

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam UU No.20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” [1]. Pendidikan yang diberikan bisa secara formal maupun informal, pendidikan informal didapatkan dari orang tua, mereka mengajarkan bagaimana anak mengenal kosa kata. Sedangkan pendidikan formal didapat dari sekolah. PAUD merupakan jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK) atau Raudlatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat yang menggunakan program untuk anak usia $4 \leq 6$ tahun (menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara).

Salah satu karakteristik anak usia dini adalah memiliki daya konsentrasi yang rendah, tentu saja dengan penyampaian materi yang tidak bervariasi anak akan mudah bosan. Apalagi dimasa pandemi seperti ini anak-anak TK, PAUD tidak bisa bertatap muka secara langsung dengan guru, mereka hanya belajar melalui buku majalah sekolah dirumah masing-masing dengan mengikuti intruksi dari guru. Tentu saja pembelajaran tersebut kurang efektif. Untuk meminimalisir ketidak efektifan tersebut maka harus ada varian baru dalam penyampaian materi.

Kemudian bagaimana anak-anak dapat belajar dengan mudah dan cepat? Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi penulis ingin membuat varian baru yaitu sebuah media pembelajaran berbasis animasi motion graphic sebagai pembelajaran anak TK maupun PAUD yang membahas materi-materi dasar seperti pengenalan angka, huruf serta warna dasar. Diharapkan dengan adanya varian baru tersebut anak bisa belajar dengan mudah dan cepat dan kedepannya anak menjadi lebih siap dalam memasuki dunia pendidikan tingkat pertama (SD/MI).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah video animasi dengan teknik *motion graphic* dapat memudahkan anak-anak TK/PAUD dalam belajar mengenal angka, huruf dan warna dasar?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat supaya penelitian yang dilakukan terarah dan dapat mencapai sasaran. Beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Lingkup pembahasannya hanya sebatas pada pengenalan angka, huruf dan warna dasar untuk anak usia dini (TK/PAUD).
2. Media yang akan dibuat adalah video animasi dimana pembuatannya menggunakan teknik *motion graphic*.

3. Sasaran utama penontonnya adalah anak-anak usia dini (TK/PAUD)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian yang ingin didapat dari pembuatan video animasi pembelajaran dan pengenalan angka, huruf dan warna dasar untuk anak usia dini (TK/PAUD) adalah:

1. Untuk menyampaikan informasi dalam bentuk video pembelajaran pengenalan angka, huruf dan warna dasar pada anak usia dini (TK/PAUD).
2. Mengetahui keefektifan teknik *motion graphic* dalam pembuatan video animasi pembelajaran tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari 2 hal yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai acuan atau panduan untuk penelitian selanjutnya dan juga diharapkan kedepannya penelitian ini bisa dikembangkan lagi dengan lebih baik

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk guru/ orang tua dan anak-anak usia dini diantaranya:

- a. Dapat dijadikan sebagai varian baru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru ataupun orang tua baik dirumah maupun disekolahan.
- b. Untuk anak-anak usia dini video ini dapat memudahkan mereka dalam memahami dasar-dasar pembelajaran mulai dari pengenalan angka, huruf dan warna dasar.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam pengembangan animasi sebagai media pembelajaran ini ialah dengan metode *Research and Development* (penelitian & pengembangan), alasan menggunakan metode R&D ialah untuk menghasilkan produk tertentu yang kemudian diuji keefektifan produk tersebut. Adapun tahapan dalam metode penelitian ini adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan di sampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun penelitian ini . Beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Observasi

Untuk mendukung penelitian ini, penulis mendatangi salah satu tempat proses belajar mengajar berlangsung yakni di TK Muslimat NU, dimana penulis bisa mengamati secara langsung dan mengumpulkan beberapa data yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini.

1.6.1.2 Metode Survey

Dalam metode ini bertujuan untuk menghasilkan opini (pendapat) dari mereka (peserta didik, guru) mengenai interaksi terhadap apa yang telah mereka amati untuk mengetahui gambaran umumnya.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan referensi guna mendukung penelitian yang akan dilakukan, baik dengan membaca buku, catatan dan referensi dari beberapa sumber yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan ini.

1.6.1.4 Quisloner

Metode pengumpulan data dengan berbagai macam pertanyaan mengenai hasil tanggapan tentang video hasil akhir yang sudah jadi kepada viewer untuk menghitung data yang didapat dan kelayakan video animasi pembelajaran yang dihasilkan bagi penonton.

1.6.2 Metode Analisis Tabel

Analisis tabel tunggal dilaksanakan lewat tabel frekuensi, dengan memasukkan hasil data yang diperoleh dari kuisioner sebelumnya kemudian dimasukkan kedalam bingkai tabel dan dianalisis sesuai dengan jawaban yang ada.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan pembuatan video animasi pembelajaran ini, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1. Pra Produksi

Pada tahap awal sebelum masuk ke tahap produksi perlu sekali menentukan ide cerita, pembuatan plot cerita, sinopsis, desain karakter. Pembuatan naskah film, *storyboard*, dan pembuatan *animatic*.

2. Produksi

Setelah tahap pra produksi kemudian dikebangkan ke tahap produksi dengan pembuatan *keyframe* dan *in between*, pembuatan audio dan perancangan dari semua visualisasi.

3. Pasca Produksi

Kemudian di tahapan paling akhir yakni pasca produksi tahapan yang dilakukan yakni *composite*, *editing*, dan *rendering*.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan pembahasan penelitian dalam skripsi ini dan membahas sekilas tentang animasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang alat dan bahan yang digunakan serta menguraikan gambaran pembuatan film animasi 2 dimensi pembelajaran dan pengenalan angka, huruf dan warna dasar pada anak usia dini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah pembuatan serta pembahasan dari sebuah film animasi yang telah dibuat, sebagai gambaran bagaimana cara pengoperasian dan pengujian sistem yang telah dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah dijabarkan dari hal-hal sebelumnya, serta saran yang merupakan kelanjutan dari kesimpulan.