

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu diantaranya: (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 (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak merupakan individu yang unik, berbeda dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya masing-masing. Perkembangan pada anak dari mulai lahir hingga memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Anak usia dini memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, selain itu dimasanya saat ini anak selalu aktif, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak berhenti untuk belajar dan ingin tahu semua hal. Para ahli menyebutnya anak usia dini sebagai masa emas (Golden Age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Menurut Priyanto (2014) pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, social emosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh dan merangsang pertumbuhan kecerdasan otak pada anak.

Sunanih (2017) menyatakan bahwa anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun itulah yang disebut sebagai anak usia dini. Usia ini adalah usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter, kepribadian, dan intelektual pada anak. Masa kanak-kanak juga masa usia yang sangat penting bagi sepanjang hidupnya sebab masa anak masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak di kehidupan selanjutnya. Jadi pada usia ini perlu melibatkan aspek-aspek perkembangan yang ada, agar perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara menyeluruh. Salah satu aspek yang paling penting dalam perkembangan anak adalah aspek afektif. Aspek afektif merupakan aspek yang berkaitan dengan nilai dan sikap seseorang. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Setiap anak tentunya mengalami perkembangan di dalam kehidupannya, salah satunya yaitu perkembangan afektif (emosi). Afektif ini terkadang berkaitan dengan perasaan cinta ataupun takut, dimana dapat mempengaruhi proses belajar anak. Sangat perlu pendampingan orang tua ataupun guru agar anak mampu mengontrol sikap ataupun rasa takut yang berlebihan terhadap sesuatu tersebut.

Pada situasi normal, dalam proses belajar mengajar guru seyogianya mampu mengelola kelas yang menyenangkan dengan berbagai cara-cara yang dapat membuat anak antusias dalam mengikuti proses belajar. Guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran saja, namun lebih dari itu untuk membantu perkembangan belajar anak agar mampu mencapai tujuan pembelajaran, tetapi dalam situasi Negara yang saat ini sedang terjadi yaitu adanya wabah Virus Covid-19, maka seluruh sekolah dan universitas sebagian besar ditutup untuk pencegahan penyebaran virus tersebut. Tidak hanya itu banyak pegawai sipil yang dirumahkan

dalam kurun waktu yang cukup lama, disituasi seperti ini walaupun sekolah dan universitas diliburkan tetapi dari Kemendikbud sudah mengupayakan agar anak-anak, siswa, dan mahasiswa masih bisa tetap belajar, hanya saja belajar dari rumah.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Jumat tanggal 20 November 2020 dengan salah satu guru yang bernama ibu Desak Nyoman Kartini yang menjadi guru di TK Ratna Kumara, beliau mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dari rumah saja tentu tidak efektif untuk anak-anak dan juga siswa yang lainnya, itu dikarenakan pembahasan yang sedikit dan juga kendala pada signal, disinilah pentingnya peran orang tua untuk mendampingi anak-anaknya dalam proses belajar terlebih pada anak usia dini. Saat proses belajar dirumah beberapa sekolah menerapkan system yang berbeda-beda dalam melakukan proses pembelajaran, ada yang menggunakan bantuan aplikasi WhatsApp (WA), bantuan aplikasi Zoom, dan ada juga yang mengguakan keduanya, tentu saja itu saja tidak cukup untuk menunjang proses pembelajaran anak, guru perlu mengelola kelas yang menyenangkan dengan berbagai cara. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran untuk menarik dan memfokuskan perhatian anak-anak dalam megikuti proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2010) media merupakan segala bentuk sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan dari pengirim ke penerima agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian anak sehingga proses belajar terjadi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dibuat agar guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran dan tidak membuat anak-anak menjadi bosan karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Selain itu anak akan lebih tertarik karena terdapat media dalam pembelajaran, anak akan merasa senang dan

antusias untuk belajar. Menurut Adam dan Muhhamad (2015) media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik itu berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara garis besar media pembelajaran memiliki manfaat dalam membantu dan memudahkan anak mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media yang dipergunakan oleh guru tentu disesuaikan dengan materi pelajaran. Guru mengharapkan media pembelajaran yang digunakan dapat membantu pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan, serta menjadikan proses penyampaian materi pada proses pembelajaran menjadi menarik dan dinikmati. Untuk mengatasi kejenuhan anak saat mengikuti proses pembelajaran di rumah, guru memerlukan strategi yang tepat. Salah satu strategi yang tepat yaitu dengan menggunakan media video animasi yang fleksibel dapat dipelajari di rumah secara praktis dengan mandiri.

