

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan berfikir anak usia Taman Kanak-kanak atau prasekolah sangat pesat. Perkembangan intelektual anak yang sangat pesat terjadi pada kurun usia nol sampai usia prasekolah. Masa usia Taman Kanak-kanak dapat disebut sebagai masa peka belajar. Dalam masa-masa ini, segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia Taman Kanak-kanak adalah kemampuan berbahasa. Struktur berbahasa anak usia Taman Kanak-kanak masih jauh dari sempurna, namun demikian potensinya dapat dirangsang lewat komunikasi yang aktif dan cara belajar yang menarik.

Di Taman Kanak-kanak, guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Guru Taman Kanak-kanak harus dapat mengupayakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak. TK Kusuma Limbangan Purworejo adalah lembaga pendidik anak usia dini pada jalur pendidikan formal bagi anak usia 4-6 tahun untuk semua lapisan masyarakat. Terbatasnya tenaga pendidik dan letaknya yang jauh dari pusat keramaian, mengakibatkan sarana dan prasarana kegiatan belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Pada saat ini, di TK Kusuma anak-anak belum mampu menyebutkan kata-kata yang bersuku awal sama. Sehingga anak masih kesulitan dalam kemampuan berbahasa. Belajar yang paling efektif pada usia Taman Kanak-kanak adalah melalui suatu kegiatan yang konkret dan pendekatan yang berorientasi bermain, salah satunya berbentuk audiovisual seperti video animasi.

Merekomendasikan video animasi 2D kartu suku kata sebagai pembelajaran di TK Kusuma merupakan solusi yang tepat untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar.

## 1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah "Membuat Video Animasi 2D Pembelajaran "Kartu Suku Kata" di TK Kusuma Limbangan Purworejo untuk membantu tenaga pendidik dalam penyampaian materi."

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat dirumuskan: "Bagaimana menyediakan media pembelajaran untuk membantu tenaga pendidik dalam penyampaian materi?"

## 1.4 Batasan Masalah

Agar tidak terlalu luas maka pada penelitian ini dibatasi pada:

- Materi hanya mencakup 2 suku kata
- Pengguna video pembelajaran ini hanya untuk TK.
- Animasi yang digunakan adalah 2D.
- Desain kartu suku kata dibuat menggunakan *Software Corel Draw X7*.
- Pembuatan tiap scene menggunakan *Software After Effect 2017*.
- Penggabungan tiap scene menggunakan *Software Adobe Premiere CC 2014*.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan tugas akhir ini ditulis secara sistematis sebagai berikut :

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang pembuatan video pembelajaran animasi 2D kartu suku kata, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

### **Bab III Tinjauan Umum**

Bab ini berisikan penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

### **Bab IV Perancangan dan Pembahasan**

Bab ini berisikan rancangan proyek, implementasi *coding* dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

### **Bab V Penutup**

Berisi kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek.