

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa kanak-kanak adalah masa yang memiliki peran yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental anak, karena pada masa keemasan ini seseorang memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar dan ingin mempelajari banyak hal. Pada usia keemasan yang lebih dikenal dengan istilah "Golden age" ini merupakan waktu yang tepat dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Menurut beberapa penelitian menunjukkan bahwa pada usia lima tahun ke bawah merupakan usia yang tepat dalam mengembangkan potensi kecerdasan anak berlangsung hingga 80% dan sisanya setelah melewati usia tersebut. Hasil penelitian Balitbang Diknas tahun 1999 menunjukkan bahwa anak yang mengikuti kelompok bermain mempunyai aspek perkembangan kemampuan lebih tinggi dibandingkan anak yang tidak. Penelitian Clarl (1986) menunjukkan bahwa meski pada saat lahir anak memiliki 100-200 milyar sel otak yang mengembangkan beberapa trilyun informasi akan tetapi dapat saja yang berkembang hanya 45% tergantung kepada stimulasi yang diterima anak dan lingkungannya.

Salah satu proses pembelajaran pada anak TK yaitu mengenalkan profesi pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar, gunanya agar anak-anak tidak hanya mengetahui profesi pekerjaan orang tuanya saja melainkan dapat memiliki gambaran mengenai berbagai macam profesi yang ada. Sehingga, mereka dapat

mengenal banyak profesi dan juga dapat menghargai setiap profesi pekerjaan orang. Pada anak usia Taman Kanak-Kanak (TK) proses belajar mengajar menggunakan beberapa metode, metode umum yang biasa digunakan yaitu dengan menggunakan alat bantu seperti foto, gambar, atau alat bantu bermain lainnya. Dengan metode pembelajaran konvensional seperti ini, kemampuan anak menangkap maupun mengolah informasi yang dilihatnya berbeda-beda tingkatnya tergantung tingkat konsentrasi dari anak tersebut. Berdasarkan observasi, beberapa anak di TK Kartika III-34 Yogyakarta mengalami kesulitan dalam memahami dan menentukan cita-citanya. Selain itu, faktor materi yang disampaikan kurang menarik juga dapat membuat anak menjadi tidak berminat dalam mengikuti proses belajar. Sehingga, anak sangat mudah teralihkan perhatiannya yang mengakibatkan materi yang disampaikan oleh guru menjadi terhambat.

Metode pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan kurangnya minat dan semangat belajar terhadap anak. Namun metode yang dirasa sesuai dengan pola tingkah laku mereka pada usia tersebut yaitu dengan cara belajar sambil bermain. Dengan bermain, secara tidak langsung mereka dapat mengetahui atau mengenal banyak hal tanpa mereka sadari. Permainan yang digunakan di TK disesuaikan dengan perkembangan anak yang dapat merangsang kreativitas anak dan tentunya menyenangkan. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Departemen Pendidikan dan Budaya (1994/1995) dalam karya Solehuddin (2000) yang mengatakan bermain bagi anak adalah kebutuhan yang harus dipenuhi. Semua anak menyukai bermain, karena melalui bermain anak belajar dan melalui

bermain anak mengenal dunianya. Bermain dapat dikatakan sebagai sifat yang melekat langsung pada kodrat anak. [1]

Selain melalui metode bermain sambil belajar, proses pembelajaran juga dapat dilakukan melalui penggunaan multimedia. Multimedia merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan karena dapat menyentuh berbagai panca indera selain itu juga dapat membuat daya tarik dan minat terhadap anak menjadi bertambah. Menurut Deni Darmawan (2012: 55-56) pembelajaran dengan multimedia interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. [2]

