

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, kita tengah berada dalam era digital di mana siapa pun dapat dengan mudah terkoneksi dengan berbagai kemajuan teknologi. Dampaknya sangat terlihat dalam bidang pendidikan, di mana teknologi memainkan peran utama dalam lancarnya proses pembelajaran. Pengaruh ini juga kuat dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu area yang terpengaruh oleh perubahan zaman ini adalah pendidikan. Ki Hajar Dewantara, diakui sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, telah memberikan definisi tentang pendidikan yang masih sangat relevan. Ia menyatakan bahwa pendidikan adalah kebutuhan mendasar dalam perkembangan anak-anak, di mana tujuannya adalah untuk mengarahkan dan mengoptimalkan potensi alami yang dimiliki oleh setiap individu. Fokusnya adalah membentuk mereka menjadi individu yang berkualitas dan memiliki kemampuan untuk berkembang dimasa depan.

Pendidikan memegang peran penting dalam mengembangkan dan meluaskan potensi individu agar dapat mencapai pencapaian yang unggul. Kualitas pendidikan tidak terbatas pada sekadar mentransfer informasi dan pengetahuan kepada siswa. Lebih dari itu, pendidikan yang berhasil mampu menciptakan lingkungan yang mendukung, memberikan arahan, dan memotivasi siswa untuk eksplorasi diri serta mengarahkan aktivitas mereka menuju perkembangan yang optimal dan positif. Oleh sebab itu, meningkatkan mutu pendidikan menjadi hal yang sangat signifikan. Hal ini melibatkan beragam usaha inovatif, termasuk mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan, inovasi dalam metode mengajar, serta menyediakan fasilitas pendidikan yang memadai. Dengan cara ini, sistem pendidikan dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan memastikan bahwa para siswa siap menghadapi tantangan dunia modern (Pristiwanti,2022)

Anak usia dini adalah anak-anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun (Saputra, 2018). Anak usia dini dianggap sebagai periode kritis yang sering disebut sebagai masa emas atau *golden aged*. Pada fase ini, perkembangan otak anak berlangsung dengan sangat cepat dan memiliki dampak signifikan sebagai penentu awal bagi perkembangan selanjutnya. Menurut Mansyur (dalam Mandasari, 2021, hlm. 1), sekitar 80% dari perkembangan mental dan kecerdasan anak terjadi selama masa ini. Setiap anak mengalami perkembangan yang unik, dan masa emas ini merupakan satu-satunya kesempatan dalam sepanjang kehidupan manusia. Melalui pendidikan, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini, seperti nilai-nilai agama dan moral, kemampuan fisik motorik, kecerdasan kognitif, keterampilan berbahasa, dan perkembangan sosial emosional, diakui menurut UU Standar Nasional Pendidikan Nomor 4 Tahun 2022. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang komprehensif dan berkelanjutan dalam mengembangkan semua aspek ini.

Salah satu aspek perkembangan yang memiliki signifikansi dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Proses perkembangan bahasa pada anak dimulai sejak masa bayi, bergantung pada pengalaman, keterampilan, dan kemajuan dalam berbicara. Kemajuan dalam bahasa menjadi sarana yang efektif bagi anak untuk berkomunikasi secara sosial. Bahasa memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena tanpa kemampuan berbahasa, manusia akan kesulitan dalam berkomunikasi baik dalam situasi formal maupun informal, serta menyampaikan pikiran dan emosi kepada orang lain. Jika aspek bahasa ini dijalani dengan baik, akan memberikan manfaat besar bagi perkembangan anak di kemudian hari. Oleh karena itu, periode ini dianggap sebagai titik penentuan yang dapat membantu anak mencapai potensi penuhnya saat dewasa (Fariza dkk., 2022).

