

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem interaksi aktif yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan sumber belajar untuk mencapai pemahaman yang optimal [1]. Dalam konteks pendidikan dasar, efektivitas penyampaian informasi sangat bergantung pada media yang digunakan, karena siswa pada usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret yang memerlukan visualisasi nyata untuk memahami sebuah konsep. Teknologi pendidikan hadir sebagai solusi untuk memperkuat kegiatan belajar melalui efisiensi waktu dan daya tarik visual, namun pemanfaatannya harus dilakukan secara tepat agar pesan edukasi dapat tersampaikan dengan baik.

Saat ini, Indonesia masih menghadapi tantangan besar terkait derajat kesehatan anak usia sekolah. Data menunjukkan bahwa banyak anak usia sekolah dasar masih mengalami masalah kesehatan yang berakar dari gaya hidup tidak sehat, seperti kurangnya aktivitas fisik dan pola makan yang tidak seimbang [2]. Masalah ini jika dibiarkan akan berdampak buruk pada tumbuh kembang fisik dan konsentrasi belajar siswa di sekolah. Pendidikan mengenai Pola Hidup Sehat (PHS) sebenarnya telah diintegrasikan ke dalam kurikulum, namun implementasinya di lapangan seringkali menemui hambatan berupa kurangnya minat siswa terhadap materi yang disajikan secara konvensional.

Salah satu Hambatan utama dalam pembelajaran ini adalah dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks yang didominasi oleh gambar statis. Media yang monoton tersebut menyebabkan materi pola hidup sehat dianggap membosankan, sehingga motivasi belajar siswa menurun dan sulit mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) [3]. Guru di sekolah pun seringkali kesulitan untuk mendemonstrasikan kebiasaan hidup sehat secara dinamis hanya dengan mengandalkan alat peraga yang terbatas.

Video animasi 2D menawarkan keunggulan dalam menggabungkan

elemen audio dan visual yang bergerak secara sinkron, sehingga mampu menarik atensi siswa jauh lebih kuat dibandingkan media cetak [4]. Dengan animasi, konsep yang abstrak seperti penyebaran bakteri atau manfaat nutrisi dapat divisualisasikan menjadi cerita yang sederhana dan mudah diingat oleh anak-anak. Animasi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga pesan-pesan edukatif dapat diterima tanpa adanya tekanan [5]

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media yang mampu memvisualisasikan materi Pola Hidup Sehat secara menarik. Penelitian terbaru oleh [6] dan [7] menunjukkan bahwa media animasi 2D mampu secara signifikan meningkatkan pemahaman dan perilaku hidup bersih pada siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, saya tertarik untuk mengembangkan video animasi 2D menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects.

Berdasarkan urgensi tersebut, diperlukan sebuah pengembangan media yang valid dan layak melalui metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) [8]. Penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pengujian kualitas produk audiovisual melalui penilaian para ahli untuk menghasilkan solusi inovatif dalam menyampaikan materi kesehatan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA HIDUP SEHAT BAGI SISWA SEKOLAH DASAR”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana proses perancangan dan pembuatan video animasi 2D sebagai media edukasi pola hidup sehat yang sesuai dengan karakteristik visual siswa sekolah dasar?

1.3 Batasan Masalah

Agar kesalahan dari permasalahan dan mencapai target yang diinginkan . penelitian ini membutuhkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan dibatasi pada media pembelajaran dalam bentuk video animasi 2D.
2. Materi edukasi dalam video ini hanya berfokus pada Pola Hidup Sehat (seperti kebersihan diri, konsumsi makanan bergizi, dan aktivitas fisik) yang disesuaikan dengan kurikulum siswa Sekolah Dasar.
3. Perangkat lunak utama yang digunakan dalam proses pembuatan animasi ini adalah Adobe After Effect.
4. Pengujian produk hanya dilakukan sampai pada tahap uji kelayakan atau validasi oleh ahli media.
5. Penelitian ini tidak melakukan uji coba pemakaian kepada siswa, sehingga tidak mengambil data respon, minat, maupun hasil belajar siswa secara langsung.
6. Output akhir dari penelitian ini adalah file video animasi dengan format digital (seperti .MP4) yang siap digunakan sebagai media bantu mengajar.
7. Implementasi produk dalam penelitian ini hanya dibatasi pada publikasi media sosial seperti youtube atau *TikTok* sebagai sarana informasi Kesehatan secara luas.
8. Penelitian ini selesai pada validasi ahli media dan publikasi video secara daring tanpa melakukan interaksi langsung terhadap siswa dilingkungan sekolah.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas. Maka dari itu tujuan penelitian ini Adalah :

1. Menghasilkan produk berupa video animasi 2D sebagai media edukasi pola hidup sehat yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan visual dan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.

2. Mengetahui tingkat kelayakan video animasi 2D tersebut berdasarkan hasil penilaian dari ahli media untuk memastikan media siap digunakan dalam proses pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang media pembelajaran audiovisual, khususnya mengenai penggunaan animasi 2D dalam menyampaikan materi edukasi kesehatan.
2. Menjadi referensi atau rujukan ilmiah bagi peneliti lain yang ingin melakukan pengembangan media edukasi serupa dengan topik atau sasaran yang berbeda.
3. Memberikan alternatif media bantu mengajar yang inovatif bagi Masyarakat umum maupun guru untuk mempermudah penyampaian materi pola hidup sehat secara visual.
4. Mendukung program literasi Kesehatan berbasis digital dengan menyediakan sumber belajar yang dapat diakses secara umum dan luas oleh orang tua maupun anak-anak diluar lingkungan sekolah.
5. Meningkatkan keterampilan teknis peneliti dalam merancang, memproduksi, serta menguji kelayakan sebuah produk multimedia menggunakan perangkat lunak profesional secara sistematis.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab.

Contoh :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, model atau prosedur pengembangan media, Teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, proses pengembangan media edukatif interaktif, hasil penilaian ahli media, dan analisis efektivitas media dalam pembelajaran pola hidup sehat

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran untuk penggunaan dan pengembangan media lebih lanjut