

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini menurut NAEYC (National Association for the Education of Young Children) merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di Taman Penitipan Anak (TPA), penitipan anak dalam keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, Taman Kanak-Kanak (TK), dan juga Sekolah Dasar (SD). Pada usia 0-8 tahun tersebut, terjadi proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek kehidupan.¹ Pada usia tersebutlah masa efektif untuk menstimulasi berbagai potensi yang dimiliki anak. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang tepat dan maksimal untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak². Salah satu yang perlu distimulasi pada diri anak adalah karakter kreatifnya. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nurani yaitu, “usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak....”³. Stimulasi yang tepat pada anak usia dini akan membawa banyak manfaat bagi perkembangan anak untuk masa sekarang dan juga masa depan. Diperlukan kegiatan-kegiatan yang menarik untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini.

Terkait dengan pembentukan karakter yang penting bagi anak, karakter kreatif merupakan salah satu yang perlu distimulasi. Anak-anak yang mempunyai karakter kreatif adalah individu yang selalu berusaha mewujudkan ide gagasannya dalam kegiatan kreatif untuk menghasilkan suatu karya⁴. Karakter kreatif sendiri disebutkan sebagai salah satu karakter yang terdapat dalam Profil Pelajar Pancasila. Elemen kunci karakter kreatif pada Profil Pelajar Pancasila terdiri dari;

¹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), h.1.

² Julianti, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2024, Vol 1, No. 2.

³ Yuliani Nurani, *Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2020)

⁴ Ratna Megawangi, dkk, *9 Pilar Karakter (9 Pilars of Character)*, (Bogor: Indonesia Heritage Foundation, 2014)

menghasilkan gagasan yang orisinal dan menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan, kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 perihal Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini bab 4, pasal 4, butir 4 (e) yang berbunyi

“memiliki daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi dan ekspresi pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk tindakan sederhana dan/atau karya yang dapat dihasilkan melalui kemampuan kognitif, afektif, rasa seni serta keterampilan motorik halus dan kasarnya.”⁵

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti mengartikan karakter kreatif pada elemen menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal dapat distimulasi dengan menggabungkan kemampuan gerak dan kemampuan berimajinasi anak, yaitu pada kegiatan gerak kreatif.

Hal ini sejalan dengan pendapat Dodge dan Colker dalam Antara, yaitu gerak kreatif memberikan kontribusi besar pada sosial-emosional, kognitif, dan perkembangan fisik anak.⁶ Ketika anak bergerak dengan penuh kebebasan maka akan memberikan stimulasi yang berkualitas pada perkembangan sosial emosional anak. Melalui gerak kreatif, banyak pula aspek perkembangan anak yang dapat meningkat, diantaranya adalah sosial-emosional, kognitif, dan fisik-motorik. Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan dan pemilihan kegiatan dan juga media pembelajaran untuk menstimulasi anak dalam gerak kreatif juga perlu diperhatikan.

Media pembelajaran yang dikembangkan dengan baik akan memunculkan motivasi anak dalam belajar dan dapat memunculkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.⁷ Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu dalam keberhasilan tujuan pembelajaran, dan dapat memaksimalkan stimulasi yang dilakukan pada anak usia dini.

⁵ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. SKL STPPA PAUD Kurikulum Merdeka. Permendikbud No 5 2022 2022 (https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3017). Diakses tanggal 20 Agustus 2024 pukul 9.00 WIB.

⁶ Putu Aditya Antara, Stimulasi Metode Permainan Kreatif Berdesain Creative Movement Dalam Menumbuhkan Kemampuan Spasial Anak Dengan Mempertimbangkan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 2018, Vol.12. h. 303. <https://doi.org/10.21009/JPUD.122.11>

⁷ Johari, Andriana & Hasan, Syamsuri & Rakhman, Maman.. Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*. 2014, Vol. 1, No.1. h. 9

Adapun salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang stimulasi perkembangan anak usia dini adalah media video animasi. Dengan menggunakan video animasi pembelajaran, anak dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan kegiatan menjadi lebih menarik serta menyenangkan, selain itu materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh anak karena adanya visualisasi yang membuat materi menjadi jelas.⁸ Berdasarkan pernyataan tersebut, video animasi dapat meningkatkan minat anak dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media video animasi juga, pembelajaran akan lebih menarik dan dapat dilakukan secara interaktif.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak yang ditujukan untuk menstimulasi gerak kreatif anak usia 5-6 tahun. Dengan ini, anak usia dini dapat menggunakan keterampilan gerak yang dimiliki dan juga imajinasi yang kreatif. Media yang akan dikembangkan yaitu video pembelajaran berbentuk animasi, dengan tujuan pembelajaran yaitu untuk menstimulasi gerak kreatif anak usia 5-6 tahun.

