

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Perkembangan berpikir anak-anak usia Taman Kanak-Kanak atau prasekolah sangat pesat. Perkembangan intelektual anak yang pesat terjadi pada kurun usia nol sampai usia prasekolah. Masa usia Taman Kanak-Kanak itu dapat disebut masa peka belajar. Dalam masa-masa ini segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal tentunya dengan bantuan dari orang-orang yang berada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya dengan bantuan orang tua dan guru Taman Kanak-Kanak. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan masa *golden age* dan diusia ini perkembangan anak sangat pesat. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan yang paling baik. Di usia ini merupakan *fase* kehidupan yang unik, dan berada pada proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada berbagai aspek jasmani maupun rohaninya berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan. Hery (2019)

menyatakan bahwa : “Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah Jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal”.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini. Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab I pasal I ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam proses pembelajaran anak usia dini memerlukan peran penting guru dan orang tua dalam mengawasi perkembangan anak. Terlebih lagi saat ini dunia khususnya Indonesia menghadapi pandemic covid-19 sehingga perlu pengawasan ekstra bagi guru dan orang tua dalam proses pembelajaran anak.

Wabah Covid-19 bermula timbul di Wuhan China (shi,et al.,2020) dan telah ditemukan sebagai pandemi oleh organisasi kesehatan dunia (sohrabi, et al.,2020).

Mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, seperti isolasi, *social and physical distancing* hingga pembatasan sosial skala besar (PSSB) (Siregar , H.S et, al, 2020), berdasarkan kondisi tersebut pemerintah mewajibkan masyarakat untuk tetap berada di rumah sehingga kegiatan seperti bekerja, beribadah, dan belajar dilakukan di rumah. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan kebudayaan dan Kemeterian Agama RI menerapkan kebijakan belajar dan bekerja dari rumah (*work from home*) mulai pertengahan Maret 2020. Pendidikan anak usia dini pun tak lepas dari kebijakan pembelajaran daring. Hal ini tentunya membuat perubahan bentuk pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh, sehingga meminta guru untuk memutar otak mengajarkan anak dari rumah dengan bantuan orang tua tanpa meninggalkan esensi dan pencapaian perkembangan anak di rumah. Nyatanya di lapangan pembelajaran ini sangat sulit karena orang tua mempunyai kesibukan tersendiri apalagi anak usia dini belum dibolehkan membawa *handphone* sendiri jadi anak harus menunggu orang tua pulang kerja baru bisa mengirim tugas, karena itu guru membutuhkan waktu yang lebih banyak dalam proses penilaian. Anak juga lebih sulit belajar dari rumah sehingga banyak orang tua yang mengeluhkan hal ini. Sedangkan tugas berbeda harus dikerjakan setiap harinya.

Permasalahan yang banyak terjadi saat ini adalah guru dan siswa terbiasa menggunakan metode konvensional sehingga dapat mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan hanya mendengarkan dari guru. Penelitian yang dilakukan oleh Zeptiyani & Wiarta (2020) menyatakan bahwa saat di dalam kelas anak tidak semua perilaku anak merespon dan mendengarkan guru. Siswa yang antusias akan mendengarkan pembelajaran yang disampaikan guru. Hal ini menyatakan siswa

yang tidak mendengarkan pembelajaran maka tidak akan memiliki antusias dalam belajar. Dengan pembelajaran daring pada masa pandemi tentunya yang berperan penting adalah orangtua, yaitu dukungan dari orangtua maupun lingkungan keluarga sangat diperlukan anak dalam menumbuhkan motivasi belajar pada masa pandemi ini. Seperti halnya pada teori Maslow bahwa motivasi adalah usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan untuk dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki (2009, p. 202).

Peran teknologi dalam pendidikan mengalami banyak permasalahan dan memiliki banyak hal yang perlu untuk dikaji. Adanya pandemi Covid-19 yang tidak terduga membuat adanya perubahan kegiatan pembelajaran yang digantikan melalui teknologi yang berkembang saat ini. Pentingnya teknologi digital dalam kehidupan, mengubah cara berkomunikasi dan juga mengubah cara otak bekerja dengan cepat dan mendalam (Mancaniello, 2020, p. 39). Pembelajaran daring tidak mudah dilakukan terutama untuk jenjang pendidikan anak usia dini. Banyak yang harus dipertimbangkan, memperhatikan baik dari sisi latar belakang orangtua, pekerjaan orangtua dan kondisi anak. Guru, wali murid, dan anak akan berperan serta dalam pembelajaran daring. Guru dan wali murid dituntut untuk bisa menjalankan aplikasi yang digunakan sebagai platform dalam kegiatan belajar mengajar. Banyaknya pilihan platform yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tentunya banyak pula media yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui platform yang dipilih. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar anak-anak. Pemilihan media tentunya harus menyesuaikan dengan keadaan, kebutuhan dan kemampuan siswa. Media pembelajaran adalah suatu hal yang strategis dalam proses pembelajaran karena media adalah suatu penghubung

