

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Insinyur *google* Eric Schmidt meramalkan pada tahun 2020 semua orang di dunia akan dikendalikan oleh aktivitas internet, dan sekarang sudah menjadi jelas. Teknologi digital terus menerus menyerang kehidupan manusia saat ini. Baik orang tua maupun anak menggunakan media digital dalam berbagai bentuk seperti komputer, ponsel pintar, perangkat game, dan internet. Menggunakan media digital di rumah tidak selalu meningkatkan kualitas hidup keluarga. Tidak jarang anggota keluarga berpisah karena lebih tertarik menghabiskan waktu di perangkat digital dibandingkan berinteraksi satu sama lain. Lebih buruk lagi, orang tua dan anak-anak dapat mengalami masalah kecanduan perangkat. Oleh karena itu, orang tua harus mengembangkan cara-cara baru dalam mendidik anak di era digital (1).

Salah satu media belajar yang dapat digunakan lebih menarik adalah media Video Animasi. Pelajaran yang divisualisasikan dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, serta lebih mudah diterima, dan dipahami, bahkan lebih dapat memotivasi (2). Video Animasi adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan dan rekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (3). Video pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Kehadiran media audio visual dapat digunakan untuk mencapai pembelajaran,

yang merupakan bagian dari sistem pembelajaran (4).

Anak usia dini merupakan awal dari spektrum pertumbuhan dan perkembangan anak. Seorang anak antara usia 0 dan 6 dianggap dalam anak usia dini. Anak usia dini mengacu pada sekelompok anak yang sedang melalui proses khusus pertumbuhan dan perkembangan, klaim (5).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di TK Ar Raudah menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam belajar. Membaca, menulis, berkonstrasi dalam pembelajaran dan berhitung merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, namun kegiatan membaca, menulis, dan berhitung merupakan kegiatan yang tidak mudah bagi Sebagian anak di TK Ar Raudah. Menurut Ibu Haliah (selaku kepala sekolah TK Ar Raudah) kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru TK Ar Raudah untuk lebih meningkatkan minat anak-anak masih sangat sulit karna mengingat umur anak-anak yang pada dasarnya masih ingin bermain dan juga karena adanya keterbatasan fasilitas dan kurangnya media pembelajaran maka dari itu sangat dibutuhkan adanya media pembelajaran untuk menarik minat anak-anak untuk giat belajar dan melatih daya ingat anak-anak dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan umum yang disajikan pada latar belakang, maka tujuan umum penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan kegiatan yang berlangsung di sekolah. Dalam video animasi yang akan dibuat oleh penulis bukan hanya seperti yang terdapat pada film pendek anak-anak pada umumnya, tetapi dalam animasi yang akan dibuat penulis terdapat pembelajaran pengenalan panca indera manusia yang akan membuat pembelajaran

lebih disukai anak-anak. Pembuatan media pembelajaran berbasis animasi ini dilakukan untuk membantu para guru agar lebih memudahkan proses pembelajaran pada siswi-siswi yang masih mengingat bahwa siswi-siswi tk masih berada di umur 6 tahun yang pada dasarnya masih ingin bermain. Hasil penulisan diharapkan dapat menjadi Solusi untuk memecahkan permasalahan dalam bidang pembelajaran pada anak usia dini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Apakah pembuatan video animasi 2 dimensi pengenalan panca Indera manusia bisa digunakan sebagai media pembelajaran siswa pada taman kanak-kanak (TK) Ar Raudah Banjar?
2. Apakah dengan video animasi 2 dimensi membuat anak mudah mengenal panca indra manusia?
- 3.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, maka Batasan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dipelajari yaitu tentang panca indera manusia yang terdiri dari 5 indera yaitu mata, hidung, telinga, lidah, dan kulit.
2. Pembuatan animasi media pembelajaran ini menggunakan software Adobe Photoshop untuk membuat gambar karakter, Adobe After Effect untuk menggerakkan gambar menjadi animasi, dan Adobe Premiere untuk membuat video animasi media

pembelajaran.

3. Hasil dari video animasi ini berupa video yang berformat mp4.

#### **1.4 Tujuan Penulisan**

Adapun tujuan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membantu Anak-anak dalam mempelajari materi Pengenalan Panca Indera Manusia dengan menggunakan video animasi 2 Dimensi agar menarik minat Anak-anak.
2. Untuk membantu memudahkan Anak-anak mengenal panca indera manusia.

#### **1.5 Manfaat Penulisan**

Adapun manfaat dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Agar dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, sehingga menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa taman kanak-kanak (TK).
2. Dengan adanya media pembelajaran video animasi 2 dimensi diharapkan siswa siswi dapat dengan mudah memahami pembelajaran.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk lebih melihat dan memahami perlakuan terhadap keseluruhan, maka perlu dihadirkan suatu system yang berfungsi sebagai kerangka dan pedoman dalam penulisan ini.

Sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Pada Bab I mencakup tentang Latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Tori

Pada Bab II ini, yaitu tentang kajian Pustaka yang berkaitan dengan judul, dasar teori

seperti Video Animasi 2 Dimensi Dengan Teknik Motion Graphic, konsep teknis dan membahas teori dari metode penulisan yang digunakan dalam penulisan ini.

### 3. Bab III Metode Penulisan

Pada bagian Bab III berisikan tentang metode penulisan, tahapan pelaksanaan penulisan, metode pengembangannya, perangkat keras dan lunak dan Pengolahan Sistem Dan Perancangan Animasi.

