

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang sangat pesat menuntut berbagai banyak pihak untuk selalu berkembang dan dapat beradaptasi di setiap perubahannya. Hal ini membuat teknologi dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan baik itu menyangkut budaya, kesehatan, ekonomi, bahkan dalam bidang pendidikan. Lingkungan belajar baru tercipta selaras dengan kemajuan teknologi. Setiap jenjang pendidikan harus dapat beradaptasi, baik itu pendidikan perguruan tinggi sampai pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang diterapkan sebagai upaya dalam membina anak usia empat sampai enam tahun. Sebagai jenjang pendidikan formal bukan saja mempelajari tentang pengetahuan umum lebih dari itu dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 menjabarkan bahwa lingkup perkembangan anak mencakup enam aspek dimulai dari nilai agama dan moral, bahasa, fisik-motorik, kognitif, dan seni.

Perkembangan seni pada anak usia dini mencakup bagaimana anak dapat berimajinasi, bereksplorasi serta mengekspresikan dirinya dalam beragam seni seperti drama, musik, seni lukis, kerajinan, seni rupa selain itu juga dapat mengapresiasi seni yang mereka ciptakan sendiri atau seni yang diciptakan orang lain. Bukan hanya untuk anak yang memiliki bakat, membimbing anak dengan pendekatan seni akan mampu mengembangkan potensi serta memupuk kreativitas pada anak usia dini (Sitepu, 2020). Jazuli (2008) mengutarakan seni mampu

meningkatkan potensi kreativitas. Penilaian potensi dapat merujuk pada kecakapan dalam berpikir kritis dibarengi dengan keingintahuan yang besar serta mempunyai kepercayaan diri dalam mengekspresikan diri, berani dalam pengambilan keputusan, dan mampu mengapresiasi diri dan orang lain.

Musik merupakan salah satu aspek dalam perkembangan seni pada anak usia dini dikarenakan musik mampu menjadi bagian pembentukan karakter anak yang tak hanya memiliki kecerdasan dalam ilmu pengetahuan namun juga seimbang dalam kecerdasan emosional. Pengenalan musik mempunyai beragam manfaat terlebih pada anak usia dini dimulai dari mengetahui minat bakat sang anak, merangsang gerak, meningkatkan konsentrasi, menumbuhkan imajinasi serta daya persepsi pada anak.

Pengenalan musik pada anak usia dini tak jauh dari pengenalan alat yang digunakan. Alat musik memiliki beragam cara untuk memainkannya seperti dipetik, dipukul, digesek, serta ditiup untuk memunculkan bunyi. Penggunaan alat asli dalam praktek pengenalan musik pada anak usia dini memudahkan dalam proses belajar mengajar karena anak akan cepat tanggap dengan alat musik yang sedang dipelajari mulai dari bagaimana bentuk, bunyi, dan cara memainkannya. Beberapa alat musik yang tak murah harganya membuat pengajar dilingkup pendidikan anak usia dini harus memutar otak lebih keras dalam menjelaskan materi kepada peserta didik, ini dapat diamati dengan sistem pembelajaran yang ada dalam lingkup pendidikan anak usia dini acapkali mengandalkan sebuah bahan peraga seperti sebuah gambar, buku, serta barang asli sebagai media pembelajaran. Sistem ini juga diterapkan pada KB Taman Indria III, sebuah instansi pendidikan anak usia dini yang beralamat di desa Wiroto, kecamatan Kaliori, kabupaten

Rembang. Dalam proses penyampaian materi dengan sistem yang diterapkan yang masih bersifat konvensional tersebut membuat materi pembelajaran kurang maksimal dalam penyampaianannya jika instansi tidak memiliki sebuah bahan peraga yang mampu memvisualkan materi secara jelas. Masalah ini muncul pada materi tentang pengenalan alat musik. Keterbatasan alat peraga membuat pengajar memutar otak lebih dalam menjawab pertanyaan jika ada anak yang memiliki rasa ingin tau lebih bertanya tentang seperti apa alat musik yang sedang dipelajari.

Berkaca dari permasalahan yang terjadi diatas, perancangan media pembelajaran interaktif berupa video animasi pengenalan alat musik menjadi solusi yang diharapkan dapat menyokong proses belajar mengajar. Tidak adanya alat musik asli tidak menjadi sebuah hambatan karena video animasi akan pas jika dijadikan media pembelajaran pada materi pengenalan alat musik dikarenakan media video animasi bukan semata menampilkan visual yang dapat dilihat tetapi juga menyajikan audio yang dapat didengar. Penggunaan video animasi juga agar memikat perhatian anak sehingga dalam proses belajar tidak mengalami kejenuhan. Dilain hal, dinilai dari kacamata ekonomis video animasi menjadi solusi yang relatif lebih murah daripada membeli alat musik satu persatu.

Menelaah dari keunggulan yang muncul, media pembelajaran video animasi untuk materi pengenalan alat musik dapat dijadikan solusi dalam proses belajar mengajar. Berlandaskan atas dasar diatas penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Animasi Mengenal Alat Musik Dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic* Pada KB Taman Indria III".

## 1.2 Rumusan Masalah

Menelaah tentang apa yang tertulis dalam latar belakang, rumusan masalah yang dapat dicetuskan yaitu: “Bagaimana Merancang Serta Membuat Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Tentang Pengenalan Alat Musik Untuk Peserta Didik KB Taman Indria III?”

