

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak ialah hadiah terindah dari Allah Swt sudah seharusnya kita didik, kita jaga dan kita rawat, dimana setiap anak memiliki keistimewaan dan keunikan tersendiri. Anak usia dini memerlukan lembaga yang dapat merangsang perkembangannya, lembaga itu ialah Pendidikan Anak Usia Dini. Dimana PAUD ialah entitas pemberian rangsangan supaya kepiawaian terdapat dari diri anak dapat berkembang secara maksimal (Watini, 2019). Kedudukan PAUD di Indonesia menanjak dengan di terbitkannya UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan, kehadiran pendidikan anak usia dini dinyatakan secara sah, hal itu tertera dalam bagian tujuh, pasal 28 ayat 1-6 yang mana pendidikan usia dini ditujukan pada pendidikan prasekolah yaitu anak usia 0-6 tahun.

Pada zaman sekarang ini dimana kita hidup di abad ke 21, dimana perkembangan teknologi sedang dimasa puncaknya, bahkan aktivitas manusia tak luput dari teknologi, sehingga teknologi sudah memberi dampak yang amat hebat teruntuk kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan juga menerapkan teknologi dalam tahapan pembelajaran mulai dari materi, tujuan, isi, sumber belajar, strategi sampai komponen evaluasinya. Pembelajaran menggunakan teknologi sepatutnya sudah tidak aneh lagi di telinga tokoh pendidikan. Yang mana iptek harus dikuasai para pendidik agar pembelajaran lebih variatif dan menarik bagi peserta didik.

Calon pendidik ataupun guru sudah seharusnya menjunjung setiap perkembangan zaman dan meningkatkan ilmu pengetahuannya agar guru mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang dipilih sesuai keperluan yang dapat dimengerti oleh siswa secara tepat. Para guru bisa memanifestasikan sumber belajar dan media pembelajaran yang teraktual. TIK yang bisa dimanfaatkan guru dalam mengajar di pendidikan anak usia dini ialah program multimedia. Program multimedia dimana program multimedia dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran, misalnya dalam bentuk video animasi, foto, musik, grafik dan lain sebagainya.

Pembelajaran anak usia dini dilakukan mengikuti tema, dimana tema yang ada dikurikulum 2013 terdapat 11 yaitu Diri sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, Tanaman, Rekreasi, Pekerjaan, Air Udara Api, Alat Komunikasi, Tanah Airku, dan Alam Semesta. Dari banyaknya tema diatas peneliti akan mengambil tema tanah airku dengan sub tema Negaraku, sub-sub tema lambang negara. Untuk sub tema tanah airku sendiri ada 2 yaitu negaraku dan kehidupan dikota dan di desa.

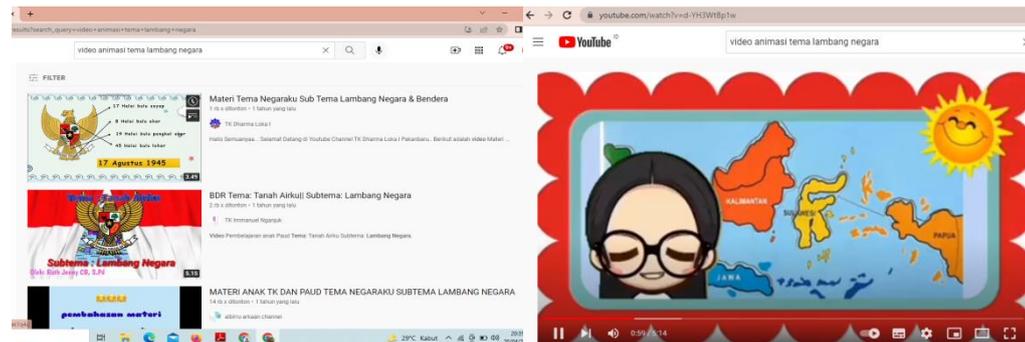
Tema tanah airku memiliki tujuan untuk mengembangkan serta menanamkan rasa cinta tanah air pada anak sejak dini, supaya anak mengetahui semua tentang tanah air Indonesia mulai dari lambang negara, bendera dan lain-lain, meskipun sederhana tapi hal kecil ini harus ditanamkan sejak dini kepada anak. Selain mengikuti tema juga sangat dibutuhkannya media. Media yang dibuat akan membantu para guru untuk menerangkan setiap materi yang akan disampaikan serta dapat membentuk anak usia dini merasa senang dan diperoleh materi dengan mudah serta pemahaman yang diberikan oleh pendidik di sekolah.

