

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini memasuki era globalisasi yang menuntut pengguna mampu menggunakan komputer bahkan internet untuk mengakses informasi yang sedang beredar sekarang ini agar tidak ketinggalan zaman. Pengenalan komputer bisa dilakukan pada proses belajar mengajar di sekolah usia dini sehingga anak tidak awam akan komputer.

Usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan umumnya. Pengalaman yang didapatkan dari lingkungannya, termasuk stimulasi yang diberikan akan berpengaruh besar bagi kehidupan anak di masa mendatang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang tepat agar tumbuh kembang anak dapat berlangsung secara optimal dengan memberikan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Menurut Permendiknas juga menyatakan bahwa seharusnya anak pada usia dini sudah memiliki kemampuan mengenal angka 1-10, dengan

menggunakan media benda konkret ataupun tanpa media. Anak usia dini masih belum mampu untuk berpikir abstrak karena kurangnya pengalaman dalam berimajinasi atau menghayal suatu benda atau hal. Bagi anak makna dan objek berbaur menjadi satu. Anak masih memerlukan benda konkret untuk memahami sesuatu. Mengajarkan membilang pada anak diawali dari hal-hal yang ada di sekitar anak, misalnya anak menghitung jumlah buku yang dibawanya, menghitung jumlah kelereng yang dibawanya ketika dia bermain. Pembelajaran mengenal angka pada anak diperlukan proses, tanpa paksaan, dilakukan dengan santai dan menyenangkan serta dilakukan sambil bermain.

Pembelajaran mengenal angka termasuk dalam kategori menghafal. Pembelajaran menghafal angka bisa menggunakan "*memo technique*" atau "jembatan keledai" untuk mempermudah menghafal. Penggunaan metode asosiasi sebagai salah satu cara untuk tujuan tersebut, untuk mengatasi hal ini peneliti mencoba untuk menggunakan media animasi asosiatif yang diharapkan dapat mendekatkan anak untuk mengingat bentuk benda konkret dan menggunakan metode asosiasi sebagai salah satu cara untuk memudahkan dalam menghafal, khususnya dalam hal ini menghafal angka. Animasi asosiatif dalam kegiatan pengenalan angka berupa animasi atau gambar yang bentuknya mirip dengan angka tertentu, seperti gambar angsa atau entog yang mirip dengan angka 2. Gambar cangkuk yang mirip dengan angka 7 dll. Dengan media gambar atau animasi asosiatif, anak akan mengingat gambar benda-benda yang ada di sekitar lingkungannya.

Ingatan tersebut akan terhubung atau terasosiasi dengan bentuk angka yang mirip, sehingga diharapkan anak akan lebih mudah mengingat bentuk angka.

Sekolah dini seperti PAUD, TK sampai SD sedang digalakkan pembelajaran dengan menggunakan komputer sehingga akan menambah suasana baru dan menumbuhkan rasa keingintahuan serta semangat belajar anak.

Pembelajaran dengan hanya melihat tulisan atau angka saja mungkin akan terasa agak menjemukan, kurang dapat diingat, minat serta antusias si anak didik dalam belajar juga kurang serta buat pengajar juga kurang ada kreasi dalam pengajarannya.

Pembelajaran dengan menggunakan komputer dirasa dapat respon positif, maka dibuatlah video animasi pembelajaran mengenal angka sebagai pengenalan untuk anak usia dini dengan komputer. Pembuatan video sebagai sarana pembelajaran alternative sehingga memberikan variasi dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut penulis membuat "**Media Pembelajaran Menenal Angka Berbasis Flash Untuk PAUD Terpadu Insan Harapan Desa Ngawen, Kecamatan Ngawen, Kabupaten Klaten**"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana mengenalkan angka pada anak didik usia dini?

2. Bagaimana membuat video animasi 2D sebagai media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengenalan angka pada anak usia dini (PAUD, TK, SD)
2. Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi 2D dengan menggunakan Adobe Flash Profesional CS5

1.4 Maksud

1. Menumbuhkan serta meningkatkan semangat belajar anak
2. Mengenalkan anak terhadap komputer
3. Memudahkan anak dalam mengenal angka

1.5 Tujuan

1. Sebagai variasi dalam pembelajaran sehingga tidak monoton dan menciptakan nuansa baru.
2. Menghasilkan media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam menghafal atau mengenal angka-angka.
3. Memperkenalkan komputer kepada anak melalui proses belajar mengajar.
4. Sarana kreasi dalam proses belajar mengajar khususnya bagi guru atau pendidik.
5. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan Media Pembelajaran Alternatif.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian Data

1. Observasi

Dengan cara melakukan pengamatan karya-karya visual.

2. Wawancara

Metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab kepada guru/pendidik khususnya PAUD

3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari buku, jurnal atau artikel dari internet untuk menunjang skripsi.

1.6.2 Metode Perancangan

Pada tahap ini melakukan persiapan pra produksi yaitu analisis masalah atau kebutuhan, ide pembuatan karakter dan membuat story board.

1.6.3 Metode Implementasi

Melakukan tahap produksi dan dilanjutkan dengan tahap pasca produksi seperti editing, compositing dan rendering.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjabarkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan media pembelajaran berupa video animasi. Landasan teori yang membahas tentang konsep dasar multimedia dan software yang digunakan.

1.7.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem dan perancangan yang akan di buat.

1.7.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan membahas mengenai proses produksi baik pra produksi maupun pasca produksi.

1.7.5 BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari proses pembuatan skripsi.