informasi yang akan diberikan guru kepada anak. Menurut Yusuhadi dalam penelitian Sita, media pembelajaran adalah semua yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan pembelajar sehingga terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Mawarti, 2018, p. 13). Media dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual adalah media yang menampilkan gambar atau tulisan yang akan nampak pada layar, sedangkan media audio adalah pesan yang berupa auditif (hanya dapat didengar), sesuai dengan namanya media audio visual yaitu penggabungan antara media visual dengan media audio, media yang mempunyai unsur gambar dan unsur suara. Salah satu media audio visual adalah video pembelajaran. Video menjadi suatu medium yang efektif dalam membantu proses pembelajaran (Zaman & Eliyawati, 2010).

Salah satu media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi adalah media pembelajaran video interaktif, melalui media ini anak-anak akan ditampilkan animasi, gambar, dan audio visual yang akan sangat membantu anak dalam fokus belajar guru juga lebih percaya diri dalam menyampaikan informasi. Seperti halnya pada penelitian yang dilakukan Luh Made Indria Dewi dan Ni Luh Rimpiati, penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat menghubungkan perkembangan kognitif emosional, dan psikomotorik siswa. Video dapat memberi guru lebih banyak fleksibilitas dan mempelajari prespektif dari siswa. Video dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih efektif (Dewi & Rimpiati, 2015). Sedangkan penelitian serupa juga dilakukan oleh Lely Suryani, menggunakan video sebagai media pembelajaran ditemukannya peningkatan perilaku cinta lingkungan setelah anak melihat video pembelajaran perilaku cinta lingkungan sebesar 45%

peningkatan (Suryani & Seto, 2020). Video pembelajaran animasi bermain peran (*role playing*) adalah model yang pertama, dimana anak dibuat untuk mengikuti peran berbeda dalam hidupnya ke dalam satu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan melepaskannya di dalam pementasan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Pada video pembelajaran animasi ini akan mengambil tema Keluargaku dan subtema profesi. Profesi merupakan suatu pekerjaan yang menuntut penguasaan profesi tersebut untuk terus memperbaharui keterampilannya sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Banyak ragam profesi yang saat ini kita kenal seperti guru, dokter, tentara, polisi, perawat, pilot, koki, pemadam kebakaran, dan lain sebagainya. Adapun ragam profesi yang dapat dikenalkan pada anak-anak, yaitu ragam profesi yang berpotensi di Indonesia. Bukan tanpa alasan, mengenalkan aneka profesi pada anak membuatnya semakin banyak tahu tentang cita-citanya kelak. Jika anak mengetahui macam-macam profesi, ini akan memotivasinya untuk berusaha mengejar cita-citanya tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di Taman Kanak – Kanak Kumara Loka Denpasar mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di TK Kumara Loka Denpasar masih sangat terbatas yang masih berbasis konvensional seperti gambar, buku, dan puzzle sehingga tidak bisa digunakan dalam proses pembelajaran daring apalagi selama pandemic ini segala kegiatan dibatasi. Anak harus berdiam diri di rumah dalam waktu yang lama sehingga banyak anak merasa bosan sehingga guru harus memikirkan kegiatan supaya anak dapat berkegiatan walaupun hanya di dalam rumah saja. Apalagi di masa pandemi ini motivasi belajar

anak sangat rendah terlihat pada saat penulis melakukan PPL, anak seperti tidak bersemangat untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. Dengan bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga dapat menghadapi situasi belajar di rumah sehingga lebih menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis memandang perlu mengembangkan topic ini dengan judul “ **Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Role playing* pada tema Keluargaku Subtema Profesi pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Kumara Loka Denpasar**”. Di harapkan dengan video pembelajaran animasi berbasis *role playing* dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik untuk belajar di rumah.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu :

- 1) Keterbatasan pengetahuan tentang video pembelajaran animasi berbasis *role playing* tema Keluargaku subtema Profesi.
- 2) Kurangnya model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran *daring*.
- 3) Peserta didik membutuhkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.
- 4) Model pembelajaran yang dikembangkan adalah video pembelajaran animasi animasi yang berbasis *role playing*.
- 5) Kurangnya Motivasi belajar siswa akibat pembelajaran jarak jauh di masa pandemi ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Karena terbatasnya waktu, tenaga serta sarana yang tersedia, maka penulis membatasi permasalahan penelitian kepada peserta didik kelompok B Taman Kanak-Kanak Kumara Loka Denpasar, dengan video pembelajaran animasi berbasis *role playing*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran animasi berbasis *role playing* tema Keluargaku subtema Profesi pada Anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Kumara Loka Denpasar?
- 2) Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran animasi berbasis *role playing* tema Keluargaku subtema Profesi pada Anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Kumara Loka Denpasar ?