Pendidikan anak usia dini didesain dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak, yang bertujuan untuk memberikan dasar-dasar pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selain itu, pendidikan ini disesuaikan dengan keunikan dan kecerdasan setiap anak, sehingga pendekatan yang diberikan bersifat individual. Inilah sebabnya mengapa penting sekali untuk merangsang

perkembangan dan pertumbuhan anak-anak, di antaranya melalui pemberian pelayanan pendidikan yang berkualitas bagi mereka (Dwi Mandasari dkk., 2021).

Salah satu keterampilan bahasa yaitu adalah keaksaraan. Keaksaraan adalah keterampilan penting bagi anak usia dini, karena merupakan fondasi untuk perkembangan anak dimasa depan nanti. Kemampuan membaca, menulis, dan memahami tulisan merupakan kunci untuk belajar dengan efektif di berbagai bidang. Menurut Borre (dalam Astanti, 2022, hlm. 14) Kemampuan membaca dan menulis pada usia dini adalah fondasi utama yang menjadi kunci bagi anak-anak dalam proses belajar, tidak hanya terbatas pada keterampilan membaca dan menulis. Keaksaraan melibatkan keterampilan mengidentifikasi simbol-simbol yang dikenal, mengenali suara, mengenal huruf awal dari nama objek di sekitar, mengidentifikasi kelompok gambar yang berhubungan dengan suara atau huruf, serta membaca nama diri sendiri (Haryanti, 2020).

Namun dalam memfasilitasi keaksaraan anak usia dini tidaklah mudah. Berdasarkan hasil wawancara pada studi pendahuluan yang dilakukan di TKIT Ulil Albab. Kurangnya media khusus untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini. selama pembelajaran pendidik hanya menggunakan sarana literasi yang ada disekolah. Tentunya pada keterbatasan ini menyebabkan anak menjadi mudah bosan dan pasif. Salah satu media yang mudah digunakan sebagai bahan ajar disekolah adalah media pembelajaran multimedia. Media pembelajaran multimedia memiliki komponen seperti warna, teks, animasi, gambar/grafik, suara, dan video yang mendukung kebutuhan belajar anak-anak (Khasanah dkk., 2008). Media pembelajaran multimedia mencakup berbagai jenis seperti video, gambar, audio, animasi, dan berbagai bentuk media lainnya. Video, sebagai salah satu jenis media, cocok digunakan untuk anak-anak usia dini. Video adalah representasi visual bergerak yang direkam dan disajikan secara elektronik, yang dapat membantu dalam mengenalkan berbagai konsep kepada anak-anak (Wulandari dkk., 2020).

Media pembelajaran berbasis video animasi, memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama bagi anak usia dini. Animasi memiliki keunggulan dibandingkan dengan media lain seperti gambar statis atau teks karena dapat memvisualisasikan konsep secara dinamis dan

Aulia Fithrati Ahmad, 2023

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MEMFASILITASI KEAKSARAAN ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

interaktif, yang dapat menarik minat anak-anak dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran adalah aplikasi *powtoon*. *Powtoon* adalah platform berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk membuat video animasi dengan mudah tanpa perlu keterampilan teknis yang khusus. Penggunaan media pembelajaran seperti *powtoon* dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran anak usia dini. Keberagaman dalam proses pembelajaran di *powtoon* dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memotivasi. Platform ini juga dapat memfasilitasi hubungan antara guru dan peserta didik melalui umpan balik yang lebih baik (Syam & Sinring, 2017).

