogyakarta?”

1.3 Batasan Masalah

Agar video animasi 2D ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah yaitu:

1. Video animasi 2D dibuat untuk siswa kelas II SD sebagai media pembelajaran moral dalam mata pelajaran tematik tema 1 “Hidup Rukun di Rumah”.
2. Hanya menampilkan informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran tematik tema 1 “Hidup Rukun di Rumah”.
3. Digunakan guru untuk menyampaikan materi mengenai nilai moral hidup rukun di rumah terhadap para siswa MI Darul Huda.
4. Objek penelitian berada di MI Darul Huda Sleman Yogyakarta.
5. Buku yang menjadi referensi utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.
 - Judul Buku : Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 1
Hidup Rukun
 - Penulis : Irene Maria Juli Astuti
 - Tempat Terbit : Jakarta

- Penerbit : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Tahun Terbit : 2017

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu program pemerintah dalam menghasilkan teknologi pendidikan melalui media pembelajaran video animasi 2D “Hidup Rukun di Rumah”.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan video animasi 2D tentang pembelajaran moral hidup rukun di rumah untuk siswa kelas II SDMI Darul Huda.
2. Membantu guru menyampaikan materi mengenai pendidikan moral hidup rukun di rumah melalui video animasi 2D.
3. Mengedukasi siswa kelas II SD tentang nilai moral hidup rukun di rumah melalui video animasi 2D.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akurat, relevan, dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dari penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan langsung ke objek penelitian MI Darul Huda. Dengan cara mempelajari dan mencatat data yang nantinya dibutuhkan dalam penelitian.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mewawancarai guru kelas II MI Darul Huda. Dengan mewawancarai langsung guru kelas II akan mendapatkan data yang akurat dan lebih efektif.

3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku cetak, ataupun buku elektronik (*e-book*). Metode pustaka ini menggunakan acuan berupa buku-buku atau literatur-literatur yang *relevan* dengan proses penelitian sebagai tambahan referensi peneliti.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mendefinisikan permasalahan dalam sebuah penelitian dan mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan dalam proses produksi. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode analisis kebutuhan.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan video ini yaitu pra-produksi. Persiapan yang dibutuhkan yaitu ide cerita, tema cerita, *character development*, *Script* dan *storyboard*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahapan kedua dan ketiga pembuatan video yaitu tahap produksi dan pasca produksi. Pada tahap produksi peneliti mulai melakukan proses desain, *coloring*, *dubbing* dan animasi. Dan pada tahap Pasca-Produksi peneliti melakukan penggabungan *composition* dan *editing*.

1.5.5 Metode Testing

Peneliti menggunakan metode pengujian *alpha testing* dan *beta testing* untuk menguji dan mencocokkan hasil akhir animasi dengan rancangan awal yang telah dibuat.

1.5.6 Implementasi

Pada metode implementasi yang dilakukan dengan menerapkan produk yang telah selesai dibuat kepada objek penelitian MI Darul Huda Sleman Yogyakarta yang nantinya video akan digunakan oleh guru kelas II pada saat proses belajar mengajar.

1.5.7 Evaluasi

Evaluasi dilakukan ketika pihak objek memberikan revisi maka peneliti memerlukan evaluasi untuk membenahi isi video yang sesuai dengan keinginan objek. Jika tidak ada revisi maka video dapat digunakan pihak objek sebagai media baru dalam mengajarkan materi "Hidup Rukun di Rumah".

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan akan memuat uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam setiap bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan teori-teori pendukung yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai analisis dari permasalahan yang sedang diteliti. Bab ini juga berisi tentang analisis pembuatan animasi 2D yang diuraikan sesuai dengan tahapan-tahapan yang dilalui.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai bagaimana perancangan yang telah dilakukan pada bab III diimplementasikan, serta pembahasan dari pengujian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang bersifat konstruktif yang dapat digunakan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil dari buku-buku maupun internet yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.

LAMPIRAN

