

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap negara menempatkan pendidikan sebagai prioritas pertama untuk dapat berkembang dengan pesat. Dalam perkembangannya, pendidikan di Indonesia senantiasa harus menghadapi beberapa masalah yang dimana masalah tersebut hanya dapat diselesaikan dengan partisipasi dari orang tua, guru, kepala sekolah, masyarakat, dan juga peserta didik. Pendidikan bukan hanya penguasaan ilmu pengetahuan serta penguasaan keterampilan-keterampilan, tetapi disebut juga sebagai wadah tumbuh kembang subjek didik menjadi pribadi yang mengenal budaya dan beradab. Pendidikan bukanlah proses memaksakan kehendak orang dewasa (guru) kepada peserta didik, melainkan upaya menciptakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak, yaitu kondisi yang memberi kemudahan kepada anak untuk mengembangkan dirinya secara optimal (Taufiq, 2014). Tujuannya agar bisa mewujudkan pribadi yang tidak hanya cerdas dalam segi kognitif tetapi mampu juga menanamkan kemampuan dalam menjunjung tinggi budaya yang dimiliki suatu bangsa agar tidak tenggelam oleh perubahan jaman. Didalam undang-undang

Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Didalam pendidikan perlu adanya alat atau sarana yang dapat membantu menyampaikan materi yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan peserta didik akan terbantu dan lebih mudah saat belajar. Disetiap media pembelajaran yang disiapkan oleh guru diharapkan media tersebut dapat membantu anak agar dengan mudah memahami materi yang disampaikan dan tidak membuat anak merasa bosan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memerlukan strategi yang tepat dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi yang mudah dipahami anak dan memiliki daya tarik tersendiri. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dengan media visual untuk menarik perhatian peserta didik (Apriansyah, 2020). Selain itu, video animasi mampu menyajikan objek secara detail dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang sifatnya sulit. Ketertarikan peserta didik pada video animasi yang membuat media video animasi dapat diterapkan ditingkat PAUD.

Usia dini dikatakan periode awal yang mendasar dalam tumbuh kembang kehidupan manusia. Hal ini ditandai dengan berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir

perkembangannya. Salah satu periode tersebut ialah periode keemasan. Ditemukan banyak konsep dan fakta mengenai periode keemasan pada usia dini yakni masa dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Terdapat beberapa konsep yang dekatkan untuk masa anak usia dini yaitu masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa membangkang tahap awal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Huliyah, 2017). Usia dini juga dikatakan sebagai masa pembentukan pondasi yang menentukan kehidupan anak di umur selanjutnya. Pada pendidikan anak usia dini terdapat beberapa tema yang dikembangkan, yaitu: diriku, keluargaku, lingkunganku, binatang, tanaman, kendaraan, alam semesta, negaraku, dan lain-lain. Salah satu tema yang diangkat dalam penelitian ini yaitu lingkunganku. Dalam tema tersebut terdapat indikator pencapaian aspek pada pendidikan anak usia dini. Aspek perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan tema lingkunganku adalah aspek nilai agama dan moral anak. Pada dasarnya, penanaman nilai-nilai moral dan agama sejak dini membentuk naluri anak untuk menerima sikap keutamaan dan kemuliaan, dan akan terbiasa melakukan akhlak mulia pada lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 22 Juni 2022 bersama salah satu guru di PAUD Kumara Warmadewa yang bernama Ni Wayan Hirasanti mengatakan dengan sistem pembelajaran daring membuat hasil belajar

anak tidak 100% murni dikerjakan anak bahkan lebih banyak dikerjakan oleh orang tua. Bahkan saat pergantian pembelajaran dari daring ke luring membuat progres anak menurun karena saat pembelajaran luring anak mengerjakan pekerjaan atau tugas sendiri sedangkan jika daring anak banyak dibantu. Proses pembelajaran saat daring lebih banyak melalui *whatsapp* grup dan guru lebih fokus menggunakan media buku panduan serta video pembelajaran anak yang dominan mengunduh pada sosial media. Akan tetapi dengan menggunakan 2 bantuan aplikasi dan media buku panduan tidak bisa menjamin anak akan mengerti materi yang dibahas dan tidak bisa memenuhi aspek perkembangan anak usia dini terutama pada aspek nilai agama dan moral. Oleh karena itu sekolah harus bisa mengatasi masalah tersebut dengan mengubah media pembelajaran yang digunakan. Dan juga dari hasil pengamatan secara langsung, terlihat bagaimana strategi guru yang dapat dikatakan kurang dalam membangun suasana belajar yang saat itu terlihat beberapa anak sibuk dengan temannya, tidur, dan menangis. Dalam penyampaian materi, guru terlihat kewalahan karena hanya berpatokan dengan buku dan anak-anak yang sangat ribut, namun guru berusaha untuk menarik perhatian anak menggunakan media balok, tetapi hanya bertahan sebentar karena anak-anak cepat bosan. Dari masalah yang ditemukan, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membangun semangat belajar anak dan merubah sifat tidak baik didalam kelas dengan memahami materi melalui media audio visual yaitu berupa media video animasi yang dapat meningkatkan aspek nilai agama dan moral anak.

Video animasi mengandung pesan moral yang dapat diterapkan oleh anak dan bisa meningkatkan aspek nilai agama dan moral dalam diri anak. Oleh karena itu, isi dari video animasi tersebut yaitu cara berfikir yang baik, berbicara yang baik,

dan bertindak baik yang lebih dikenal dengan *Tri Kaya Parisudha* dalam ajaran Agama Hindu.

