

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan yang tak terelakkan di era perkembangan modern ini. Pendidikan taman kanak-kanak pun demikian. Pendidikan Taman Kanak-kanak berperan penting dalam pembentukan fondasi awal pola belajar anak. TK menyediakan lingkungan yang menstimulasi dan mendukung kemampuan kognitif, sosial, emosional, bahasa dan literasi serta perkembangan holistik.

Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis animasi telah muncul sebagai alat yang ampuh untuk pendidikan siswa taman kanak-kanak. Penelitian ini mengeksplorasi manfaat penggunaan animasi dalam konteks pendidikan dan bagaimana animasi dapat meningkatkan pengalaman belajar anak-anak. Media pembelajaran animasi dapat memberikan efek positif bagi anak-anak TK, seperti pengembangan imajinasi melalui interaksi visual, penyerapan informasi yang efektif melalui penggunaan beberapa indera pada saat yang bersamaan, dan penyederhanaan konsep yang rumit menjadi konten yang menarik secara visual dan mudah dipahami.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi segala keterbatasan dan kelemahan dalam proses pembelajaran praktikum. Selain metode konvensional, media pembelajaran dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran. Materi yang bersifat teoritis apabila disampaikan melalui buku panduan/modul lebih mudah diserap oleh siswa TK apabila digunakan animasi.

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain media visual, media audio, dan media audio visual. Media audio-visual yang dapat menampilkan gambar bergerak sangat potensial untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang memerlukan visualisasi objek bergerak, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi yang mirip dengan situasi sebenarnya. Menurut

Sudjana dan Rivai (2002), pengajaran lebih efektif jika objek dan kejadian yang menjadi bahan ajar dapat digambarkan secara realistis atau menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun hal ini tidak berarti bahwa penggunaan media harus selalu seperti keadaan yang sebenarnya [1]. Menurut pernyataan tersebut, media pembelajaran berbasis audio visual seperti media interaktif perlu untuk dikembangkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran konvensional.

Perkembangan media pembelajaran dimudahkan dengan kemajuan teknologi saat ini. Salah satunya adalah dengan menggunakan bantuan program komputer. Terdapat berbagai macam aplikasi atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pembuatan media dengan tingkat kemudahan yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan. Sebagai contoh, perangkat lunak seperti Adobe Animate, Blender 3D, Unity dan Unreal Engine dapat digunakan untuk membuat gambar secara nyata dengan animasi 3D yang dapat menggambarkan objek atau materi pembelajaran secara realistis.

Berdasarkan paparan di atas, pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif 3D dengan unsur visual yang realistis bisa dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran materi pembelajaran bagi murid TK.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini merupakan rumusan masalah yang dipaparkan dalam penelitian ini berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, antara lain:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif menggunakan Adobe Animate pada media pembelajaran mengenai sistem tata surya untuk siswa Taman Kanak-kanak?

2. Bagaimana hasil kualitas media dan isi materi produk yang dikembangkan dengan menggunakan Adobe Animate pada media pembelajaran berbasis media interaktif terkait media pembelajaran tata surya untuk anak TK?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini perlu dibatasi agar tidak memperluas cakupan ruang lingkup

penelitian, sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas:

1. Berdasarkan cakupan materi praktik yang cukup luas dan juga keterbatasan peneliti maka jenis pekerjaan yang dipilih yaitu khusus pada bahan ajar yang menerangkan mengenai sistem tata surya.
2. Materi tentang sistem tata surya dibatasi hanya pada planet-planet yang terdapat di dalam tata surya.
3. Pengembangan solusi media pembelajaran berbasis media interaktif 3D dengan menggunakan aplikasi Adobe Animate, disesuaikan dengan kebutuhan siswa taman kanak-kanak dalam pembelajaran materi tata surya.
4. Hasil akhir media interaktif hanya terbatas pada media visual dan sentuh serta tanpa menggunakan animasi transisi.
5. Media visual berupa gambar planet terbatas hanya pada tiga gambar.
6. Hasil akhir media interaktif hanya dapat dijalankan melalui peramban saja.
7. Uji coba media pembelajaran yaitu pada siswa-siswi Taman Kanak-Kanak (TK) Pembina Bunguran Timur, Kabupaten Natuna.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Cara pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif menggunakan Adobe Animate pada media pembelajaran sistem tata surya pada siswa taman kanak-kanak.
2. Kelayakan kualitas media dan isi materi produk yang dikembangkan pada media pembelajaran berbasis media interaktif menggunakan Adobe Animate.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat praktis

a. Membantu memudahkan pemahaman siswa-siswi taman kanak-kanak terhadap materi pembelajaran sistem tata surya.

b. Sebagai alat bantu media alternatif untuk pembelajaran sistem tata surya.

c. Media interaktif dapat membantu memvisualisasikan objek atau materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret atau lebih realistis.

2. Manfaat Teoritis

a. Dapat membantu pengembangan kreativitas dalam pembuatan media lain di dalam kelas.

b. Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran.

c. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran yang layak dan sesuai untuk pembelajaran siswa TK selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis dalam 5 (lima) bab yang masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini penulis menjelaskan tentang landasan teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi-definisi yang berkaitan langsung dengan penelitian atau komponen lain yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang analisis kelebihan dan kekurangan dalam perancangan media bahan ajar interaktif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil dari perancangan media bahan ajar interaktif dan pengimplementasian hasil media bahan ajar interaktif.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari proses perancangan media bahan ajar interaktif dan saran untuk perbaikan media bahan ajar interaktif pada masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber atau referensi yang digunakan penulis untuk keperluan penelitian.

