

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mewujudkan seseorang yang berkualitas dan kreatif. Suatu bangsa apabila memiliki sumber daya manusia yang berkualitas tentunya dapat membangun bangsanya menjadi lebih maju. Maka dari itu pendidikan sangat berpengaruh untuk menjamin perkembangan dan kemajuan kehidupan suatu bangsa.

TK (Taman Kanak-Kanak) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal. Seperti dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat”. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk pengembangan kepribadian anak serta untuk mempersiapkan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam pembelajarannya diutamakan mengembangkan beberapa aspek seperti nilai agama, aspek pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), dll.

TK Negeri Pembina Panjatan merupakan salah satu Taman Kanak-Kanak yang dalam proses belajarnya saat ini masih menggunakan buku dan media cetak lainnya yang berisi tulisan dan gambar. Dalam proses belajar mengajar terdapat hambatan seperti anak kurang mampu menangkap pelajaran dengan baik apa yang disampaikan. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta terjadinya interaktif antara guru dan peserta didik.

Pembelajaran akan lebih bermakna jika menarik minat peserta didik dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya dilengkapi berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa solusi untuk memberikan semangat belajar yaitu dengan meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, membuat media pembelajaran dan membiarkan hak anak belajar sambil bermain. Sehingga solusi yang dirasa tepat yaitu membuat media pembelajaran. Media merupakan salah satu alat pendukung yang digunakan untuk menyebarkan informasi. Media yang beraneka ragam dapat digunakan guru agar peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran serta akan membantu memperjelas materi yang akan disampaikan. Sehubungan dengan hal tersebut TK Negeri Pembina Panjatan membutuhkan multimedia interaktif tentang pengenalan sayuran dan kandungan vitaminnya untuk menunjang proses pembelajaran dan minat bagi peserta didik.

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran. [1]

Kriteria keefektifan menurut Wicaksono (2008), model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil yang lebih baik. Siswa juga belajar dalam keadaan yang menyenangkan. [1]

Media pembelajaran 3D merupakan media yang berbentuk sungguhan dan bisa diamati dari arah pandang mana saja yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk memperjelas pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Dalam bidang multimedia modelnya dibuat dengan *software* 3D sebagai tiruan yang mewakili aslinya untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materinya.

Media audio visual salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat sekaligus didengar. Contoh media audio visual adalah film, video, televisi dan lain-lain. Perlunya media pembelajaran audio visual dan terdapat objek 3D di dalamnya untuk membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dan meningkatkan minat belajar anak. Peserta didik akan lebih semangat dan lebih mudah untuk mencerna materi yang disampaikan jika dalam proses belajarnya menggunakan gambar, video dan audio.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan merancang media pembelajaran audio visual animasi 3D yang interaktif guna menunjang pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan dapat meningkatkan minat belajar anak. Oleh karena itu penelitian ini berfokus untuk pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif animasi 3D tentang pengenalan sayuran dan kandungan vitaminnya di TK Negeri Pembina Panjatan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara membuat media pembelajaran pengenalan 3D sayuran dan kandungan vitaminnya?
2. Bagaimana hasil animasi pengenalan 3D sayuran dan kandungan vitaminnya sebagai media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada animasi sayuran dan kandungan vitaminnya yang diimplementasikan berupa 3D pada sistem pembelajaran TK Negeri Pembina Panjatan.
2. Implementasi animasi 3D pada sayuran dan kandungan vitaminnya terhadap sistem pembelajaran dilakukan menggunakan perangkat lunak Blender 3D.
3. Pembuatan media pembelajaran 3D sayuran dan kandungan vitaminnya menggunakan software *Adobe Animate CC*.
4. Jumlah animasi 3D sayuran dan kandungan vitaminnya yang dibuat berjumlah 8 karakter.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian tentang perancangan dan pembuatan media pembelajaran animasi 3D tentang pengenalan sayuran dan kandungan vitaminnya di TK Negeri Pembina Panjatan ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini memberikan penjelasan tentang perancangan dan pembuatan media pembelajaran animasi 3D tentang pengenalan sayuran dan kandungan vitaminnya menggunakan software Blender 3D dan *Adobe Animate CC* pada sistem pembelajaran TK Negeri Pembina Panjatan.
2. Penelitian ini memberikan hasil media pembelajaran untuk sistem pembelajaran TK Negeri Pembina Panjatan berupa audio visual pengenalan sayuran dan kandungan vitamin 3D yang dapat berinteraksi dengan pengguna.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, antara lain :

1.5.1 Bagi Peserta Didik

Meningkatkan semangat, minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

1.5.2 Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan dapat mendorong guru untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

1.5.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran di sekolah dan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran khususnya media pembelajaran yang berbasis audio visual.