### 4. Bab IV Hasil dan Pengembangan

Pada bagian Bab IV berisikan tentang hasil penelitian dan pengembangan media animasi video, uji ahli materi dan uji percobaan awal, uji percobaan dan uji statistic menggunakan SPSS

### 5. Bab V Pembahasan

Pada bagian bab V berisikan tentang pembahasan pada hasil dan pengembangan dan kesimpulan penelitian dan saran diberikan kepada peneliti selanjutnya, TK Ar- Raudah Banjarmasin dan pembaca.

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Bisa, Video animasi 2 dimensi pengenalan panca Indera manusia dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa di TK Ar-Raudah Banjar. Hal ini dapat dilihat pada nilai hasil uji coba lapangan yaitu 96% dengan masuk kedalam kategori layak.
2. Mudah, Video animasi 2 dimensi pengenalan panca Indera manusia dapat membuat siswa menjadi lebih mudah mengenal panca indera manusia dan menjadi lebih semangat dalam belajar karena materi yang ada di dalam animasi mudah dipahami oleh siswa di TK Ar Raudah Banjar

### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam menciptakan video animasi yang bermanfaat bagi anak didik dalam belajar
2. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat memproduksi dengan jumlah media lebih banyak agar memperkecil biaya yang dibutuhkan
3. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran animasi video dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai bagaimana peningkatan dan pengaruh media pembelajaran animasi videoterhadap anak, serta berapa usia anak yang tepat dan sesuai untuk menggunakan media pembelajaran animasi video

4. Bagi tenaga pengajar, diharapkan dapat memanfaatkan animasi video edukatif sebagai salah satu media pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Allo, Y. *Analisis Usability Dengan Metode Heuristic Evaluation Di Website Info Kost (Study Kasus: Mamikos. Com)* (Doctoral Dissertation, Stmik Akakom Yogyakarta). (2020)
2. Suryani, L., & Seto, S. B. Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan Pada Golden Age. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900-908. (2020).
3. Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Sd Islam An-Nuriyah. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj* (2020).
4. Nurrita, T. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187. (2018).
5. Suryana, D. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media. (2016).
6. Aminah, N., & Wahyuni, M. P. I. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Lovrinz Publishing. (2019).
7. Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. (2022).
8. Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). (2018).
9. Wahyuni, S. *Revisi Pengantar Psikologi Perkembangan Anak*. (2020).
10. Timotius, K. H. *Otak Dan Perilaku*. Penerbit Andi. (2018).
11. Budiarti, I. S. *Indra Pendengaran; Telinga*. Bumi Aksara. (2023).
12. Kuntoadi, G. B., & Kg, S. *Buku Ajar Anatomi Fisiologi 2: Untuk Mahasiswa Rekam Medis & Infokes*. Pantera Publishing. (2022).
13. Girsang, C. M. C. G. *Pengaruh Model Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn 040446 Kabanjahe* (Doctoral Dissertation, Universitas Quality Berastagi). (2024).
14. Asman, A. *Ilmu Biomedik Dasar*. Penerbit Suka Maju. (2022).

15. Purwaningsih, E., Mirfat, M., & Widayanti, E. Korelasi Antara Indeks Masa Tubuh (Imt) Dengan Kemampuan Mengecap Phenylthiocarbamide (Ptc) Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Yarsi Angkatan 2019. *Majalah Sainstekes*, 9(1), 032-039. (2022).
16. Harsari, R. N., Wahidiyat, M. P., Permanasari, D. E., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Mustikadara, I. S., ... & Judijanto, L. *Dasar-Dasar Desain Grafis: Teori Dan Panduan Dasar Bagi Pemula*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia. (2024).
17. Shabir, R. Pengembangan Video Motion Graphics Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jaringan Berbasis Luas Di Smk Negeri 2 Bandarlampung. (2022).
18. Syaifudin, M. Mendesain Pembelajaran Daring: Berkaca Dari Revolusi Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan Di Indonesia. (2023).
19. Mely Ramayati, M. *Proses Produksi Program Tayangan Sembang Malam Di Ceria Tv Pekanbaru* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). (2021).
20. Priatna, F. A., & Sakti, S. R. M. Strategi Produksi Pt Indosiar Visual Mandiri Bagian Research And Development Dalam Upaya Mengembangkan Program Liga Dangdut Indonesia 2021: Production Strategy Of Pt Indosiar Visual Mandiri Research And Development Division In Efforts To Develop Liga Dangdut Indonesia 2021 Program. *Indonesian Scholar Journal Of Communication (Isjc)*, 1(01), 34-47. (2023).
21. Apriyanti, S. *Analisis Produksi Program Saliha Net Tv* (Bachelor's Thesis, Fakultas Ilmu Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). (2019).
22. Gumantan, A., & Mahfud, I. Pengembangan Alat Tes Pengukuran Kelincahan Menggunakan Sensor Infrared. *Jendela Olahraga*, 5(2), 52-61. (2020).
23. Pujihastuti, I. Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *Cefars: Jurnal Agribisnis Dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43-56. (2010).
24. Arsi, A., & Herianto, H. Langkah-Langkah Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. (2021).
25. Suhardi, D., & Irmayanti, R. Pengaruh Celebrity Endorser, Citra Merek, Dan Kepercayaan Merek Terhadap Minat Beli Konsumen. *Jurnal Inspirasi Bisnis Dan Manajemen*, 3(1), 53. (2019).
26. Iswanto, R. Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*

*Nirmana*, 23(2), 123-129. (2023).

Khulsum, U., Hudyono, Y., & Sulistyowati, E. D. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12. (2018)