

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara [1]. Mengacu pada definisi ini menunjukkan bahwa pendidikan sangat penting dan berguna bagi kemajuan dan perkembangan peserta didik, termasuk di dalamnya ialah pendidikan karakter.

Pendidikan karakter bagi anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah, tetapi bagaimana menanamkan nilai-nilai kebaikan supaya menjadi kebiasaan ketika kelak dewasa atau pada jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut pakar psikologi, anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan atau yang biasa dikenal dengan *golden age*. Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa.

Metode bermain, bernyanyi, bercerita, karya wisata, dan pemberian tugas adalah beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik di sekolah untuk anak usia dini [2]. Kelebihan metode bermain adalah menggembirakan dan menyenangkan bagi anak namun tidak mengutamakan hasil. Kelebihan metode bernyanyi adalah mudah dalam mengingat namun tidak ada praktik secara langsung. Kelebihan metode bercerita adalah dapat melatih imajinasi

anak namun bisa membuat anak menjadi jenuh. Kelebihan metode karyawisata adalah mendorong anak untuk mengamati serta menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu. Namun metode karyawisata memerlukan waktu dan biaya yang banyak. Kelebihan metode pemberian tugas adalah melatih motorik anak namun dapat membuat anak merasa tertekan.

Metode demonstrasi dan dialog dapat menjadi solusi dari kelemahan-kelemahan pada metode bermain, bernyanyi, bercerita, karyawisata, dan pemberian tugas. Metode demonstrasi melatih anak dalam meniru (meneladani) terhadap apa yang dilihat dan didengar. Metode dialog dapat menciptakan komunikasi dua arah antara siswa dengan guru sehingga meningkatkan kemampuan anak menyatakan pendapat, gagasan, dan perasaan kepada orang lain. Namun permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan metode pembelajaran demonstrasi dan dialog adalah diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu guru pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga anak tidak merasa bosan, memiliki antusias yang tinggi, dan dapat memancing anak untuk menyatakan pendapat. Video animasi 2D adalah media pembelajaran yang tepat karena dapat menyajikan pesan melalui audio visual dan gerak dengan karakter animasi yang menarik. Selain waktu pengerjaan yang lebih singkat, video animasi 2D juga lebih minim biaya dalam pengerjaannya.

PAUD 'Aisyiyah Tegalsari merupakan lembaga penyelenggara pendidikan untuk anak dengan rentang usia 3-6 tahun. Fasilitas di PAUD 'Aisyiyah Tegalsari sangat memadai, terutama adanya televisi dengan teknologi terkini yang

dapat menunjang proses pembelajaran dengan media pembelajaran dalam bentuk video.

Berdasarkan uraian di atas, dalam rangka memberi keteladanan pada anak usia dini sebagai upaya untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter, oleh karena itu peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi yang berjudul **“RANCANG BANGUN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK ANAK USIA DINI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN MENERAPKAN METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI DAN DIALOG (STUDI KASUS: PAUD ‘AISYIYAH TEGALSARI)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu **“Bagaimana membuat video animasi 2D untuk anak usia dini sebagai media pembelajaran pendidikan karakter dengan menerapkan metode pembelajaran demonstrasi dan dialog?”**

1.3 Batasan Masalah

Agar video animasi ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Lingkup penelitian dilakukan di PAUD ‘Aisyiyah Tegalsari.
2. *User* atau pengguna video animasi adalah guru PAUD ‘Aisyiyah Tegalsari.
3. Sasaran dari penelitian ini adalah siswa/siswi PAUD ‘Aisyiyah Tegalsari dengan rentang usia 3-6 tahun.

4. Elemen yang terdapat dalam video animasi ini adalah karakter, audio, *background*, dan narasi.
5. Buku yang menjadi referensi utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Judul buku : Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD

Penulis : Muhammad Fadlillah dan Lilif Muallifatu Khorida

Tempat terbit : Yogyakarta

Penerbit : Ar-Ruzz Media

Tahun terbit : 2013

b. Judul buku : Belajar dan Pembelajaran PAUD

Penulis : Mursid

Tempat terbit : Bandung

Penerbit : Remaja Rosdakarya

Tahun terbit : 2015

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membantu program pemerintah dalam rangka menghasilkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berakhlak mulia melalui pembelajaran pendidikan karakter sejak usia dini.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan video animasi 2D tentang pembelajaran pendidikan karakter untuk anak usia dini dengan menerapkan metode pembelajaran demonstrasi dan dialog.
2. Membantu guru di PAUD 'Aisyiyah Tegalsari dalam memberikan pembelajaran tentang pendidikan karakter kepada siswa.

1.5 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, relevan, dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Metode Wawancara

Melakukan wawancara terhadap guru PAUD 'Aisyiyah Tegalsari untuk mendapatkan informasi tentang objek, proses belajar mengajar, serta sarana dan prasarana yang ada di PAUD 'Aisyiyah Tegalsari.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan yang dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mendefinisikan permasalahan dalam penelitian ini dan mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan dalam proses produksi

video animasi. Metode analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan (fungsional dan non fungsional).

1.5.3 Metode Perancangan

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan terhadap animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi, yaitu merancang ide, merancang konsep, merancang karakter, merancang *background* dan *property*, merancang naskah, dan *storyboard*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah produksi yang terdiri dari proses pembuatan karakter, pembuatan *background* dan *property*, *dubbing*, serta animasi, hingga tahap pasca produksi yang terdiri dari proses *compositing*, *sound effect* dan *background music*, serta *rendering*.

1.5.5 Metode Testing

Pengujian dilakukan untuk mencocokkan hasil akhir animasi dengan rancangan awal yang telah dibuat. Penambahan dan pengurangan konten pada animasi dapat terjadi di tahap ini. Metode *testing* yang digunakan adalah *alpha testing* dan *beta testing*.

1.5.6 Implementasi

Implementasi dilakukan untuk mengimplementasikan atau menerapkan video animasi yang telah dibuat pada kegiatan belajar mengajar dengan guru PAUD 'Aisyiyah Tegalsari sebagai pengguna (*user*).

1.5.7 Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai seberapa besar manfaat atau pengaruh yang didapatkan dari video animasi ini dalam proses pembelajaran di PAUD 'Aisyiyah Tegalsari dan bagi perkembangan moral anak. Hasil evaluasi merupakan kesimpulan dari *alpha testing* dan *beta testing* yang akan menentukan apakah video animasi perlu dilakukan revisi atau tidak.

1.6 Sistematika Penulisan

Urutan singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori pendukung yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis dari permasalahan yang sedang diteliti. Selain menganalisis masalah, bab ini juga berisi tentang analisis dalam proses pembuatan animasi 2D yang diuraikan sesuai dengan tahap-tahap yang dilalui.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan proses produksi, pasca produksi, *testing*, implementasi, dan evaluasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