1.5.4 Bagi Institusi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran dan referensi bagi mahasiswa lain untuk penulisan yang relevan serta dapat menambah koleksi pustaka.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitatif* dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *deskriptif*. Metode analisis *deskriptif kualitatif* merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan proses atau peristiwa yang sedang berlangsung saat ini di lapangan/ objek penelitian kemudian data atau informasinya dianalisis sehingga diperoleh suatu pemecahan masalah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan. Penelitian lapangan dianggap sebagai pendekatan luas dalam penelitian kualitatif atau sebagai metode untuk mengumpulkan data kualitatif. Penelitian lapangan yaitu mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi suatu sosial, individu, kelompok, lembaga dan masyarakat. [2] Metode penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian dengan studi dari video, website, buku dan jurnal nasional. Data yang digunakan adalah sistem pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berupa animasi 3D.

1.6.1.1 Metode Kepustakaan

Metode ini merupakan proses untuk mendapatkan referensi informasi dan konsep teoritis, baik dari buku, artikel, paper, jurnal maupun makalah mengenai media pembelajaran animasi 3D serta referensi lainnya untuk menunjang tujuan penelitian ini.

1.6.1.2 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati langsung dan mengambil suatu data di tempat penelitian. Observasi yang dilakukan peneliti di TK Negeri Pembina Panjatan bertujuan untuk mengetahui lebih detail tentang objek penelitian di mana memahami materi yang diajarkan dan pelaksanaan pendekatan kualitatif dalam pembelajaran pengenalan nama-nama sayuran dan kandungan vitaminnya.

1.6.1.3 Metode Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab langsung dengan bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai. Wawancara dilakukan pada kepala sekolah dan guru. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang metode pembelajaran yang diterapkan di TK Negeri Pembina Panjatan dan pelaksanaan pendekatan kualitatif dalam pembelajaran pengenalan nama-nama sayuran dan kandungan vitaminnya.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif analisis yaitu prosedur pemecahan masalah yang diteliti dengan cara memaparkan data yang diperoleh dari hasil pengamatan lapangan/ objek penelitian, kemudian dianalisis dan diinterpretasikan dengan memberikan kesimpulan. Peneliti melakukan pencatatan pada saat wawancara dan mengumpulkan data-data dari dokumen yang relevan. Saat melakukan observasi, peneliti terlibat langsung di lokasi dan mengamati kejadian-kejadian yang ada di lapangan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif. Setelah melakukan pengumpulan data selanjutnya peneliti melakukan reduksi data, sajian data dalam bentuk uraian singkat, verifikasi terhadap data yang telah disajikan dan terakhir menarik kesimpulan. Aktivitas dalam analisis data kualitatif tersebut dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai selesai. Aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi, sajian data dan verifikasi. (Miles dan Huberman, 1984:246). [3]

Selain itu, dalam penelitian ini juga menggunakan metode analisis berupa metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), dan *Threats* (ancaman).

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan media interaktif ini peneliti menggunakan tahap perkembangan multimedia menurut Luther (1994). Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu *concept* (pembuatan

konsep), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (distribusi) [4]

1. *Concept*

Pada tahap *concept* (pembuatan konsep) merupakan tahapan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna media pembelajaran nantinya. Tujuan dari perancangan ini sebagai penunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta dapat membantu tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar. Pengguna yang menjadi sasarannya adalah guru dan siswa TK Negeri Pembina panjatan.

2. *Design*

Pada tahap *design* merupakan tahap pembuatan spesifikasi mengenai tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk media pembelajaran yang akan dirancang secara rinci.

3. *Material Collecting*

Pada tahap *material collecting* merupakan tahapan mengumpulkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Mengenai materi yang akan disampaikan, file-file multimedia yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek seperti audio, video dan gambar.

4. *Assembly*

Pada tahap *assembly* merupakan pembuatan semua objek atau bahan multimedia yang telah didasarkan pada tahap desain. Materi-materi serta file-file yang sudah didapat kemudian disusun sesuai desain.

5. *Testing*

Pada tahap *testing* merupakan tahap untuk melakukan pengujian media pembelajaran yang telah dibuat dengan menjalankan media dan melihatnya apakah ada kekurangan atau tidak.

6. *Distribution*

Pada tahap *distribution* merupakan tahap media pembelajaran yang telah dibuat disimpan dalam CD sebagai penunjang pembelajaran pada TK Negeri Pembina Panjatan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dalam penulisan penelitian tentang “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 3D Tentang Pengenalan Sayuran Dan Kandungan Vitaminnya Di TK Negeri Pembina Panjatan” ini dapat terstruktur dan mudah dipahami maka penulis membuat sistematik penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam penyusunan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang berbagai konsep dasar dan teori- teori yang berkaitan dengan topik penelitian seperti dasar teori tentang 3D, pengertian media pembelajaran, penjelasan *software* tentang Blender 3D dan teori-teori lainnya yang berkaitan dalam penyusunan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat analisis tentang permasalahan yang diteliti dan bagaimana penyelesaiannya dan perancangan sistem yang meliputi alat dan bahan penelitian serta alur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan hasil pengujian sistem perencanaan implementasi 3D sayuran dengan menggunakan *software* Blender 3D serta penjelasan tentang pembuatan media pembelajaran 3D sayuran.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab yang menjelaskan mengenai kesimpulan dan hasil dari penelitian serta saran mengenai aplikasi edukasi media sayuran yang telah dibuat oleh penulis untuk pembaca maupun penelitian selanjutnya yang menjadikan skripsi ini sebagai referensi.