Menurut kitab suci Sarasamuscaya, *Tri Kaya Parisudha* merupakan salah satu ajaran etika yang memuat sepuluh perilaku yang perlu dikendalikan atau disucikan, yaitu tiga pengendalian pikiran yang harus disucikan, empat perkataan yang perlu dikendalikan, dan tiga perbuatan yang perlu disucikan dan dikendalikan (Lodra, 2006). Nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* perlu ditanamkan di sekolah, karena sekolah merupakan tempat pengembangan sumber daya yang cerdas dan berkarakter. Pembentukan karakter inti *Tri Kaya Parisudha* di sekolah sangat penting. *Tri Kaya Parisudha* mempunyai tujuan umum seperti berikut: a) untuk mengembangkan sifat dan sikap jujur dan setia dalam berpikir, berkata maupun berbuat bagi peserta didik dan masyarakat pada umumnya, b) untuk menumbuh kembangkan sikap mental yang bertanggung jawab tanpa diawasi oleh orang lain, c) untuk menumbuhkan kesadaran guna berbuat baik dan mengenal berbagai akibat yang dapat timbul dari pikiran, perkataan dan perbuatan yang dilakukan, d) untuk memberi petunjuk yang baik dan perlu dimiliki serta disadari dalam bergaul, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, e) untuk mengajarkan agar manusia selalu waspada dan hati-hati terhadap pikiran, perkataan dan perbuatan. (Puja, 1981)

Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bisa membantu anak dalam pembelajaran yang terkait materi dan bisa memotivasi anak untuk semangat belajar dan disekolah tersebut belum pernah menggunakan media video animasi maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Pada Tema

Lingkunganku Bagi Anak Kelompok B Paud Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- (1) Kegiatan pembelajaran cenderung berpatokan dengan buku panduan yang membuat anak tidak tertarik pada materi yang dibahas
- (2) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi saat proses pembelajaran
- (3) Kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk memenuhi 6 aspek perkembangan anak usia dini terutama pada aspek nilai agama dan moral.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pembatasan masalah bisa dibatasi dengan masalah utama yang harus dipecahkan agar memperoleh hasil yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini lebih memfokuskan pada pengembangan media video animasi berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku bagi anak kelompok B PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah deskripsi proses rancang bangun media video animasi berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku bagi anak kelompok B PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023?
- (2) Bagaimanakah kualitas isi, desain, dan media video animasi berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku bagi anak kelompok B PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023?
- (3) Bagaimanakah keefektifan media video animasi berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku bagi anak kelompok B PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan untuk mencapai hal – hal yang diinginkan agar penelitian ini menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun media video animasi berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku bagi anak kelompok B PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023.
- (2) Untuk mengetahui kualitas isi, desain, dan media video animasi berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku bagi anak kelompok B PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023.
- (3) Untuk mengetahui keefektifan media video animasi berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku bagi anak kelompok B PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari diadakannya penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan yang berkaitan dengan media video animasi berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku bagi anak kelompok B PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, terdapat manfaat secara praktis yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan pengembang lainnya.

a. Bagi Siswa

Pengembangan media video animasi berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku menjadikan anak mempunyai semangat belajar dan menanamkan aspek nilai agama dan moral anak sejak dini. Tujuan dikemas dalam bentuk media video animasi agar memacu daya tarik dan mudah dipahami sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Pengembangan media video animasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dapat meringankan guru saat menyampaikan materi pembelajaran dan guru lebih termotivasi untuk selanjutnya mengembangkan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan media video animasi diharapkan bisa menjadi motivasi dan memberikan inovasi dalam dunia pendidikan agar bisa lebih kreatif dan selektif dalam pemilihan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

d. Bagi Peneliti lain

Bagi peneliti lain diharapkan bisa dijadikan sebagai referensi yang bisa di terapkan dalam menghadapi masalah yang terdapat di dunia pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media video animasi berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku bagi anak kelompok B PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023. Adapun spesifikasi produk pengembangan media video animasi ini sebagai berikut.

- (1) Nantinya media pembelajaran akan disajikan dalam bentuk video dan bisa diputar lebih dari satu kali.
- (2) Media pembelajaran yang memadukan unsur kata, gambar, dan suara.
- (3) Media pembelajaran ini bisa digunakan oleh guru dan anak baik saat pembelajaran langsung, maupun digunakan secara mandiri saat pembelajaran daring dengan mengoprasikannya menggunakan handphone atau laptop dan tetap diawasi oleh orang tua.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video animasi berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku bagi anak kelompok B PAUD Kumara Warmadewa Tahun

Ajaran 2022/2023 ini, diharapkan dapat memfasilitasi serta membangkitkan semangat belajar anak, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan anak dapat menerapkan ajaran kebaikan yang diberi dalam bentuk video tersebut.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media video animasi ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Media video animasi ini dirancang dengan semenarik mungkin agar bisa menarik perhatian anak untuk meningkatkan pemahaman tentang bagaimana cara berfikir, berkata dan berperilaku baik terhadap sesama.
- b. Dengan menggunakan media video animasi dapat membantu anak dalam memahami materi sesuai tema.

Penelitian pengembangan media video animasi ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

- a. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada tema lingkunganku.
- b. Pengembangan media video animasi ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak usia dini.

1.10 Definisi Istilah

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

- (1) Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas.
- (2) Media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran.
- (3) Tri artinya tiga. Kaya artinya perbuatan, kegiatan atau wujud. Parisudha yang berarti baik, bersih, suci atau disucikan. Jadi *Tri Kaya Parisudha* adalah tiga dasar perilaku yang harus disucikan, yakni pikiran, perkataan dan perbuatan. Bagian dari *Tri Kaya Parisudha*, yaitu: (a) *Manacika Parisudha* yang artinya berpikir yang suci atau yang benar, (b) *Wacika Parisudha* yang artinya berkata yang benar, dan (c) *Kayika Parisudha* yang artinya berbuat yang benar.

