

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam Bahasa Yunani berasal dari kata pedagogik yaitu ilmu menuntun anak. Masyarakat Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun tindakan merealisasikan atau mengaplikasikan potensi anak yang dibawa saat lahir ke dunia. Membahas tentang pendidikan, khususnya pendidikan dalam dunia anak, terdapat satu lembaga untuk menaungi anak saat ini, ialah pendidikan anak usia dini (PAUD) yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dimulai dengan pemberian sentuhan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan bagi anak usia dini, yakni anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun (Sujiono, 2013). Hal ini sejalan dengan definisi yang dikemukakan oleh (Fauziddin M, 2016) yaitu, bahwa pendidikan anak usia dini merupakan layanan yang diberikan kepada anak sedini mungkin sejak anak dilahirkan ke dunia ini sampai lebih kurang anak berusia 6-8 tahun.

Membahas pendidikan anak dan kehidupan manusia, tentu tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Akibatnya, tidak hanya dunia pendidikan saja bahkan seluruh aspek kehidupan manusia tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seyogyanya sudah tidak asing untuk pelaku pendidikan, dimana pendidik harus menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan

Teknologi Komunikasi) dalam melakukan pembelajaran agar nantinya proses belajar lebih bermakna dan memiliki variasi untuk anak. Menurut Hoban (1965) teknologi bukanlah sekedar mesin dan manusia. Teknologi adalah satu kesatuan yang kompleks antara manusia, mesin, ide, prosedur, dan manajemen. Sehingga dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan penerapan media pembelajaran.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk mendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas, dan mempermudah konsep yang abstrak menjadi konkrit dan mempertinggi daya serap. Kemudian dengan adanya pengaruh teknologi, lahirlah berbagai alat peraga seperti *audiovisual* yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dan suatu yang konkret sampai pada yang abstrak.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan dan perhatian. Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang menunjang proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Sejalan dengan pendapat diatas, Azhar (2011) mengemukakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Salah satu jenis

media pembelajaran yang menunjang pembelajaran sehari-hari ialah media *audiovisual*. Penggunaan media pembelajaran juga memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran di ruang kelas sudah merupakan hal yang biasa. Sebagai media *audiovisual* dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik untuk melalanguana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi dapat dikatakan berhasil karna mampu masuk melalui 2 sensor indra manusia yaitu melalui mata dan telinga. Temuan sebelumnya juga mengatakan bahwa animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pada anak (Muslita, 2018; Widiyasanti & Ayriza, 2018).

Menurut Apriyansah dalam (Murti & Anas, 2019) bahwa pengalaman belajar seseorang 75% di peroleh dari indra pengelihatan (mata), 13% melalui indra pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik mampu meningkatkan pemahaman anak. Penggunaan media pembelajaran biasanya digunakan di dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran Tema berasal dari kata *integrated teaching and learning* atau *integrated curriculum approach* yang konsepnya telah lama dikemukakan oleh Jhon Dewey sebagai usaha mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa serta kemampuan perkembangannya. (Udin Sa'ud dkk: 2013). Pembelajaran tema lebih

menekankan pada penerapan konsep belajar sembari melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa.

Berdasarkan data referensi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Kota Jambi, terdapat lebih kurang 300 lembaga dari TK, KB, SPS, dan TPA yang terdaftar di DIKNAS Kota Jambi, salah satu yang terdaftar adalah TK ABA (Asyiyah Bustanul Atfhal) IV Kota Jambi (Hasil wawancara langsung bersama Ibu Kepala TK ABA IV Kota Jambi, Desember 2021). Mengikuti kurikulum yang berlaku di Indonesia yaitu kurikulum 2013, TK ABA IV Kota Jambi juga telah menggunakan kurikulum 2013 dengan menggunakan metode pembelajaran tematik terpadu dalam pembelajaran sehari-hari untuk anak. Menurut Kostelknik dalam (Sujiono), pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan untuk memberikan pengalaman berharga kepada anak. Perencanaan tema dalam proses pembelajaran di TK sangat penting, karena berisi jaringan- jaringan dalam tema yang ditata secara urut dan sistematis, alokasi waktu yang diperlukan untuk setiap jaringan tema, dan sebarannya ke dalam semester 1 dan semester 2. Sehingga terarah dan tidak tumpang tindih.

Pembelajaran tematik diterapkan pada anak usia dini karena pada umumnya mereka masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan (*holistic*). Adapun tema pembelajaran dalam TK sesuai kurikulum terbagi menjadi 11 tema dengan 5 tema disemester ganjil (Diriku, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, Tanaman) dan 6 tema disemester genap (Rekreasi, Pekerjaan, Air Udara dan Api, Alat Komunikasi, Tanah Airku, Alam Semesta). Setiap tema memiliki beberapa sub-tema, salah satu

tema yang sering digunakan adalah tema rekreasi dimana tema ini dapat dijadikan sebagai wadah untuk guru mengenalkan berbagai macam pengelompokan rekreasi kepada anak dan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar.

