

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesatnya pertumbuhan teknologi saat ini membuat teknologi memiliki peran dalam bermacam aspek kehidupan, hal ini dikarenakan teknologi memiliki beragam manfaat yang mampu diterapkan dibermacam bidang. Aspek pendidikan pun tidak luput dalam merasakan manfaat dari pertumbuhannya, teknologi dapat membantu pendidikan mulai dari administrasi, pembelajaran, penilaian dan lain halnya.

Teknologi yang telah masuk ke dalam pendidikan menimbulkan perpindahan tata cara pembelajaran, mulai dari pembelajaran tradisional yang dikombinasikan dengan tata cara pembelajaran yang lebih efisien serta efektif. Salah satu wujud tata cara pendidikan yang dikala ini banyak digunakan merupakan pembelajaran menggunakan media. Teknologi memperkenalkan media berbasis komputerisasi, yaitu media video. Menurut Safira (2020) keunggulan video :

“Video dapat menampilkan suatu proses yang tidak dapat diberikan di dalam kelas. Jarak yang terlalu jauh, yang terlalu mahal, terlalu berbahaya, terlalu besar atau terlalu kecil dapat dimunculkan kedalam kelas. Singkatnya tidak terbatas ruang dan waktu.”

Pernyataan di atas menerangkan keunggulan video dalam pendidikan yang bisa memperkenalkan materi belajar yang sulit didatangkan dalam proses pembelajaran di kelas. Teknologi tidak hanya hadir pada media pembelajaran formal saja seperti SD, SMP dan SMA/K. PAUD juga dapat menggunakan media teknologi dalam pembelajarannya, tetapi pada media yang akan dipergunakan di

PAUD harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak usia dini berada pada masa keemasan yang juga sering dikenal dengan istilah *golden age* bagi anak dalam menerima dan menangkap hal baru. Anak usia dini memiliki karakteristik yang dapat dikatakan mempunyai ciri khas masing-masing sehingga berbeda satu sama lain, masa usia dini termasuk dalam pertumbuhan berfikir pra operasional. Piaget dalam Sofyan (2018) mengatakan bahwa pada tahap pra operasional anak merepresentasikan pengetahuannya menggunakan simbol-simbol untuk melambangkan objek yang ada didunia dan pemikirannya tetap egosentris serta terpusat. Analisis ciri anak bertujuan guna mengenali *style* belajar, serta menetapkan strategi penyampaian materi dan media pembelajaran yang efisien serta efektif. Pembelajaran juga harus dapat mendukung minat, potensi dan kekuatan anak (Sofyan, 2019).

Materi yang ada pada pembelajaran PAUD salah satunya ialah tema binatang dengan sub tema binatang ternak. Cakupan materi yang ada pada tema domba yaitu; (1) pengertian mengenai domba, (2) Mengenai tempat tinggal domba, (3) Jenis makanan dan waktu pemberian makan domba, (4) Manfaat dari domba, dan (6) cara memelihara domba. Clark dalam Ariyanti(2016) menyatakan bahwa proses pembelajaran anak usia dini hendaknya memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiousty*) secara optimal.

Karakteristik anak usia dini dimasa pra operasional kongkrit ini hendaknya metode pembelajaran dengan subtema binatang ternak idealnya bisa memberikan peluang pada anak untuk melaksanakan secara langsung, karena hal ini dapat

menunjang kemampuan berfikir anak lebih optimal, namun beberapa waktu lalu tidak dapat dilakukan karena maraknya wabah *coronavirus* tepatnya pada tahun 2020, sehingga pemerintah mengeluarkan surat edaran pada 18 Maret 2020 mengenai segala kegiatan baik diluar maupun didalam ruangan untuk ditunda sementara waktu guna menekan proses penyebaran *corona* baik dalam sektor pendidikan maupun sektor lainnya. Selanjutnya pada tanggal 24 maret 2020 Kemendikbud Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19* dengan isi surat yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dirumah dengan melalui daring/jarak jauh dilaksanakan guna memberikan pengalaman belajar yang berguna bagi peserta didik. Proses pembelajaran daring memerlukan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal dan efektif. Salah satu multimedia yang dapat diterapkan pada saat BDR (belajar dari rumah) adalah video.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Restu Ibu, ketika himbuan pembelajaran jarak jauh yang ditetapkan pemerintah untuk semetara waktu lalu, pihak sekolah melaksanakan pembelajaran daring melalui *WhatsApp* dan setiap hari senin orang tua akan diminta untuk mengambil tugas harian anak selama satu minggu. Tugas anak di dominasi dengan tugas yang bersifat *paper* dan pensil yang dilakukan sekolah sejak mei 2020. Pada kegiatan pembelajaran daring tersebut anak sering kali merasa bosan karena media yang digunakan anak kurang bervariasi, kepala sekolah TK Restu Ibu menyatakan bahwa saat itu guru mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang bisa digunakan