Dalam rangka untuk mengetahui kondisi saat ini tentang penggunaan video pembelajaran oleh para guru di Lembaga PAUD, dan untuk mengetahui kegiatan gerak kreatif yang dilakukan di Lembaga PAUD, peneliti membagikan survey awal melalui google formulir dan diisi oleh 42 guru PAUD di Jakarta. Berdasarkan survey awal yang dilakukan oleh peneliti tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut;

Para guru di Lembaga PAUD sebanyak 50% sudah pernah membuat video pembelajaran sendiri, namun sebanyak 64,3% guru PAUD lebih sering menggunakan video buatan orang lain (yang sudah ada di Youtube) untuk pembelajaran, dan hanya sebanyak 35,7% guru PAUD yang menggunakan video buatan sendiri. Hal ini menandakan bahwa masih sedikitnya guru PAUD yang membuat video pembelajaran sendiri dan menggunakannya untuk pembelajaran di kelas. Selain itu, jenis video yang paling sering ditampilkan oleh guru saat pembelajaran. Sebanyak 50% adalah video musik dan gerak, kemudian 26,2%

⁸ Rifdah Kamilah. (2024) *Pengembangan Video Animasi Binatang Untuk Peserta Didik Tingkat B Di TK Timun Mas Parung Serab Ciledug*. Sarjana Thesis, Universitas Negeri Jakarta.

video tutorial, dan 23,8% video materi. Namun, saat menampilkan video musik dan gerak, guru PAUD lebih sering mengajak anak untuk mengikuti gerakan yang ada pada video daripada membuat gerakan sendiri sesuai imajinasinya (gerak kreatif). Hal ini terlihat dari data yang menunjukkan sebanyak 81% anak lebih sering mengikuti gerakan yang ada pada video, dan hanya 19% untuk membuat gerakan sendiri (gerak kreatif).

Adapun pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah yang kurang bervariasi dalam menstimulasi karakter kreatif anak terutama dalam gerak kreatif. Hal ini terlihat dari hasil survey tentang kegiatan yang paling sering dilakukan untuk menstimulasi karakter kreatif anak oleh guru yaitu; sebanyak 42,9% guru memilih kegiatan menggambar dan mewarnai, 54,8% guru memilih kegiatan bermain origami / playdough / lego, dan hanya 2,3% guru yang memilih kegiatan gerak kreatif. Kemudian, sebanyak 64,3% guru PAUD di Jakarta menyatakan jarang mengajak anak murid untuk melakukan gerak kreatif, lalu 11,9% guru PAUD belum pernah mengajak anak melakukan gerak kreatif, dan hanya 23,8% guru PAUD yang sering mengajak anak melakukan gerak kreatif. Adapun mengenai urgensi media video pembelajaran itu sendiri, terdapat data sebanyak 90,5% guru menganggap media video diperlukan untuk menstimulasi gerak kreatif anak, sedangkan 9,5% menganggap tidak perlu untuk menggunakan media video.

Berdasarkan data dan uraian di atas, dapat diketahui bahwa mayoritas guru jarang mengajak anak usia dini berkegiatan gerak kreatif, namun mayoritas para guru menganggap perlunya media video pembelajaran untuk menstimulasi gerak kreatif anak usia dini, adapun masih kurangnya kesempatan anak usia dini di Lembaga PAUD untuk dapat menstimulasi gerak kreatif serta kurangnya pemanfaatan media video pembelajaran oleh guru PAUD untuk menstimulasi gerak kreatif anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Untuk Menstimulasi Gerak Kreatif Anak Usia Dini”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan beberapa hasil survey awal yang peneliti paparkan diatas, peneliti mengidentifikasi masalah pada penelitian ini. Berikut identifikasi masalah tersebut; Pertama, kegiatan gerak kreatif masih jarang

dilakukan di Lembaga PAUD di Jakarta. Kedua, guru lebih sering mengajak anak untuk mengikuti gerakan yang ada pada video seperti senam. Ketiga, penggunaan media video animasi pembelajaran oleh guru belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, serta sehubungan dengan keterbatasan yang ada, baik dari kemampuan peneliti, keterbatasan waktu, dan sebagainya, maka peneliti membatasi permasalahan penelitian yang akan diteliti pada penelitian ini agar lebih befokus pada hal yang penting. Batasan masalah tersebut yaitu; mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi yang memiliki fokus pada tujuan untuk menstimulasi gerak kreatif anak usia dini.

Diharapkan, dengan adanya pengembangan video animasi pembelajaran ini, gerak kreatif anak usia 5-6 tahun dapat dimunculkan dan ditingkatkan. Dimana gerak kreatif anak yang dimaksud, muncul berdasarkan berbagai gerak dasar, yaitu gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, dan juga gerak manipulatif. Upaya pengembangan video animasi pembelajaran ini ditunjukkan dengan menyajikan video berbentuk animasi dengan alur cerita yang interaktif, audio dan visual yang menarik, serta cara menggunakan video pembelajaran yang ringkas yaitu dengan langsung mengajak anak-anak untuk bergerak bersama dengan tokoh-tokoh yang ada pada animasi tersebut pada saat video animasi pembelajaran sedang diputar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut;

1. Bagaimana mengembangkan video animasi pembelajaran untuk menstimulasi gerak kreatif anak usia 5-6 tahun?
2. Apakah video animasi pembelajaran dapat digunakan untuk menstimulasi gerak kreatif anak usia 5-6 tahun?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Peneliti mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat berguna bagi banyak pihak. Adapun kegunaan hasil penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan di dunia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kegunaan dalam bidang media video animasi pembelajaran untuk menstimulasi gerak kreatif anak usia 5-6 tahun.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Anak

Untuk menstimulasi gerak kreatif anak melalui pengembangan video animasi pembelajaran yang interaktif, terutama mengembangkan imajinasi anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

b. Bagi Guru

Untuk mendapatkan cara baru dalam menerapkan video animasi pembelajaran dengan cara yang berbeda, yaitu lebih interaktif dan mengasah gerak kreatif anak.

c. Bagi Peneliti

Sebagai acuan atau penelitian yang relevan mengenai pengembangan video pembelajaran untuk menstimulasi gerak kreatif anak usia 5-6 tahun bagi peneliti selanjutnya.