Mengingat permasalahan yang terjadi di TK Ratna Kumara yaitu permasalahan terletak di aspek afektif maka dibuatlah media video animasi ini agar dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Media video animasi ini akan dikemas dalam bentuk cerita yang menggunakan tokoh animasi, yang akan membantu anak dalam menstimulasi perkembangan moral, pengetahuan anak dalam bersikap dan menajaga emosi. Dalam kegiatan bercerita ini akan menyampaikan pesan-pesan moral yang diterima oleh anak dan nantinya dapat meningkatkan aspek afektif dalam diri anak mengingat banyak pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita pada media video animasi ini. Tidak hanya itu media

video animasi ini akan berisikan cerita tentang bagaimana hidup dengan sesama, manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungan dan manusia dengan tuhan. Dari ketiga hubungan itu, ini yang disebut *Tri Hita Karana* dalam ajaran Agama Hindu. Menurut Yoniarini (2020) kata *Tri Hita Karana* berasal dari bahasa Sanskerta, dimana kata Tri yang artinya tiga, Hita yang artinya sejahtera atau bahagia dan Karana yang artinya sebab atau penyebab. Jadi *Tri Hita Karana* merupakan tiga hubungan yang harmonis yang menyebabkan kebahagiaan bagi umat manusia. Untuk itu ketiga hal tersebut harus dijaga dan dilestarikan agar dapat mencapai hubungan yang harmonis. Konsep *Tri Hita Karana* di Bali tercermin dalam tata kehidupan masyarakat Hindu yang meliputi tiga yaitu: (1) Parahyangan, yakni berupa tempat suci (Pura) tertentu yang mencerminkan tentang Ketuhanan. (2) Pawongan, berupa dalam organisasi masyarakat adat sebagai perwujudan unsur antara sesama manusia. (3) Palemahan, yaitu berupa atau wilayah tertentu sebagai perwujudan unsur alam semesta atau lingkungan. Apabila guru menjelaskan tentang ajaran *Tri Hita Karana* kepada anak yang belum terlalu paham akan ajaran tersebut secara mendetail dan hanya menjelaskan melalui pemaparan kata-kata saja, maka dikhawatirkan anak-anak akan tidak bisa menangkap apa yang sudah dijelaskan oleh gurunya tersebut. Dengan demikian guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online), salah satu contoh yang bisa diterapkan adalah dengan menggunakan media video animasi. Dimana anak akan lebih memahami dan tertarik dengan melihat pengemasan materi *Tri Hita Karana* tersebut dengan menggunakan media video animasi.

Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya pengembangan media yang bisa membantu anak untuk meningkatkan pemahaman terkait materi dan bisa memotivasi anak untuk belajar, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Bertema *Tri Hita Karana* Pada Aspek Afektif Anak Kelompok B di TK Ratna Kumara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas temuan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

- 1.2.1 Cara penyampaian materi lebih sering menggunakan gambar atau media cetak sehingga anak cepat bosan.
- 1.2.2 Dalam proses pembelajaran masih kurangnya penggunaan media pembelajaran berupa video yang bervariasi sehingga kurang menarik untuk anak.
- 1.2.3 Pemberian materi dalam proses mengajar sulit dilaksanakan dalam situasi pandemi Covid-19.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah dapat dibatasi dengan masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada pengembangan media video animasi yang bertema tentang *Tri Hita Karana*. Media pembelajaran ini dilakukan dengan menguji kualitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran) dan untuk

menentukan kelayakan dan kemenarikan dari media pembelajaran yang dibatasi hanya pada uji coba perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media video animasi bertema *Tri Hita Karana* pada aspek afektif anak kelompok B di TK Ratna Kumara?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media video animasi bertema *Tri Hita Karana* pada aspek afektif anak kelompok B di TK Ratna Kumara?