Media pengajaran dan pembelajaran merupakan entitas kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Media pendidikan yang dipakai wajib dibuat semenarik mungkin, agar anak merasa penasaran dan tertarik untuk menambah pemahaman, sehingga terciptalah pengalaman bermakna bagi anak usia dini.

TK As-Syifa Kabupaten Kerinci merupakan salah satu TK dari 116 TK yang ada di Desa Baru Sungai Tutung, Kecamatan Air Hangat Timur, Kabupaten Kerinci berdasarkan data referensi kementerian pendidikan & kebudayaan. TK As-Syifa sendiri menggunakan kurikulum 2013 didalam pembelajaran yang mana menggunakan pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK As-Syifa Desa Baru Sungai Tutung, Kecamatan Air Hangat Timur, Kabupaten Kerinci, mereka belum menggunakan media pembelajaran video animasi dikarenakan mereka menemui kesulitan dalam mencari video animasi yang sinkron dengan Rppm dan Rpph yang mereka rancang terkhususnya untuk tema tanah airku sub tema lambang negara. Mereka biasanya mencari relasi video animasi di *Youtube* tetapi video animasi yang mereka dapatkan tidak sinkron dengan RPPH yang mereka miliki dan capaian perkembangan anakpun di video animasi yang mereka dapat masih kurang. Berdasarkan beberapa video animasi tema tanah airku sub tema lambang negara yang mereka temukan video animasi tersebut masih terlalu monoton, animasi yang digunakan hanya diam ditempat dan tidak bergerak bagaimana posisi awal begitulah posisi akhir, hanya bagian mulutnya saja yang bergerak. Ada juga beberapa video animasi yang menggunakan backgroundnya saja, untuk tokohnya bukan animasi tetapi diganti dengan video gambar gurunya langsung seperti video pembelajaran biasa, bahkan ada juga video animasi yang

menggunakan tulisan terlalu banyak. maka dari itu mereka memutuskan untuk belum menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Padahal sudah tersedianya fasilitas yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran dan film, berikut ini adalah beberapa gambar dari *youtube*



Gambar 1.1 Video Animasi

Maka dari itu biasanya mereka hanya menggunakan media ajar seadanya seperti buku-buku dan alat tulis yang ada, bahkan anak-anak cepat sekali merasa bosan karena media ajar yang digunakan. Sedangkan dizaman sekarang guru sudah dituntut untuk bisa menggunakan teknologi. Hal ini sebanding dengan data yang diperoleh pada data statistika tahun 2018 mengenai rasio guru yang memiliki kapasitas di bidang TIK untuk semua jenjang pendidikan sebesar 10,10%. Data yang diperoleh menunjukkan masih minimnya pemahaman guru mengenai teknologi yang dipakai dalam prosedur pembelajaran untuk semua jenjang pendidikan. Sehingga pengembangan video animasi media pembelajaran dapat bermanfaat bagi guru untuk memberikan materi secara menarik kepada peserta didik.

Animasi adalah campuran dari gerakan cepat yang terhubung satu sama lain. Berupa kepingan-kepingan gambar yang digerakkan untuk membuatnya

terlihat hidup (Yudho Yudhanto & Fendi Aji Purnomo dalam bukunya Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi). Video animasi merupakan himpunan gambar yang dikemukakan bergiliran dalam jarak waktu yang cukup cepat sehingga objek dalam gambar terlihat seakan-akan bergerak. Animasi terbagi menjadi 2 yaitu; (1) *Computer based animation*, animasi yang diwujudkan oleh komputer dalam penyusunan efek-efek visualnya seperti perubahan fokus, sudut pandang, skala, cahaya. (2) *Full motion video*, pigura-pigura animasi ini diambil realita dengan menggunakan kamera video. Animasi ini memerlukan komputer dengan tempo yang tinggi (putusutrisna 2011 : 3).

