

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Analisis Masalah

Pada zaman modern seperti sekarang ini, kecanggihan teknologi sudah semakin maju dan berkembang dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Guru sebagai seorang pendidik juga turut merasakan manfaat dari perkembangan teknologi tersebut. Seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat anak semangat belajar agar anak tidak merasa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Langkah yang dilakukan guru dalam mewujudkan hal tersebut salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang biasa digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut McLuhan dalam Atherson juga mengutip bahwa "Suatu media adalah pesannya".<sup>1</sup> Hal tersebut membuktikan bahwa penyampaian pesan yang mudah dalam pembelajaran adalah dengan media. Salah satu media pembelajaran yang saat ini populer digunakan oleh guru

---

<sup>1</sup> Atherson J. S, *Learning and Teaching Media on Line*, (<http://www.dmu.as.wiamesa~teaching/media.htm>), 2003. Diakses pada tanggal 28 Desember 2019

untuk dapat menarik perhatian dan merangsang pikiran anak adalah media video animasi.

Secara umum, video animasi adalah gambar yang muncul dan dapat bergerak. Video adalah media audio visual yang dapat menampilkan gambar dan suara.<sup>2</sup> Pengertian dari sebuah film animasi adalah salah satu di mana boneka atau gambar tampak bergerak.<sup>3</sup> Berdasarkan uraian tersebut, dapat dijelaskan bahwa video animasi adalah salah satu media audio visual yang dapat menampilkan gambar dan suara, di mana salah satu boneka atau gambar tampak bergerak sehingga terlihat seperti hidup ketika video tersebut ditampilkan.

Media video animasi dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pengalaman observasi peneliti di TK Marsudirini Cor Jesu Matraman, peneliti melihat bahwa sekolah tersebut menggunakan video sebagai salah satu media yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran Bahasa Inggris. Hal serupa juga terdapat di TK Negeri Besuki, penggunaan video animasi terkadang digunakan oleh guru sebagai pembuka materi sebelum guru menjelaskan kegiatan inti yang akan dilakukan.

---

<sup>2</sup> Sharon E. Smaldino, dkk. *Instructional Technology and Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. (Jakarta: Kencana, 2011) Hal. 404

<sup>3</sup> Hanifah Khalidiyah, *The Use of Animated Video in Improving Student's Reading Skill*. *Journal of English and Education*, Vol 3 No. 1, September 2015, Hal. 65

Media video animasi yang berdurasi beberapa menit mampu memberikan kemudahan bagi guru agar dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung dan membantu perkembangan kognitif anak. Selain digunakan untuk pembelajaran pada aspek kognitif, media film dan video juga dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi anak agar mampu berpikir kreatif. Kreatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.<sup>4</sup> Bowkett dalam McWilliam berkata bahwa:

*Creative is a much an attitude as it's a set of mental processes. It incorporates playfulness, curiosity, sensitivity, self-awareness and independence.*<sup>5</sup>

Arti dari kutipan Bowkett mengenai kreatif adalah semacam sikap yang merupakan sebuah proses mental. Hal ini mencakup keceriaan, rasa ingin tahu, kepekaan, kesadaran diri dan kebebasan.

Berangkat dari hal tersebut maka pengembangan kreativitas anak perlu diterapkan kepada sejak usia dini. Hal tersebut juga tidak menutup kemungkinan agar anak terbiasa untuk berpikir kreatif. Seperti proses mental yang dikatakan oleh Bowkett, yaitu keceriaan, rasa ingin tahu, kepekaan, kesadaran diri dan kebebasan. Itu semua sedang terjadi pada anak usia dini. Melalui proses mental tersebut,

---

<sup>4</sup> Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar dan Implementasi*, Jakarta: Prenadamedia 2014, Hal. 83

<sup>5</sup> Erica L. McWilliam, *Teaching for Creativity: from sage to guide meddler*. Asia Pacific Journal of Education Vol. 29 No.3, 2009. Hal. 5

nantinya anak diharapkan dapat terbiasa dengan pemikiran baru dan terbiasa juga dalam menggunakan imajinasi mereka untuk menjadi pribadi yang kreatif.

Masa yang tepat untuk membiasakan anak berpikir kreatif adalah sejak usia dini. Hal tersebut dikarenakan pada masa usia dini adalah masa yang disebut *The Golden Age*. *The Golden Age* adalah masa-masa keemasan seorang anak, yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan.<sup>6</sup> Masa *golden age* adalah ketika anak berusia dini lahir sampai enam tahun, karena saat itu merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan kepribadian seorang anak.

Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah usia 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa Negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun.<sup>7</sup> Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan dengan pesat untuk kehidupan selanjutnya. Seperti yang diungkapkan Locke dalam jurnal Woodhead bahwa:

---

<sup>6</sup> Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidkan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media 2016, Hal. 48

<sup>7</sup> Yenina Akmal dan Niken Pratiwi, *Ilmu Pendidikan Anak*, (Jakarta : FIP Press, 2012), Hal. 3

*The young child is a 'tabula rasa', a blank slate – development is a critical time for laying down the foundations that will enable children to achieve their potential.<sup>8</sup>*

Artinya bahwa anak usia dini merupakan kertas kosong atau “Tabula rasa”. Masa perkembangannya adalah waktu yang kritis untuk meletakkan pondasi yang memungkinkan anak-anak untuk mencapai potensinya.

