BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) yang tidak dapat diulang kembali dan hanya terjadi sekali di dalam periode kehidupan anak. Masa dimana akan terjadi pembentukan karakter anak dalam perkembangannya. Untuk itu anak usia dini memerlukan pendidikan untuk mengembangakan potensinya. Pendidikan merupakan suatu proses pengubahan sikap atau tata laku yang dimiliki seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan sangat penting untuk mempersiapkan seseorang agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan di masa yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini merupakan investasi awal untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini berperan penting dalam memberikan rangsangan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini memiliki peranan strategis untuk mengembangakan potensi awal bagi anak guna memenuhi tumbuh kembang anak agar memiliki pondasi dan kesiapan dalam mengikuti pendidikan selanjutnya (Widyawati,2021). Dalam menyelenggarakan pendidikan anak usia dini, pembelajaran diupayakan dilakukan secara sistematis yang sesuai dengan aspek perkembangan anak.

Pembelajaran adalah proses memberikan bimbingan oleh pendidik kepada peserta didik pada proses belajar. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber

belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar". Kegiatan proses pembelajaran dilakukan oleh dua orang yaitu guru dan siswa (Pane& Dasopang, 2017). Peranan guru dalam proses pembelajaran yaitu guru harus mampu memfasilitasi anak dengan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menarik serta nyaman agar anak dapat belajar dengan baik sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai. Proses tersebutlah yang kemudian memunculkan pengalaman sehingga terjadi perubahan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada anak.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu jalur pendidikan formal. Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang turut membantu anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya sebelum menempuh pendidikan lebih lanjut. Pembelajaran di taman kanak-kanak berperan sangat penting untuk mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki anak. Guru harus mampu mampu menciptakan situasi yang kondusif dalam pembelajaran agar terjadi interaksi yang baik antara guru dengan anak. Pembelajaran di taman kanak-kanak mengutamakan bermain seraya belajar atau belajar sambil bermain. Melalui kegiatan bermain sambil belajar anak dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya. Agar kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal hendaknya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak.

Proses pembelajaran meliputi kegiatan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan serta evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Proses pembelajaran di taman kanak-kanak, menggunakan tema. Tema digunakan untuk mengaitkan beberapa materi pelajaran sehingga sehingga memberikan pengalaman

bermakna kepada anak. Tema yang digunakan hendaknya sederhana dan dekat dengan lingkungan anak (Adam,2019). Pemilihan tema yang dekat dengan lingkungan anak dimaksudkan dekat secara fisik, emosi atau minat anak.

Anak usia dini berpikir secara konkret yang artinya anak belum dapat memahami atau mengerti hal-hal yang bersifat abstrak. Oleh karena itu prinsip pendidikan anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Melihat prinsip pendidikan anak usia dini tersebut, maka dalam proses pembelajaran memerlukan peranan media yang digunakan sebagai penyalur informasi pendidikan bagi anak. Menyajikan materi atau informasi menggunakan media yang berbentuk nyata pada anak usia dini tersebut dapat membantu anak menyerap informasi atau materi dengan baik yang pada akhirnya informasi tersebut diharapkan dapat memberikan perubahan-perubahan perilaku serta kemampuan anak.

Perkembangan zaman yang telah memasuki abad 21 ditandai dengan kehidupan manusia mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dari tata kehidupan sebelumnya. Selain tata kehidupan masyarakat yang berubah, dunia pendidikan juga mengalami perubahan total, dimana pendidikan pada abad 21 menyatukan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, serta sikap terhadap penguasaan teknologi dan informasi. Abad 21 atau biasa disebut zaman teknologi semakin penting atau bahkan menjadi suatu kebutuhan bagi semua orang, bahkan dalam pembelajaran pun menggunakan teknologi untuk memicu motivasi peserta didik agar menjadi tertarik pada pembelajaran sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan berinovasi dari kegiatan pembelajaran tersebut (Hidayat,dkk,2020). Hal tersebut, menuntut guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tujuannya agar pembelajaran yang diberikan dapat membangkitkan semangat, minat dan anak dapat bereksplorasi dalam belajar. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran banyak jenisnya diantaranya media audio visual, multimedia interaktif, cerita bergambar dan video animasi. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu video animasi. Penggunaan video animasi dapat menarik minat anak dalam proses pembelajaran dikarenakan penampilan dari video animasi yang berisikan gambar-gambar yang menarik, suara serta kata-kata yang memudahkan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nurrita,2018). Selain itu, penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat memudahkan guru didalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini (Asmariani,2016). Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendekatkan persepsi pemahaman guru dengan daya tangkap anak. Guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Ketentuan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini, anak didik dituntut agar dapat berpikir kritis, penggunaan model pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk

menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak. Salah satu model yang dapat diterapkan di PAUD yaitu model pembelajaran inkuiri terbimbing yang dimana model tersebut berorientasi pada siswa dan melatih siswa untuk berpikir kritis dan analitik. Penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar anak dikarenakan model pembelajaran inkuiri terbimbing ini membuat anak lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas (Handayani&Puspasari,2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryana & Hijriani (2021) permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya kemampuan pendidik didalam membuat video pembelajaran yang kreatif dan inovatif mengakibatkan kurangnya stimulasi terhadap perkembangan anak. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat umum seperti google dan youtobe. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Veronica, dkk (2019) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menyebabkan rendahnya minat belajar siswa Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Afandi (2015) permasalahan pendidikan yaitu salah satunya ialah minimnya sarana dan prasarana dan media pembelajaran yang digunakan sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mengatasi kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat diatas, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suarjana, dkk (2017) terbatasnya media pembelajaran yang berada di sekolah membuat guru sulit untuk menjelaskan yang ingin disampaikan kepada siswa, hal tersebut menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan dan kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B2 TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar yang bernama Rina Erawati, S.Pd. AUD. pada hari Selasa tanggal 5 Oktober 2021 dinyatakan bahwa tema diriku sub tema tubuhku merupakan materi yang kurang dipahami oleh anak, dibuktikan dari 20 orang anak terdapat 9 orang anak yang belum memahami materi tersebut dan 11 orang anak yang sudah mampu memahami materi tersebut. Mengingat pembelajaran masih dalam situasi pandemi Covid-19 dimana anak-anak hanya belajar melalui grup whatsapp. Dari hasil wawancara, hal tersebut terjadi akibat dari kurangnya sarana yang mendukung pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi yang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang efisien. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media cetak yaitu majalah dan buku tematik dan sesekali menggunakan video pembelajaran yang diakses dari youtobe. Penggunaan media cetak sebagai media pembelajaran menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru yang mengakibatkan anak merasa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Mengingat permasalahan yang terjadi di TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar yaitu permasalahan pengunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik perhatian dan minat anak maka dibuatkanlah media video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku ini untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Dalam tema diriku memuat topik bahasan antara lain mengenal anggota tubuh, menyebutkan fungsi-fungsi anggota tubuh, ciri-ciri anggota tubuh, dan sebagainya. Tema diriku dengan sub tema tubuhku bertujuan untuk meningkatkan pemahaman

atau kecakapan anak dalam mengenal anggota tubuh serta fungsi dari bagian-bagian anggota tubuh, meningkatkan rasa bersyukur anak kepada Tuhan atas nikmat yang diberikan pada tubuh kita. Video animasi berbasis inkuiri terbimbing ini akan mengembangkan tema diriku sub tema tubuhku yang dimana dalam video animasi tersebut akan berisikan gambar, kata, dan suara yang memudahkan anak untuk mengenal anggota tubuh. Dengan mengembangkan media video animasi ini diharapkan anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dan anak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Aspek perkembangan yang ingin dicapai dalam media pembelajaran ini yaitu aspek kognitif ,bahasa, dan sosial emosional.