Melalui penguraian tersebut, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan video animasi dengan tema tanah airku. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini akan dilaksanakan untuk tema tanah airku di TK As-Syifa Kabupaten Kerinci.

Berkaca dari latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DENGAN TEMA TANAH AIRKU PADA ANAK USIA DINI DI TK AS-SYIFA KABUPATEN KERINCI TAHUN AJARAN 2021/2022”**. Peneliti juga tergabung dalam penelitian payung dari Bapak Dr. Drs. H. Hendra Sofyan., M.Si yang berjudul “Pengembangan Multimedia Digital Berbasis Tematik Pada Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media video animasi tema tanah airku di TK As-Syifa ?

2. Bagaimana kelayakan media video animasi dengan tema tanah airku di TK As-Syifa ?
3. Bagaimana respon guru dan mahasiswa PGPAUD mengenai video animasi dengan tema tanah airku pada pembelajaran dengan sub tema lambang negara di TK As-Syifa ?
4. Bagaimana minat peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi tema tanah airku ?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi tema tanah airku di TK As-Syifa Kabupaten Kerinci.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran tema tanah airku yang diwujudkan dalam video animasi di TK As-Syifa Kabupaten Kerinci.
3. Mengetahui respon guru PAUD dan mahasiswa PGPAUD mengenai media pembelajaran tema tanah airku, dibuat dalam video animasi di TK As-Syifa Kabupaten Kerinci.
4. Untuk mengetahui minat peserta terhadap media pembelajaran video animasi

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi dengan tema tanah airku dengan sub tema lambang negara.
2. Media video animasi dengan tema tanah airku digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik anak usia dini

3. Materi yang dijelaskan adalah mengenai tema tanah airku yang terdapat pada semester II yaitu dengan sub tema Nama Negara, Dasar Negara, Lambang Negara, Bendera Negara, Presiden & Wakil Presiden, Pahlawan, Hari Besar Nasional, Adat Istiadat, Lagu-Lagu Nasional.
4. Video animasi dibuat dengan *software blender, GIMP, kdenlive* sebagai perantara yang didesain sebaik dan seunik mungkin supaya siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Video Animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini digunakan untuk guru PAUD dan mahasiswa PG-PAUD yang dirangkai sesuai dengan standar kurikulum 2013 dan sesuai dengan RPPH yang digunakan.
2. Penelitian dilakukan pada pengembangan video animasi pada tema tanah airku sub tema lambang negara di TK As-Syifa Kabupaten Kerinci.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Supaya mahasiswa dan guru PAUD mampu mengenal dan menangkap melakukan pembelajaran dengan menggunakan media yang beragam dan tidak monoton serta sinkron dengan rangkaian ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan penelitian ini yang bertuju pada media pembelajaran video animasi tema tanah airku sub tema lambang negara, materi yang digunakan terbatas untuk usia 5-6 tahun dengan pengembangan video 2D, yang dirancang hingga mampu mewujudkan

suatu produk (video pembelajaran) yang dapat dipakai sebagai petunjuk belajar dengan tema tanah airku. Adapun keterbatasan dari sekolah mengenai tema tanah airku yaitu saat proses belajar mengajar mereka menggunakan media gambar.

1.7 Defenisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sering disamakan dengan berbagai bentuk bahan atau perantara untuk menyampaikan pesan. Tetapi dalam hal ini yang paling penting bukanlah perantaranya, melainkan pesan belajar yang disampaikan oleh media atau guru yang digunakan.

2. Video Animasi

Ialah gabungan pigura-pigura yang dapat bergerak dengan tempo serta cara tertentu.

3. Tema Tanah Airku

Tema tanah airku ialah alat sebagai tempat untuk mempromosikan berbagai rancangan pada murid tentang tanah air Indonesia.