Pernyataan-pernyataan di atas menunjukkan bahwa anak mengalami masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka terhadap berbagai rangsangan. Pada usia pertama awal kehidupan anak adalah masa yang paling kritis atau masa yang menentukan pembentukan kepribadian seseorang. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen anak, karena anak mampu menyerap informasi yang sangat tinggi. Hal-hal tersebutlah yang menyatakan bahwa stimulasi pengembangan kreativitas dapat diterapkan kepada anak sejak usia dini melalui pembiasaan yang baik dan positif.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti merasa bahwa stimulasi pengembangan kreativitas yang dilakukan dalam pendidikan dapat dikenalkan juga melalui media video. Mengingat perkembangan teknologi yang sudah semakin canggih, maka anak

---

<sup>8</sup> Martin Woodhead, *Early Childhood Development: a question of rights*, Vol. 37 No. 3, 2005, Hal. 6

usia dini juga berkesempatan untuk menggunakannya. Melalui penggunaan media video tersebut anak diharapkan dapat memahami dan mengikuti contoh yang dilakukan karakter dalam video. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan membuat penelitian mengenai “Pengembangan Media Video Animasi untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang telah dikemukakan, maka berikut adalah masalah yang dapat diidentifikasi dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media video animasi saat ini bagi anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana pemanfaatan media video animasi saat ini bagi anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana ketersediaan media video animasi saat ini untuk anak usia 5-6 tahun?
4. Bagaimana pelaksanaan pengembangan kreativitas bagi anak usia 5-6 tahun pada saat ini?
5. Media pembelajaran apa yang digunakan untuk menstimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun?
6. Upaya apa yang dilakukan untuk menstimulasi pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun?

7. Bagaimana kegunaan media video animasi sebagai upaya untuk menstimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun?
8. Hal apa saja yang dapat diberikan pada anak usia 5-6 tahun untuk menstimulasi kreativitas anak?

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan media video animasi untuk dapat menstimulasi kreativitas pada anak usia 5-6 tahun?”

### **D. Ruang Lingkup**

Berdasarkan dari analisis masalah dan identifikasi serta rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, maka peneliti membatasi penelitian pada ruang dimana masalah akan diteliti secara fokus dan mendalam.

Media video animasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah video yang berisikan tentang cerita anak kreatif. Video ini akan menampilkan gambar animasi dan suara. Video ini akan dibuat dengan menggunakan aplikasi animasi yaitu *Adobe Illustrator*, *FilmoraGo*, *Adobe After Effects*, dan *Adobe Premiere*. Video dapat ditampilkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran agar lebih mudah dalam menjelaskan materi sebelum memulai kegiatan inti yang akan dilakukan. Melalui video ini guru dapat mengajukan berbagai

pertanyaan kepada anak, hal tersebut dilakukan untuk mendorong anak agar dapat menyampaikan pikiran mereka ketika sedang menonton video.

Kreativitas yang dimaksud dalam video animasi adalah cerita anak yang kreatif. Kreatif merupakan proses kemampuan berpikir dan imajinasi dalam diri seseorang yang mampu ia ungkapkan. Video animasi yang dibuat akan menampilkan cerita, contoh pemikiran, ide-ide dan perilaku kreatif yang mampu merangsang anak untuk dapat berpikir kreatif.

Anak usia 5-6 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang berusia sekitar 5-6 tahun akan ikut serta dalam penelitian ini. Peneliti nantinya akan melibatkan anak-anak usia 5-6 tahun dengan jumlah anak sebanyak 8 orang untuk uji coba pengembangan media yang menjadi objek penelitian.

#### **E. Fokus Pengembangan**

Berdasarkan identifikasi masalah dan ruang lingkup masalah yang telah dipaparkan, peneliti menetapkan fokus pengembangan sebagai berikut: “Pengembangan media video animasi untuk menstimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun.”

#### **F. Kegunaan Hasil Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.



## 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang Anak Usia Dini (AUD) mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi untuk menstimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun terutama dalam lembaga pendidikan anak usia dini.

## 2. Secara Praktis

### a. Pendidikan Anak Usia Dini

Sebagai masukan atau saran bagi lembaga pendidikan untuk dapat merancang implementasi stimulasi yang tepat dalam pengembangan video animasi untuk mengembangkan kreativitas anak khususnya usia 5-6 tahun.

### b. Guru

Sebagai masukan bagi pendidik untuk mengembangkan penggunaan media teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, bahwa ada berbagai macam media yang dapat digunakan guru membantu anak menjadi kreatif. Salah satunya adalah video animasi yang dapat merangsang anak untuk melakukan hal-hal kreatif.

### c. Masyarakat

Sebagai referensi dan menambah wawasan mengenai video animasi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

d. Orangtua

Sebagai pengetahuan bagi orangtua mengenai manfaat video animasi dalam mengembangkan atau menstimulasi anak usia dini, sehingga orangtua dapat memberi anak kesempatan untuk menggunakan video animasi sebagai media namun tetap dalam pengawasan orangtua.

3. Untuk Penelitian Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumbangan atau gambaran bagi peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian dikemudian hari terkait dengan pengembangan media video animasi.