Berdasarkan paparan sebelumnya, maka diperlukan adanya pengembangan sebuah media. Penelitian ini mengembangan video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku yang bertujuan untuk mempermudah anak memahami anggota tubuh. Penggunaan video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Video animasi tema diriku sub tema tubuhku ini dikemas berdasarkan situasi nyata atau konkret yang berada di sekitar anak. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Berbasis Inkuiri Terbimbing Tema Diriku Sub Tema Tubuhku Pada Anak Kelompok B TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas temuan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang, identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 9 orang anak dari 20 orang anak belum mampu menguasai materi yang diberikan oleh guru yang berdampak pada hasil belajarnya.
- 1.2.2 Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan anak kurang bersemangat didalam mengikuti proses pembelajaran.
- 1.2.3 Guru hanya menggunakan grup *whatsapp* dan sesekali mengakses video pembelajaran dari *youtobe*.
- 1.2.4 Belum adanya media pembelajaran video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku yang mendukung proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya dan pengkajian masalahnya mencangkup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Penelitian ini menitikberatkan pada Pengembangan Video Animasi Berbasis Inkuiri Terbimbing Tema Diriku Sub Tema Tubuhku Pada Anak Kelompok B TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku pada anak kelompok B TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku pada anak kelompok B TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku subtema tubuhku pada anak kelompok B TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan kelayakan video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku subtema tubuhku pada anak kelompok B TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun secara praktis, adapun manfaatnya yaitu sebagai berikut.

1.6.1 **Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan atau wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi serta memberikan pengaruh positif pada ilmu pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan video animasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis, penulis juga mendapatkan manfaat praktis yang berdampak bagi anak, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain yaitu sebagai berikut. RNDIDIA

1.6.2.1 Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu anak memahami materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai serta memotivasi anak untuk lebih bersemangat didalam mengikuti proses pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak dan diharapkan agar guru mampu mengembangkan media pembelajaran lain sesuai dengan kemampuannya.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait media pembelajaran video animasi serta menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan pada saat proses pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku subtema anggota tubuh ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau sumber informasi terkait penelitian mengenai pengembangan media video animasi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah sebuah video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku. Berikut uraian singkat mengenai produk yang dihasilkan yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk ini disajikan berupa video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku yang digunakan pada anak kelompok B taman kanak-kanak yang penggunaanya dapat diputar berkali-kali.
- 1.7.2 Media Pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru maupun siswa baik dalam pembelajaran luring maupun daring melalui laptop atau handphone.
- 1.7.3 Media pembelajaran ini memadukan tiga unsur utama yaitu suara, kata dan gambar. Di dalam penggunaanya anak menekan tombol play lalu anak akan diarahkan pada sub bab yang telah disajikan dan anak dapat memulai menonton video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran di taman kanak-kanak diharapkan dapat menstimulasi perkembangan anak. Untuk itu guru harus mampu menciptakan kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan dan membangkitkan semangat anak didalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mampu memfasilitasi anak didiknya dengan berbagai sarana, prasarana dan media pembelajaran atau sumber belajar lainnya. Pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan semangat anak didalam mengikuti proses pembelajaran agar anak tidak mudah bosan dengan pembelajaran yang diberikan sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Pentingnya pengembangan video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku ini diharapkan anak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak. Selain itu anak juga dapat belajar mandiri serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1.9.1.1 Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan aspek perkembangan anak dan semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian anak dalam mengikuti proses pembelajaran tema diriku sub tema tubuhku. 1.9.1.2 Dengan menggunakan media ini dapat membantu guru didalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik serta membantu anak memahami materi yang berkaitan dengan tema diriku sub tema tubuhku.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1.9.2.1 Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku untuk anak kelompok B taman kanak-kanak, khususnya di TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar dan anak di sekolah lain dengan karakteristik sejenis.
- 1.9.2.2 Pengembangan media video animasi ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang bukan untuk menghasilkan teori melainkan penelitian yang mengembangkan atau menghasilkan suatu produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan dapat berupa media pembelajaran, alat pembelajaran, alat evaluasi dan sebagainya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

- 1.10.2 Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran berguna untuk merangsang minat dan perhatian peserta didik didalam mengikuti proses pembelajaran.
- 1.10.3 Video animasi merupakan media audio visual yang berisikan sebuah gambar bergerak berasal dari objek yang didesain secara khusus sesuai alur yang sudah ditentukan.
- 1.10.4 Inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang mempersiapkan anak pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri sehingga anak dapat berpikir secara kritis untuk menemukan jawaban dari masalah yang dipertanyakan.