Dari latar belakang permasalahan pada paragraf sebelumnya, maka akan dibuat sebuah penelitian dengan judul "**Perancangan Animasi 2D Profesi Pekerjaan Sebagai Media Pembelajaran Anak TK**". Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya pada anak TK Kartika III-34 Yogyakarta dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar anak mengenai profesi pekerjaan sehingga mereka tidak mengalami kebingungan dalam menentukan cita-citanya dan melalui media pembelajaran ini anak-anak mampu memahami informasi yang disampaikan dengan mudah dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara membuat media pembelajaran animasi 2 (dua) dimensi "Profesi Pekerjaan" yang interaktif dan menarik untuk anak taman kanak-kanak?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran ini hanya membahas mengenai profesi pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.
2. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* dengan *Action Script 3*.
3. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pengguna *desktop* dengan aplikasi *flash player*.
4. Aplikasi media pembelajaran ini terdapat kuis singkat yang hanya membahas mengenai profesi pekerjaan.
5. Penelitian dilakukan pada TK Kartika III-34 Yogyakarta.
6. Aplikasi ini dibuat untuk anak usia dini dari rentang umur 3-6 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan animasi 2 (dua) dimensi untuk pembelajaran mengenalkan profesi pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar, sehingga anak-anak diharapkan mampu mengetahui atau mengenal profesi pekerjaan tanpa disadari mereka dan betapa pentingnya menghargai semua profesi yang ada.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Dapat memahami rancang bangun aplikasi animasi 2D sebagai media pembelajaran secara umum.
 - b. Untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan penulis dalam mengkaji tentang pendidikan pada anak usia taman kanak-kanak.
2. Bagi Sekolah TK Kartika III-34
 - a. Untuk mengenalkan anak-anak mengenai profesi pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.
 - b. Untuk membantu aktifitas belajar mengajar melalui media pembelajaran yang interaktif dan menarik di TK Kartika III-34 Yogyakarta.
 - c. Untuk membantu meningkatkan daya minat anak terhadap pelajaran.
 - d. Agar meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan sebagai alat bantu mengajar yang mudah digunakan dalam menyampaikan materi.
 - e. Dapat merangsang anak-anak untuk memiliki sebuah cita-cita.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Untuk menambah ilmu pengetahuan atau wawasan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa, staf pengajar, dan lainnya, khususnya bagi mahasiswa agar mengetahui secara persis bagaimana aplikasi animasi 2D sebagai media pembelajaran yang interaktif.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data atau informasi, keterangan dan data-data yang diperlukan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya:

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode mengumpulkan data dengan mengamati langsung di lapangan. Observasi bisa dikatakan kegiatan yang meliputi pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Pada penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipan yaitu peneliti melakukan penelitian dengan cara terlibat langsung dengan objek penelitiannya.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Pada kasus ini peneliti menggunakan teknik *interview* (wawancara) bebas terpimpin yakni pewawancara bebas menanyakan apa saja dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci, tetapi sesuai dengan data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.2 Analisis

Penulis menggunakan metode analisis kebutuhan sistem untuk mengevaluasi pembuatan sistem aplikasi ini agar mempermudah dalam perancangan aplikasi.

1.6.3 Tahapan Pengembangan Multimedia

Untuk perancangan aplikasi ini metode yang digunakan adalah metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi metode *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* yang sesuai dengan tahapan “Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Profesi Pekerjaan” sebagai Media Pembelajaran Anak TK”.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan proposal ini dapat dilihat di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang kerangka penulisan dalam penelitian yang meliputi latar belakang masalah diambilnya judul Pembuatan Animasi 2D “Profesi Pekerjaan” sebagai Media Pembelajaran Anak TK sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat pada anak TK berbasis *desktop*, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari pengamatan langsung, wawancara, jurnal, buku dan internet sebagai sumber bahan referensi dalam membuat aplikasi media pembelajaran animasi 2D yang interaktif dan menarik.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang bagaimana menganalisa dan merancang program pembuatan aplikasi animasi 2D “profesi pekerjaan” sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat pada anak TK berbasis *desktop*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi (pembuatan atau *assembly*) mulai dari perancangan sampai pembuatan aplikasi, hasil testing aplikasi dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan diberikan serta saran untuk perbaikan atau pengembangan sistem sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.