untuk pembelajaran daring, karena masih dalam tahap pengenalan terhadap kegiatan pembelajaran yang baru. Dan untuk saat ini sekolah TK Restu Ibu sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran secara langsung. dalam proses pembelajaran di TK Restu Ibu sudah dilakukan dengan maksimal, namun dalam praktiknya proses pembelajaran masih memiliki kesulitan pada sebagian materi salah satunya materi tema binatang. Hasil lain yang didapat dari observasi di TK Restu Ibu ialah tersedianya fasilitas yang mencukupi untuk menunjukkan media pembelajaran semacam video pembelajaran, serta film. Tetapi, ketiadaan media membuat fasilitas yang terdapat tidak bisa dioptimalkan dalam proses pendidikan. Jika dilihat dari ketersediaan fasilitas, pembelajaran yang sifatnya visual observatif ataupun pengamatan langsung dapat dialihkan memakai media tersebut. Ditambah lagi sulitnya dalam memperoleh media pembelajaran yang sesuai dengan materi subtema binatang ternak.

Pada proses kegiatan ini sumber media yang dirujuk oleh guru untuk proses pembelajaran tema binatang dengan spesifik materi domba yaitu dengan menggunakan laman *youtube*. Karena terbatasnya materi tema domba pada laman *youtube* sehingga guru menerapkan metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang konvensional.

Pada realitanya ketersediaan media pembelajaran di *Youtube* untuk mendukung pembelajaran masih kurang. Media pembelajaran yang tersedia belum dapat mengakomodasi materi yang hendak diajarkan. Hal ini selaras dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 21 Maret 2022 pada laman *youtube* dengan kata kunci “ media pembelajaran video animasi dengan tema domba”. Pada kata kunci tersebut lebih banyak muncul video pembelajaran dengan menampilkan

wajah guru serta lebih banyak penjelasan materi dengan hanya menampilkan gambar domba. Sehingga media video tersebut kurang tepat apabila diterapkan dalam keadaan pembelajaran luring, karena video telah merangkup dari apersepsi hingga penutup yang tidak memungkinkan guru untuk membuka pembelajaran secara langsung, maka dari itu diperlukan media pembelajaran dengan animasi yang singkat namun sudah merangkup materi dengan tema domba yang telah sesuai dengan kurikulum. Video animasi yang akan dikembangkan ini akan digunakan guru setelah melakukan kegiatan pembuka seperti apersepsi baru akan ditampilkan video untuk penjelasan materi domba. Media video ini dirasa dapat digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring dengan memperhatikan interaksi antara guru dan peserta didik

Berdasarkan data referensi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan didapat jumlah TK yang ada di Kecamatan Mandiangin berjumlah 26 TK dengan salah satunya ialah TK Restu Ibu. TK ini sudah menerapkan kurikulum 2013 dengan menggunakan pendekatan tematik terpadu. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pengamatan langsung dapat diperoleh dari mengunjungi peternakan atau membawa hewan ternak kedalam pembelajaran. Namun, metode ini tidak bisa dilaksanakan dalam proses pembelajaran di TK Restu Ibu karena terdapat keterbatasan waktu, biaya serta jarak tempuh dalam pelaksanaan kunjungan. Kebijakan pengurus sekolah yang tidak mau memberatkan orang tua ataupun wali dalam membiayai pembelajaran anaknya, mewajibkan pengurus sekolah serta

pendidik memutar otak agar senantiasa dapat memperkenalkan proses pendidikan yang relevan serta cocok dengan perencanaan dan karakteristik anak.

Pada laman *youtube* sebenarnya juga sudah ada video animasi dengan tema domba, namun dalam materinya hanya membahas mengenai perbedaan domba dan kambing. Sehingga diperlukan media video animasi dengan tema domba yang materinya cukup kompleks, sesuai kurikulum dan tahapan perkembangan usia anak. Berikut beberapa contoh media pembelajaran video animasi yang ada pada laman *youtube* :



Gambar 1. 1 video animasi membahas perbedaan domba dan kambing



Gambar 1. 2 video pada laman youtube mengenai domba

Kelebihan media Video animasi yang akan peneliti kembangkan yaitu menerapkan media video animasi 2D dengan fokus pembahasan pada materi tema binatang ternak domba yang menggambarkan keadaan peternakan guna kegiatan visual observatif untuk anak usia dini dan materi yang dipaparkan berdasarkan acuan dari RPPH TK Restu Ibu.