1.5 Tujuan Penelitian

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 Mengetahui rancang bangun video pembelajaran animasi berbasis *role playing* tema Keluargaku subtema Profesi pada Anak kelompok B Taman Kanak – Kanak Kumara Loka Denpasar .
- 2) Untuk Mengetahui Kelayakan video pembelajaran animasi berbasis *role playing* tema Keluargaku subtema Profesi pada Anak kelompok B Taman Kanak–Kanak Kumara Loka Denpasar

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang dicapai dalam penelitian ini, yaitu dapat memberikan kebermanfaatan secara teoretis maupun praktis.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam memahami pentingnya Video pembelajaran animasi berbasis *Role playing* pada tema Keluargaku subtema Profesi pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Kumara Loka Denpasar.

2) Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoretis penelitian ini juga dapat bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, sekolah, serta bagi peneliti lainnya.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk memaksimalkan pemahaman video pembelajaran animasi berbasis *role playing*.

Manfaat lainnya dapat memberikan pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang positif serta dapat menambah wawasan bagi guru mengenai video pembelajaran animasi berbasis *Role playing* pada tema Keluargaku subtema Profesi pada anak kelompok B Taman Kanak - Kanak.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah sebagai pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk menambah wawasan pengetahuan yang baik kedepannya dan mampu memberikan dampak yang positif agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran agar tujuan pendidikan tercapai secara maksimal.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti bidang pendidikan untuk lebih bisa mendalami penelitian yang sejenis dan dapat meningkatkan pengetahuan tentang video pembelajaran animasi berbasis *role playing*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Video pembelajaran animasi berbasis *role playing* pada tema Keluargaku, subtema Profesi di Taman Kanak-Kanak dikembangkan dalam bentuk video yang menarik dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran animasi berbasis *role playing* yang dikembangkan sesuai dengan tema

Keluargaku subtema Profesi pada Anak kelompok B Taman Kanak–Kanak Kumara Loka Denpasar .

- 2) Video pembelajaran animasi berbasis *role playing* menjadi model pembelajaran yang bersifat inovatif dan interaktif pada tema Keluargaku subtema Profesi.
- 3) Video pembelajaran ini dalam bentuk media audio visual.
- 4) Di dalam video pembelajaran animasi berbasis *role playing* ini memuat materi pada tema Keluargaku subtema Profesi.
- 5) Video pembelajaran animasi ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk aktif berperan memainkan peran mereka.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini adalah meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dari rumah yang sering dianggap membosankan. Dengan pengembangan video pembelajaran animasi berbasis *role playing* pada tema Keluargaku subtema Profesi peserta didik memiliki pengalaman belajar berkaitan dengan kehidupan nyata yang dialami siswa. Pengembangan ini juga bermanfaat bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang bisa diterapkan secara daring, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih inovatif dan interaktif.

Tujuan pengembangan video pembelajaran animasi berbasis *role playing* adalah memberikan suatu model pembelajaran yang baik dan menarik untuk pembelajaran berbasis daring, sehingga dapat memotivasi guru-guru untuk lebih kreatif dalam menerapkan model pembelajaran yang dipilih sehingga anak lebih kreatif dan aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, maka dari itu,

diadakan penelitian pengembangan video pembelajaran animasi berbasis *role playing*, untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan keefektifan video pembelajaran animasi berbasis *role playing* khususnya pada kelompok B Taman Kanak-Kanak.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran animasi berbasis *role playing* ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut :

- 1) Model pembelajaran yang dikembangkan menarik, interaktif dan mudah dipahami peserta didik.
- 2) Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelompok B Taman Kanak-Kanak Kumara Loka Denpasar.
- 3) Dengan pengembangan video pembelajaran animasi berbasis *role playing* di masa pandemi covid-19 ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

b. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Muatan video pembelajaran animasi berbasis *role playing* hanya pada tema Keluargaku subtema Profesi.
- 2) Video pembelajaran animasi yang belum sesuai dengan karakteristik Anak Taman Kanak – Kanak.

1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini perlu rasanya penulis menjelaskan istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, yaitu :

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk tersebut.
1. Video pembelajaran animasi berbasis *role playing*, merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran , dimana anak terlibat aktif dalam memainkan peran - peran tertentu.
2. Pada tema Keluargaku merupakan materi yang mencakup subtema anggota keluargaku, profesi anggota keluargaku, dimana di subtema profesi mencakup macam - macam profesi.

