

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Untuk memenuhi seluruh harapan anak bangsa agar menjadi penerus yang memiliki pengetahuan luas dan berkualitas. Pendidikan sangat berpengaruh untuk mengembangkan kemampuan yang terdapat pada diri seseorang.

Salah satu jalur pendidikan formal adalah Taman Kanak-kanak (TK). Taman Kanak-kanak merupakan jalur pendidikan untuk anak-anak dengan usia 4-6 tahun. Dalam pembelajarannya diutamakan untuk mengembangkan nilai agama, aspek pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), nilai dan sikap (*afektif*). Semua aspek tersebut disesuaikan dengan proses perkembangan anak dalam pendidikan.

TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta merupakan salah satu Taman Kanak-kanak yang dalam pembelajarannya masih menggunakan ilustrasi statis khususnya untuk mata pelajaran pengenalan hewan mamalia. Dalam proses belajar mengajar dibantu menggunakan poster dan buku pembelajaran. Sehingga dalam proses belajar mengajar terdapat hambatan seperti anak kurang mampu menangkap pelajaran dengan baik dan sistem pembelajaran yang masih menggunakan metode *konvensional* menjadi kurang menarik.

Ada beberapa solusi untuk memberikan semangat belajar siswa yaitu dengan meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar, membuat media

pembelajaran dan membiarkan hak anak belajar sambil bermain. Sehingga solusi yang dirasa paling tepat yaitu membuat media pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta membutuhkan multimedia interaktif tentang pengenalan hewan mamalia untuk menunjang proses belajar mengajar dan minat belajar bagi para siswa mereka.

Keefektifan berasal dari kata "efektif" yang berarti baik hasilnya, dapat membawa hasil, dan berhasil guna. Pembelajaran yang efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial[1].

Keefektifan dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai suatu keberhasilan dan ketepatangunaan dari suatu proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran. Keefektifan penggunaan media video pembelajaran didalam penelitian ini diketahui melalui hasil belajar siswa yang diuji dengan nilai sebelum perlakuan dan nilai setelah perlakuan berdasarkan tiga ranah yaitu ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*[1].

Media pembelajaran 3D merupakan media yang berbentuk sungguhan dan bisa diamati dari arah pandang mana saja karena memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi. Hanya saja dalam bidang multimedia modelnya dibuat dengan *software* 3D, untuk memudahkan guru agar tidak kesulitan menemukan objek aslinya.

Media audio visual merupakan media perantara materi dengan melibatkan pandangan dan pendengaran untuk menerima pesan dan informasi. Selain itu media audio visual adalah media teknologi modern yang sesuai dengan

perkembangan zaman. Contoh media audio visual adalah video, program televisi dan lain-lain.

Dalam pembelajaran sering terjadi proses pengajaran berjalan dan berlangsung tidak efektif dan tujuan belajar tidak tercapai bahkan terjadi *noises* dalam komunikasi antara pengajar dan pelajar. Sehingga perlunya media pembelajaran audio visual dan terdapat objek 3D didalamnya untuk meningkatkan minat belajar anak. Gambar, video dan audio lebih mampu meningkatkan semangat anak dalam belajar dan lebih mudah untuk mencerna materi yang disampaikan.

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 mengimplementasikan animasi 3D hewan mamalia pada sistem pembelajaran TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana cara membuat media pembelajaran 3D hewan mamalia?
- b. Bagaimana hasil implementasi 3D pada hewan mamalia sebagai media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

- a. Penelitian ini berfokus pada animasi hewan mamalia yang diimplementasikan berupa 3D pada sistem pembelajaran TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta
- b. Implementasi Animasi 3D pada hewan mamalia terhadap sistem pembelajaran dilakukan menggunakan perangkat lunak *3D Studio Max*.
- c. Pembuatan media pembelajaran 3D hewan mamalia menggunakan software *Adobe Animate CC*
- d. Jumlah animasi 3D hewan mamalia yang dibuat berjumlah 10 karakter.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tentang implementasi animasi 3D hewan mamalia pada sistem pembelajaran TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta ini sebagai berikut :

- a. Penelitian ini memberikan penjelasan tentang proses pembuatan media pembelajaran 3D hewan mamalia menggunakan software *3D Studio Max* dan *Adobe Animate CC* pada sistem pembelajaran TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta.
- b. Penelitian ini memberikan hasil media pembelajaran untuk sistem pembelajaran TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta berupa audio visual pengenalan hewan mamalia 3D yang dapat berinteraksi dengan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, antara lain:

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi media pembelajaran berbasis audio visual dan memberikan informasi media alternatif untuk penyelenggaraan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.

b. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbasis audio visual.

d. Bagi Insitusi

Hasil penelitian ini nantinya dapat dipergunakan sebagai referensi bagi mahasiswa lain untuk penulisan yang relevan, serta dapat menambah koleksi pustaka dan bahan bacaan bagi mahasiswa.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitatif* dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif. Metode analisis *deskriptif kualitatif* yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan proses atau peristiwa yang sedang berlaku pada saat ini di lapangan yang di jadikan objek penelitian, kemudian data atau informasinya di analisis sehingga di peroleh suatu pemecahan masalah. Penelitian *deskriptif kualitatif* merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan. Penelitian lapangan dapat dianggap sebagai pendekatan luas dalam penelitian kualitatif atau sebagai metode untuk mengumpulkan data kualitatif. Ide pentingnya adalah bahwa peneliti berangkat ke lapangan untuk mengadakan pengamatan tentang suatu fenomena dalam suatu keadaan alamiah atau "in situ". Pendekatan ini terkait erat dengan pengamatan berperan serta[2].

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan 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 Observasi

Observasi dilakukan di lingkungan TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta agar mempermudah peneliti dalam melanjutkan langkah selanjutnya, observasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui lebih detail tentang objek penelitian, dimana melakukan wawancara secara langsung kepada salah satu pengajar, memahami materi yang diajarkan dan memantau siswa khususnya kelas A dan pelaksanaan pendekatan kualitatif dalam pembelajaran pengenalan nama-nama hewan serta penilaian pembelajaran pengenalan nama-nama hewan. Membandingkan teknik pengajaran berdasarkan media ilustrasi *statis* yang masih diterapkan di TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta dengan media audio visual yang akan dirancang .

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil 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 Sari Asih III Seturan Yogyakarta, dan pelaksanaan pendekatan kualitatif dalam pembelajaran pengenalan nama-nama hewan serta penilaian pembelajaran pengenalan nama-nama hewan.

1.6.2 Metode Analisis

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

Metode analisis data terdiri dari model analisis mengalir, yaitu tiga komponen analisis (reduksi data, *display* atau penyajian data, penarikan kesimpulan lalu diverifikasi) dilakukan saling menjalin dengan proses pengumpulan data dan mengalir bersama. Sedangkan model analisis interaksi, yaitu komponen reduksi data dan sajian data dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Setelah data terkumpul, maka ketiga komponen analisis (reduksi data, sajian data, penarikan kesimpulan) berinteraksi[3].

Penelitian ini menggunakan metode yang kedua, yaitu : menggunakan model analisis interaksi untuk menganalisis isi data hasil penelitiannya. Data yang diperoleh dari lapangan berupa data kualitatif dan data tersebut diolah dengan model interaksi.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam pembuatan aplikasi interaktif ini, peneliti menggunakan metode aplikasi multimedia yang dikembangkan oleh Luther (1994). Menurut Luther, metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*[2].

a. *Concept*

Pada tahap ini penulis menentukan tujuan dan pengguna media pembelajaran dengan konsep presentasi yang akan ditampilkan di depan kelas. Tujuan dari perancangan ini, sebagai penunjang pembelajaran agar lebih efektif dan pengguna yang menjadi sasaran adalah guru dan siswa TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta.

b. *Design*

Pada tahap ini penulis membuat tampilan dan kebutuhan bahan untuk media pembelajaran yang akan dirancang. Seperti objek 3D hewan mamalia sebagai objek utama.

c. *Material Collecting*

Pada tahap ini penulis mengumpulkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan.

d. *Assembly*

Pada tahap ini penulis telah membuat semua objek atau bahan multimedia yang telah didasarkan pada tahap desain.

e. *Testing*

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian media pembelajaran yang telah dibuat dengan menjalankan media.

f. *Distribution*

Pada tahap ini media pembelajaran berupa multimedia interaktif audio visual yang telah dibuat disimpan dalam CD sebagai penunjang pembelajaran pada TK Sari Asih III Seturan Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi landasan teori yang dipakai penulis dalam membuat skripsi yang meliputi kajian pustaka, dasar teori tentang 3D, pengertian media pembelajaran, penjelasan *software* tentang *3D Studio Max* dan teori-teori lainnya yang berkaitan dengan ilmu serta digunakan dalam penyusunan rancangan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

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

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian sistem perancangan implementasi 3D hewan mamalia dengan menggunakan *software 3D Studio Max* serta penjelasan tentang pembuatan media pembelajaran 3D hewan mamalia.

BAB V PENUTUP

Merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran mengenai aplikasi edukasi media pembelajaran hewan mamalia yang telah dibuat oleh penulis.