Berdasarkan pernyataan Kepala Sekolah TK ABA IV Kota Jambi, saat ini pembelajaran di TK ABA IV Kota Jambi telah dilaksanakan secara tatap muka kembali, setelah sebelumnya dilaksanakan pembelajaran dalam jaringan (Daring) dengan menggunakan *WhatsApp* dan *Zoom Meeting*. Dengan penjelasan latar belakang, pernyataan serta observasi peneliti di TK ABA IV Kota Jambi, dalam kegiatan belajar sehari-hari yang terlaksana secara tatap muka, guru selalu menggunakan media pembelajaran sederhana dan manual seperti LKPD, majalah anak, APE (Alat Permainan Edukatif), serta penggunaan metode ceramah dalam menjelaskan pembelajaran tema kepada anak, dan masih minim menggunakan media *audiovisual* dalam menunjang kegiatan belajar anak. Dengan berubahnya sistem kurikulum saat ini, bukan menjadi suatu hambatan bagi guru untuk mempersiapkan perangkat seperti media *audiovisual* dalam proses pembelajaran.

Selain itu, diperlukan juga kerjasama yang apik diantara guru agar terbentuknya inovasi baru dalam menunjang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih baik. Dengan begitu akan menambah rasa ketertarikan anak sehingga menimbulkan semangat belajar pada anak serta rasa ingin tahu yang lebih terhadap materi ataupun tema yang disampaikan melalui media seperti pembelajaran video animasi. Jika dipandang dari ketersediaan fasilitas pembelajaran yang bersifat visual observatif atau pengamatan langsung, dapat dialihkan dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini, juga tidak menutup fakta bahwa media manual seperti lkpd, majalah anak, dan APE (alat permainan edukatif) berjalan dengan lancar selama proses mengenalkan tema dan pembelajaran kepada anak. Akan tetapi kembali lagi terhadap minimnya inovasi guru dan penggunaan media pembelajaran seperti media *audiovisual* di TK ABA IV Kota Jambi dalam mengenalkan materi atau tema yang dapat mempermudah proses pembelajaran yang lebih baik, khususnya untuk tema rekreasi kepada anak. Kelebihan video animasi yang sedang peneliti kembangkan yaitu membuat dan menerapkan media pembelajaran video animasi 3D dengan fokus pembahasan menarik yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, instrument musik dan narasi, serta pembahasan tentang tema rekreasi guna kegiatan visual observatif untuk anak usia dini dan materi yang dipaparkan berdasarkan acuan RPPH.

Warsita (2008:36) menjelaskan, program multimedia interaksi sendiri merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik dan narasi. Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang artinya hidup, jiwa dan semangat. Selain itu animasi juga berasal dari Bahasa Inggris yaitu *animation* atau menghidupkan jika diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris. Secara keseluruhan, animasi adalah kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran anak usia dini, akan membuat anak memiliki progres sikap senang dan semangat dalam merespon guru, serta kelas menjadi interaktif. (Ajeng muliasari, Linda 2020).

Dapat dilihat dari permasalahan diatas, peneliti bertujuan mengembangkan

sebuah media pembelajaran video animasi *audiovisual* berbasis 3D dan mengangkat sebuah judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi Pada Anak Usia Dini Di TK ABA IV Kota Jambi”. Penelitian ini juga tergabung dalam penelitian payung bersama Bapak Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M. Si. dengan judul induk penelitian “Pengembangan Multimedia Digital Berbasis Tematik Pada Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi oleh tim ahli validasi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Menghasilkan produk media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi.
2. Menghasilkan teknologi tepat guna dan dikembangkan dengan bantuan animasi 3D Zepeto yang didesain semenarik mungkin sesuai kemampuan peneliti

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian ini adalah:

1. Dapat menumbuhkan kompetensi dan inovasi guru dalam merancang dan menggunakan teknologi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini digunakan untuk dosen dan guru PAUD yang dirancang sesuai dengan standar kurikulum 2013.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dalam pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi, yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran video animasi 3D tema rekreasi pada anak bisa menjadi variasi media yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan peneliti dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi hanya fokus pada tema besar rekreasi saja.
- b. Sebagai Mahasiswa, pengembangan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implemetation, and evaluation*) dan dibatasi menjadi

ADD (*analysys, design and development*).

- c. Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan temarekreasi terbatas dengan pengembangan 3D, dan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi hanya ditujukan untuk TK ABA IV Kota Jambi.

1.7 Definisi Istilah

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi. Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajar. kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium*. secaraharfiah, media berarti perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

b. Video Animasi

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

c. Tema Rekreasi

Tema rekreasi adalah wadah untuk mengenalkan konsep pembelajaran tentang rekreasi pada anak.