

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peran penting dalam perkembangan awal anak, mencakup aspek kognitif, emosional, dan sosial. Pada tahap ini, anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat merangsang minat mereka untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik dan menyenangkan.

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Artinya pembelajaran lebih tahan lama mengendap dalam pikiran anak sebagai kualitas pembelajaran menilai yang tinggi[1]. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis digital menjadi semakin penting, karena kemajuan teknologi memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui platform yang lebih fleksibel, memungkinkan mereka memilih materi dan waktu belajar sesuai kebutuhan, serta mudah diakses di berbagai perangkat tanpa kesulitan teknis.

Marica.id adalah sebuah platform yang di rancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan teknologi. Dengan pendekatan berbasis digital, Marica.id bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Salah satu cara utama untuk menarik perhatian anak-anak adalah melalui penggunaan video sebagai media pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi secara dinamis dan interaktif.

Namun, untuk membuat video yang benar-benar efektif, teknik *video editing* yang kreatif diperlukan. *Video editing* memungkinkan pembuatan konten visual yang lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan *audiens* anak-anak. Dengan menggunakan animasi, musik, dan efek visual yang tepat, video dapat menjadi alat yang lebih efektif dalam mengajarkan konsep-konsep yang sulit dipahami oleh anak-anak.

Selain itu, metode desain interaktif sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, dengan elemen interaktif, seperti animasi yang responsif, anak-anak dapat berpartisipasi langsung dalam proses belajar. Penerapan teknik *video editing* kreatif yang dikombinasikan dengan desain interaktif di platform *marica.id* diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung perkembangan anak secara optimal.

Sebagai bagian dari proses evaluasi dan pengelolaan proyek, perusahaan tempat pengembangan *Marica.id* juga menerapkan sistem *sprint* dalam mengelola tugas dan proyek. *Sprint* adalah rapat besar yang dilakukan setiap bulan untuk mengevaluasi progres dan performa divisi-divisi terkait, memastikan bahwa proyek berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pendekatan ini membantu menjaga kualitas dan kecepatan pengembangan, yang sangat relevan dalam memastikan bahwa platform seperti *Marica.id* selalu menghadirkan konten yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan teknik *video editing* kreatif dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran untuk anak usia dini di platform *Marica.id*?
2. Sejauh mana metode desain interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran melalui video di *Marica.id*?
3. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam merancang video pembelajaran yang menarik dan edukatif bagi anak usia dini dengan menggunakan teknik *video editing* dan desain interaktif di *Marica.id*?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini tidak mencakup analisis pembelajaran anak usia dini di luar platform *Marica.id*.
2. Penelitian hanya akan membahas penerapan teknik *video editing* kreatif dan metode desain interaktif dalam pembuatan video pembelajaran untuk anak usia dini, tidak termasuk media pembelajaran lainnya.

3. Aplikasi video pembelajaran ini terbatas pada materi yang di rancang untuk anak usia dini, tanpa membahas kategori usia lainnya.
4. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan metode desain *video editing*, tanpa membahas aspek teknis pengembangan platform Marica.id.

1.4 Tujuan

1. Untuk mengidentifikasi dan menerapkan teknik *video editing* kreatif yang dapat meningkatkan kualitas video pembelajaran bagi anak usia dini di platform Marica.id.
2. Untuk mengevaluasi efektivitas metode desain interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan interaksi anak-anak dalam pembelajaran melalui video di platform Marica.id.
3. Untuk menganalisis tantangan yang dihadapi dalam merancang video pembelajaran yang menarik dan edukatif bagi anak usia dini dengan menggabungkan teknik *video editing* dan desain interaktif di Marica.id, serta memberikan solusi untuk mengatasinya.