Berdasarkan pada analisis materi subtema binatang ternak, karakteristik anak usia dini, strategi penyampaian serta ketersediaan fasilitas dan prasarana di

TK Restu Ibu, hingga hasil analisis permasalahan serta analisis kebutuhan menuju kepada pengembangan media video. Media video hendaknya lebih menarik yaitu dengan mengemasnya dalam wujud animasi, mengingat *audience* merupakan anak-anak yang pasti tertarik dengan hal-hal baru yang ditemui. Koumi(2006: 14) kelebihan animasi, “ *Viewers like animations and they say they learn from them. Making viewers feel good (rather than bored) might stimulate learning.*” Pendapat ini selaras dengan pernyataan Muliastari (2020) “Pembelajaran menggunakan media animasi membuat pembelajaran anak usia dini menimbulkan *progress* sikap senang dan semangat dalam merespon guru, serta kelas menjadi lebih interaktif”. Sehingga dapat dikatakan bahwa pengemasan dalam wujud animasi tersebut guna menarik atensi siswa untuk belajar, materi yang diinformasikan tampak lebih menarik, serta mempermudah anak dalam menerima materi.

Berdasarkan paparan di atas, pengembangan media video animasi pembelajaran menjadi pemecahan masalah di TK Restu Ibu dalam materi tema binatang. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DENGAN TEMA BINATANG PADA ANAK USIA DINI DI TK RESTU IBU KECAMATAN MANDIANGIN TAHUN AJARAN 2021/2022”**.

Penelitian ini tergabung dalam penelitian payung bersama Bapak Dr.Drs.H.Hendra Sofyan, M.Si. dengan judul “Pengembangan Multimedia Digital Berbasis Tematik Pada Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media video animasi dengan tema binatang di TK Restu Ibu?

2. Bagaimana kelayakan media video animasi dengan tema binatang di TK Restu Ibu?
3. Bagaimana respon guru dan mahasiswa PAUD terhadap media video animasi dengan tema binatang di TK Restu Ibu?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap produk video animasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan tema binatang sub tema binatang ternak di TK Restu Ibu
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi dengan tema binatang ternak di TK Restu Ibu.
3. Mengetahui respon guru dan mahasiswa PGPAUD terhadap media video animasi dengan tema binatang.
4. Mengetahui minat peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Menghasilkan karya yang berbentuk media video animasi dengan tema binatang dengan sub tema binatang ternak domba di TK Restu Ibu
2. Menghasilkan teknologi tepat guna bagi guru dan mahasiswa PGPAUD dalam menggunakan media dengan tema binatang.
3. Materi yang dipaparkan ialah mengenai tema binatang (domba) yang terdapat pada semester 1 dengan cangkupan materi pengertian domba, habitat domba, waktu pemberian makan domba, manfaat dan cara merawat domba.

4. Media video animasi dikembangkan dengan bantuan *software blender3D* yang didesain semenarik mungkin agar siswa lebih dapat memahami materi dan menerima pembelajaran dengan semangat.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Video animasi yang dikembangkan dalam riset ini digunakan untuk guru, mahasiswa, serta peserta didik PAUD yang dirancang sesuai standar kurikulum.
2. Penelitian dilakukan terbatas pada pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema binatang (domba).

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa Asumsi dalam pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema binatang, yaitu:

- 1) Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi tema binatang pada anak TK dengan sub pokok bahasan domba bias menjadi variasi media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran materi tema domba.
- 2) Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema binatang bisa menjadi salah satu alternatif guru dalam menyampaikan materi tema domba.
- 3) Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema binatang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tema binatang.
- 4) Guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran video animasi dengan tema binatang baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak

jauh.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan penelitian pengembangan, sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema binatang terfokus dengan sub pokok pembahasan domba.
- 2) Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema binatang materinya terbatas untuk anak usia 5-6 Tahun.
- 3) Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema binatang terbatas dengan pengembangan 2D.

1.7 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan – pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud – maksud pengajar.

2. Video animasi

Video animasi merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan audio dan gambar bergerak untuk menarik perhatian peserta didik.

3. Tema Binatang

Tema binatang ialah wadah untuk mengenalkan berbagai konsep binatang pada anak.