

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa pra-sekolah, yang berlangsung dari usia 2 hingga 5 tahun, merupakan tahap penting dalam perkembangan kognitif, social, dan emosional anak. Pada masa ini, fondasi kemampuan dasar dibangun, yang nantinya akan menentukan kesiapan untuk memasuki Pendidikan formal. Namun, akses terhadap materi pembelajaran yang berkualitas dan sesuai tahapan perkembangan masih menjadi masalah besar di banyak wilayah Indonesia, terutama di daerah terpencil.

Keterbatasan akses ini berdampak pada minimnya stimulasi edukatif yang menarik bagi anak usia dini, padahal mereka cenderung lebih responsif terhadap konten yang dinamis, visual dan interaktif. Kurangnya stimulasi dapat menghambat perkembangan kognitif anak, mengurangi minat belajar awal, dan pada akhirnya mempengaruhi kesiapan sekolah mereka.

Kondisi tersebut dapat memperlebar kesenjangan kualitas Pendidikan antara anak yang tinggal di daerah maju dan terpencil. Anak-anak yang tinggal di daerah dengan sumber daya terbatas beresiko kehilangan kesempatan untuk membangun fondasi pengetahuan dasar yang kuat sejak dini, yang merupakan modal penting bagi keberhasilan pembelajaran jangka Panjang. Oleh karena itu, sangatlah penting untuk mencari pendekatan alternatif untuk menyediakan stimulasi Pendidikan yang menarik dan terjangkau.

Dalam situasi seperti ini, penggunaan konsep STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Math*) dalam materi pembelajaran untuk anak usia pra-sekolah dapat membantu mengatasi masalah keterbatasan akses ke materi pembelajaran berkualitas di daerah terpencil. STEAM adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan seni dengan matematika, sains, teknologi, dan teknik. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu anak memahami bagaimana semua bidang saling berhubungan sambil mengajarkan mereka berpikir kritis, kreatif, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif. Selain itu,

pendekatan STEAM mendukung perkembangan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga cocok untuk anak usia pra-sekolah yang belajar melalui bermain. Contohnya, anak dapat belajar mengenal pola matematika melalui seni, memahami konsep teknologi melalui eksperimen sederhana, atau mengeksplorasi sains dengan visualisasi yang menarik.

Untuk menyampaikan materi STEAM dengan cara yang menarik, animasi dipilih sebagai media utama, terutama jenis animasi motion graphic. Motion graphic adalah animasi yang menggabungkan gambar, gerakan, dan suara untuk menyampaikan informasi atau cerita dengan cara yang lebih hidup dan menyenangkan. Media ini sangat efektif dalam membantu anak memahami konsep yang sulit dijelaskan secara langsung, seperti mengenalkan benda-benda luar angkasa atau cara kerja teknologi sederhana. Proses pembuatan motion graphic melibatkan beberapa tahap, yaitu perencanaan konten, desain visual, penggabungan elemen suara, dan animasi yang interaktif. Dengan kombinasi gambar bergerak, cerita sederhana, dan suara yang menarik, media ini membuat anak lebih mudah memahami konsep sekaligus menikmati proses belajar.

Keunggulan lain dari motion graphic adalah outputnya yang berupa video yang nantinya dapat dibagikan melalui platform digital seperti YouTube, sehingga memungkinkan anak-anak di seluruh tempat, termasuk di daerah terpencil, untuk mengakses materi pembelajaran ini. Dengan memadukan konsep STEAM dan animasi motion graphic, diharapkan anak-anak pra-sekolah bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Pendekatan ini tidak hanya membantu membangun dasar pengetahuan yang kuat sejak dini, tetapi juga membantu mengurangi kesenjangan pendidikan antara daerah maju dan terpencil.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan animasi motion graphic dalam menyampaikan materi STEAM kepada anak usia pra-sekolah?
2. Bagaimana kualitas produksi konten animasi edukatif berbasis teknologi?
3. Seberapa efektif distribusi konten melalui platform YouTube dalam menjangkau anak-anak pra-sekolah di berbagai wilayah, terutama wilayah terpencil?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada konten edukasi berbasis STEAM yang ditujukan untuk anak usia 2-5 tahun dan diproduksi oleh Studycle Kids.
2. Distribusi konten yang menjadi bagian dari penelitian ini dianalisis melalui platform YouTube sebagai salah satu media distribusi utama.
3. Evaluasi dampak kognitif dalam penelitian ini mencakup aspek minat belajar dan pemahaman konsep dasar STEAM pada anak usia 2-5 tahun.

1.4 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media edukasi berbasis animasi motion graphic yang sesuai dengan kebutuhan kognitif anak usia pra-sekolah.
2. Mengevaluasi kualitas produksi konten animasi edukatif berbasis teknologi.
3. Mengevaluasi sejauh mana distribusi konten melalui YouTube dapat menjangkau anak usia pra-sekolah, khususnya di wilayah terpencil.
4. Mengkaji dampak penggunaan animasi edukatif terhadap minat belajar dan pemahaman konsep dasar STEAM pada anak usia pra-sekolah.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis:

1. Memberikan konten edukasi yang gratis, mudah diakses, dan sesuai kebutuhan anak usia pra-sekolah, terutama di daerah terpencil.
2. Menjadi referensi bagi orang tua dan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.
3. Memberikan acuan bagi pengembang konten dalam memproduksi animasi edukatif berbasis teknologi dan multimedia.

b. Manfaat Teoretis:

1. Memperkaya kajian mengenai efektivitas multimedia animasi dalam mendukung pembelajaran STEAM pada anak usia dini.
2. Memberikan kontribusi pada pengembangan penelitian terkait integrasi teknologi dalam produksi konten pendidikan.
3. Meningkatkan pemahaman tentang peran platform digital, khususnya YouTube, dalam upaya mengurangi kesenjangan akses pendidikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TEORI DAN METODE

Bab ini berisi tentang studi literatur dan dasar teori terkait pendidikan anak usia dini, animasi *motion graphic*, konsep STEAM, dan penggunaan teknologi dalam pembuatan konten edukasi.

BAB III HASIL, DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang identitas tempat magang, hasil dari produksi konten animasi (tahap pra-produksi, produksi, pasca-produksi), pengumpulan data, interpretasi hasil, dan evaluasi.

BAB IV KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