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi seperti *powtoon* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran anak usia dini. Animasi dinamis dan konten interaktif dapat membantu anak-anak memahami konsep dengan lebih baik sambil menjaga minat mereka dalam proses pembelajaran. Kemampuan keaksaraan ini sangatlah penting untuk dibangun sejak dini sesuai dengan tahapan usia anak agar kemampuan bahasa anak bisa berkembang. Anak mampu menggunakan kemampuan berpikirnya untuk belajar keaksaraan dengan memanfaatkan media video animasi sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan. Terdapat simbol-simbol yang mudah diingat oleh anak melalui gambar-gambar yang dekat dengan kehidupan disekitar lingkungan anak seperti gambar binatang, benda, buah, dan sayur. (Listriani dkk., 2020)

Maka berdasarkan analisis itulah peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* untuk Memfasilitasi Keaksaraan Anak Usia Dini. Adapun dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada metode penelitian mix method dengan model EDR (*Educational Design Research*) menurut McKenney dan Reeves.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Fokus masalah penelitian yaitu bagaimana mengembangkan media video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini. agar

operasional maka fokus masalah tersebut dijabarkan ke dalam rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana analisis dan eksplorasi kebutuhan pengembangan video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini?
- 2) Bagaimana proses desain dan kontruksi pengembangan video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini?
- 3) Bagaimana evaluasi dan refleksi dari pengembangan video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini?
- 4) Bagaimana kelayakan produk pengembangan video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini?

1.3 Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan yang merupakan hasil dari jawaban rumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mendapatkan hasil deksripsi proses analisis dan eksplorasi pengembangan video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.
- 2) Untuk mendeskripsikan desain dan kontruksi pengembangan video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.
- 3) Untuk mendeskripsikan hasil evaluasi dan refleksi dari pengembangan video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.
- 4) Untuk mendeskripsikan kelayakan produk media video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.

1.4 Manfaat

Penelitian pengembangan video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi suatu pedoman/rujukan pengembangan aspek social emosional anak usia dini dalam pembelajaran.

- 2) Manfaat Praktis

- a) Bagi Anak di TKIT Ulil Albab

Aulia Fithrati Ahmad, 2023

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MEMFASILITASI KEAKSARAAN ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan pengembangan video animasi berbasis *powtoon* anak bisa terfasilitasi terutama untuk persiapan pra membaca dan pra menulis.

b) Bagi Guru di TKIT Ulil Albab

Penelitian ini bisa memberikan gagasan dan ide dalam melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharap dapat memberikan suatu pengalaman dan pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan media pembelajaran, khususnya untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia ini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini dilakukan secara terstruktur dengan mengikuti pola yang sesuai dengan pedoman Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang diterapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia (2021), meliputi: pendahuluan, kajian pustaka, metodologi penelitian, temuan dan bahasan, serta simpulan, implikasi dan rekomendasi.

1) BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan skripsi. Adapun tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media dan mendeskripsikan poin pada rumusan masalah, dan manfaat penelitian ini yaitu mendeskripsikan manfaat secara teori dan praktis serta struktur organisasi skripsi.

2) BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisikan kajian teori yang memuat teori dan konsep, kerangka berfikir dan gagasan terkait bidang pengembangan yang dikajikan, serta penelitian yang relevan. Kajian Pustaka yang dibahas mengenai keaksaraan, media pembelajaran, video animasi dan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

3) BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang isinya berupa penjabaran mengenai metode penelitian dan beberapa komponen yang memenuhinya, yaitu desain penelitian sesuai dengan tahapan penelitian EDR (*Educational Design Research*),

langkah-langkah pengembangan yang diuraikan melalui prosedur penelitian dan prosedur evaluasi, serta prosedur untuk analisis data.

4) BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan

Hasil temuan dan pembahasan yang berisi tentang penjabaran mengenai proses pelaksanaan setiap tahapan pada prosedur penelitian terkait jawaban dari rumusan masalah. Pembahasan berisi tentang penjabaran keseluruhan proses dan hasil terkait pengembangan video animasi berbasis *powtoon* untuk memfasilitasi keaksaraan anak usia dini.

5) BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini berisi penutup yang terdiri dari simpulan, implikasi, dan saran. Simpulan hasil dari temuan dan pembahasan yang sudah disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian yang meliputi rancangan proses dan hasil pengembangan media dan kelayakan media. Implikasi dan rekomendasi dijabarkan berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan secara alamiah.