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat pokok bahasan yang terbilang luas supaya tidak keluar dari jalur apa yang dibahas, maka pembahasan perlu difokuskan pada:

1. Perancangan serta pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran dalam materi pengenalan alat musik.
2. Penerapan media pembelajaran hanya kepada peserta didik KB Taman Indria III.
3. Penggunaan aplikasi yang terpusat pada Adobe Family meliputi: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, serta Adobe Premiere.
4. Alat musik yang dikenalkan pada materi media pembelajaran hanya sebatas beberapa alat musik meliputi: gitar, drum, biola, seruling, dan angklung.
5. Penerapan teknik *motion graphic* pada pembuatan media pembelajaran video animasi tentang pengenalan alat musik.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan dan perancangan media pembelajaran berupa video animasi dengan teknik *motion graphic* tentang pengenalan alat musik.
2. Mengetahui tentang kelayakan multimedia dalam proses belajar mengajar pada anak usia dini terlebih pada KB Taman Indria III.
3. Menghasilkan sebuah produk video animasi tentang pengenalan alat musik yang digunakan untuk proses belajar mengajar pada KB Taman Indria III.
4. Pemenuhan syarat kelulusan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan, antara lain sebagai berikut:

1. Sebagai jawaban permasalahan yang muncul pada KB Taman Indria III tentang kurangnya alat peraga dalam proses belajar mengajar pada materi pengenalan alat musik.
2. Menjadi terobosan baru bagi KB Taman Indria III dalam melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dalam materi pengenalan alat musik.
3. Menjadi tambahan motivasi kepada peserta didik dalam belajar serta mengembangkan bakat seni musik.
4. Menjadi sarana referensi terkhusus mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta untuk menggali informasi tentang bagaimana pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis teknik *motion graphic*.

5. Menjadi tambahan wawasan serta pengalaman bagi penulis melalui penelitian yang dilakukan.
6. Melatih penulis dalam menganalisa beserta mencari penyelesaian dari permasalahan yang ada.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Wawancara**

Wawancara dilancarkan penulis kepada kepala sekolah serta tenaga pengajar pada instansi KB Taman Indria III tentang proses belajar mengajar yang terjadi serta apa yang menjadi keluhan yang dialami dalam penyampaian materi dari pengajar ke peserta didik yang nantinya akan ditarik benang kesimpulan dalam pembuatan media pembelajaran sesuai materi yang mengalami kendala dalam proses belajar mengajar.

#### **2. Metode Literatur**

Metode literatur dilancarkan guna pengumpulan data baik dari jurnal yang ada, penelitian yang telah diteliti, skripsi terdahulu yang mengangkat hal yang sama, serta buku yang dipakai sebagai referensi dalam perancangan media pembelajaran video animasi tentang pengenalan alat musik.

#### **3. Metode Observasi**

Observasi dilancarkan penulis menggunakan motif mengamati beberapa video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang pembuatannya menggunakan teknik *motion graphic* supaya menjadi referensi yang dapat digunakan.

### **1.6.2 Perancangan**

Perancangan media pembelajaran video animasi menggunakan standar produksi yang memiliki tiga tahapan dalam pengerjaan dimulai dari masa pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### **1.6.3 Metode Evaluasi**

Tahapan evaluasi menjadi penting dilakukan sebagai patokan hasil dari proyek yang sedang dikerjakan. Kuisisioner kepada peserta didik serta pengajar pada KB Taman Indria III digunakan sebagai mekanisme dalam mendapatkan evaluasi atas media pembelajaran yang diterapkan apakah mendapatkan hasil respon yang maksimal atau tidak.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Penyusunan skripsi terbagi dalam beberapa bab sesuai dengan sistematika standar penulisan karya ilmiah. Perihal pembagian bab dalam sistematika penulisan karya ilmiah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, menguraikan secara universal tentang orientasi dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan perancangan dan pembuatan media pembelajaran video animasi menggunakan teknik *motion graphic* untuk dijadikan salah satu solusi dalam proses belajar mengajar pada KB Taman Indria III dalam materi pengenalan alat musik. Muatan yang terkandung dalam bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, menguraikan tentang teori yang substansial sehubungan penelitian yang akan dilangsungkan tentang pengembangan media, penafsiran tentang media pembelajaran, arti dari animasi, varian dari animasi, manfaat yang timbul dari media pembelajaran, membedah *motion graphic*, serta indikator tentang keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Teori serta dasar pikiran yang digunakan diambil dari penelitian.

Bab III Metode Penelitian, menguraikan tentang alat serta bahan penelitian yang dilakukan juga alur dalam penelitian meliputi papan tempat penelitian serta waktu dalam pengembangan ide, desain, prosedur, uraian yang dikembangkan, uji coba kepada subjek penelitian, instrumen penelitian, ekshibisi, dan teknik dalam menganalisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, menguraikan tentang paparan dari rancangan sistem yang digunakan beserta alur dalam produksi pembuatan produk sampai tercipta hasil akhir produk yang nantinya akan dilakukan pengujian dan pembahasan untuk mendapatkan hasil dalam penelitian, analisis dari keterangan hasil uji coba, serta kajian produk akhir.

Bab V Penutup, menguraikan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan juga saran yang disampaikan bagi yang akan melakukan penelitian selanjutnya.