1.5 Tujuan Pengembangan

Setiap penelitian pasti mempunyai tujuan untuk mencapai hal yang diinginkan agar penelitian menjadi relevan dengan rumusan masalah. Sejalan dengan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media video animasi bertema *Tri Hita Karana* pada aspek afektif anak kelompok B di TK Ratna Kumara.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media video animasi bertema *Tri Hita Karana* pada aspek afektif anak kelompok B di TK Ratna Kumara.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran bertema *Tri Hita Karana* yang dimodifikasi dalam bentuk video animasi. Hasil penelitian ini dapat berkontribusi memberikan sumbang pikiran untuk perkembangan ilmu pendidikan yang berkaitan dengan media video animasi bertema *Tri Hita Karana*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis, penulis juga mendapatkan manfaat praktis yang berdampak pada anak, guru, kepala sekolah dan peneliti.

1.6.2.1 Manfaat bagi anak

Dengan penggunaan media video animasi ini khususnya bertema *Tri Hita Karana*, dapat membuat anak lebih termotivasi dalam belajar dan dapat menumbuhkan aspek afektif dalam diri anak, pembelajaran akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar anak lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

1.6.2.2 Manfaat bagi guru

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada anak.

1.6.2.3 Manfaat bagi kepala sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran dikelas.

1.6.2.4 Manfaat bagi peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk media video animasi. Berikut uraian secara singkat mengenai media video animasi.

- 1.7.1 Media pembelajaran nantinya akan disajikan berupa video dan penggunaannya bisa diputar lebih dari satu kali.
- 1.7.2 Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan anak dalam pembelajaran langsung, atau dapat pula secara mandiri oleh anak dalam pembelajaran daring saat ini dengan mengoprasikannya melalui *handphone* atau laptop tetapi masih dalam pengawasan orang tua.
- 1.7.3 Media pembelajaran ini memadukan unsur kata, gambar, dan suara. Didalam penggunaannya anak akan diarahkan untuk memilih salah satu sub bagian yang sudah disediakan, pada media sudah tersedia 3 sub bagian. Setelah anak memilih nantinya akan muncul cerita yang sudah tersedia sesuai yang dipilih oleh anak.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan semangat anak dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman anak akan materi yang terkait.

Agar anak yang masih duduk di Taman Kanak-kanak dapat memahami pembelajaran yang bermakna, mudah dimengerti, dan menyenangkan. Maka dalam pembelajaran tersebut guru harus bisa memfasilitasi anak-anak dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, serta pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan. Pentingnya pengembangan media pembelajaran video animasi ini yaitu anak dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pada saat pandemi covid-19. Selain itu anak akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari karena dapat dikaitkan dengan lingkungan sekitar, kehidupan nyata dan anak juga dapat mempelajari materi ini sewaktu-waktu dimanapun dan kapanpun.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan atas beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1.9.1 Media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin sehingga akan mampu menarik perhatian anak untuk meningkatkan pemahaman tentang bagaimana hubungan dengan sesama baik hubungan dengan manusia, dengan lingkungan dan dengan Tuhan.
- 1.9.2 Dengan menggunakan media pembelajaran ini dimasa pandemi Covid-19 dapat membantu anak dalam memahami materi sesuai tema yang ingin disampaikan oleh guru.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1.9.1 Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak usia dini.
- 1.9.2 Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran khususnya pada aspek afektif di masa Pandemi Covid-19

1.10 Definisi Istilah

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

- 1.10.1 Pengertian media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan anak untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.
- 1.10.2 Pengertian video animasi adalah media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit..
- 1.10.3 Kata *Tri Hita Karana* berasal dari bahasa Sanskerta, di mana kata *Tri* artinya tiga, *Hita* artinya sejahtera atau bahagia dan *Karana* artinya sebab atau penyebab. *Tri Hita Karana* berarti tiga hubungan yang harmonis yang menyebabkan kebahagiaan bagi umat manusia. *Tri Hita Karana* dibagi menjadi 3 bagian sub yaitu parhyangan, pawongan dan

palemahan. Parhyangan yang berarti hubungan yang bersifat vertikal atau hubungan antara manusia dengan tuhan sebagai sang pencipta. Selanjutnya pengertian dari pawongan merupakan hubungan yang baik antara manusia dengan manusia yang dikaitkan sebagai makhluk social yang artinya manusia tidak bisa untuk hidup sendiri. Terakhir yaitu palemahan artinya hubungan antara manusia dengan alam atau lingkungan. Melalui hubungan yang harmonis terhadap ketiga hal tersebut yaitu *Tri Hita Karana*, akan tercapai kebahagiaan dan kesejahteraan dalam hidup manusia.

- 1.10.4 Secara umum pengertian afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Sehingga penilaian ranah afektif dapat diartikan sebuah penilaian yang fokus pada ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai.

