

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua orang pada era sekarang. Pendidikan di Indonesia adalah hak dan kewajiban setiap warga negara. Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang bermutu. Pemerintah mewajibkan setiap warganya untuk berpendidikan minimal hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP), atau yang lebih di kenal dengan wajib belajar 9 tahun. Pendidikan di Indonesia di atur melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan di Indonesia terbagi ke dalam tiga jalur utama, yaitu formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya yang ditujukan kepada anak sejak mereka lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani anak agar mempunyai kesiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini atau yang sering dikenal PAUD, salah satunya adalah Taman Kanak-kanak (TK) dengan rentang usia anak antara 4 – 6 tahun yang menjadi tingkat awal pendidikan di Indonesia. Dengan pengelompokan A (4 – 5 tahun) dan B (5 – 6 tahun). Dimana pada kelompok B, informasi dan pengetahuan yang diberikan lebih menyesuaikan pada perkembangan otaknya untuk dasar mereka melanjutkan jenjang berikutnya, Sekolah Dasar (SD).

Pengetahuan yang di dapat di Taman Kanak-kanak salah satunya adalah pembelajaran membaca, menulis dan berhitung (*calistung*). Tujuan awal pemberian pembelajaran *calistung* adalah sebagai bekal anak dalam pengetahuan membaca, menulis, dan berhitung pada kelompok B yang dapat membantu anak dalam menunjang pengetahuan mereka pada jenjang selanjutnya. Karena selain itu, ada

isu yang berkembang bahwa materi yang seharusnya diajarkan di tingkat selanjutnya malah diajarkan lebih awal. Tidak hanya itu, banyak orang tua yang mengharapkan kalau anak mereka bisa menguasai *calistung*. Oleh karena itu, pembelajaran *calistung* pada usia dini (5 – 6 tahun) perlu diberikan sebagai modal awal mereka

Pembelajaran *calistung* yang diberikan oleh pengajar tidak dilakukan secara langsung. Melainkan dengan tiga metode, yaitu metode bermain, bernyanyi dan bercerita. Pada usia tersebut anak sedang dalam masa keemasan, yang berarti anak akan lebih mudah menangkap apa yang diberikan kepadanya. Pada pendidikan TK ini juga lebih diterapkan metode belajar sambil bermain, karena metode tersebut sangat cocok, efektif, dan merupakan salah satu upaya membantu pengembangan anak. Usia anak prasekolah dapat dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktunya diisi dengan kegiatan bermain. Yang dimaksud dengan kegiatan bermain di sini adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sebuah kebebasan untuk memperoleh kesenangan (Syamsu Yusuf:172).

Di Kota Bandung, khususnya di Bandung Selatan, banyak orang tua mengharapkan anaknya mempunyai kemampuan dalam *calistung* yang tidak kalah dengan anak-anak lainnya, dan paradigma pada masa sekarang kalau anak lulus TK harus mahir dalam *calistung*. Tetapi, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh orang tua tersebut, karena mereka tidak mampu untuk mengajarkan dan juga kesibukan mereka yang berakibat tidak bisa menemani anak belajar di rumah. Sehingga menitikberatkan pada pembelajaran di TK oleh guru. Dari materi yang diberikan dalam pembelajaran *calistung*, materi berhitung adalah salah satu kendala yang dianggap sukar dan anak merasa kesulitan. Misalnya seperti kesulitan dalam konsep bilangan, pengoperasian sederhana (penjumlahan dan pengurangan) di atas 5.

Terdapat berbagai media yang bisa digunakan untuk membantu pembelajaran berhitung pada anak usia dini (5 – 6 tahun). Media tersebut dapat membantu anak dalam memudahkan proses pembelajaran berhitung agar anak tidak mudah bosan dan juga merasa kesulitan. Media pembelajaran tersebut harus mempunyai metode penyampaian materi yang efektif dengan visual yang tentunya

sesuai untuk perkembangan anak usia dini. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan diminati oleh anak usia dini (5 – 6 tahun) merupakan animasi.

Animasi merupakan kumpulan dari beberapa gambar yang disusun dan diolah sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan gambar yang bergerak (Gotot, 2013:23). Animasi juga adalah salah satu sarana untuk berkomunikasi melalui gambar yang bergerak, dan hal tersebut menarik bagi anak. Animasi dalam media pembelajaran interaktif adalah daya tarik utama yang dapat menjelaskan konsep pembelajaran yang terkadang sulit untuk dijelaskan. Selain itu animasi adalah salah satu sarana untuk berkomunikasi melalui gambar yang bergerak, hal tersebut disukai oleh anak-anak. Anak-anak menyukai gambar-gambar yang konkret dan warna yang cerah. Dalam animasi, hal tersebut dapat diterapkan. Jacobs (1992) (dalam Munir 2013:111), interaktif menciptakan komunikasi dua arah sehingga dapat menghasilkan sebuah dialog yang tercipta antara dua atau lebih pengguna. Penggunaan dan penerapan media interaktif animasi ini dalam pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan anak dalam pembelajaran *calistung*, khususnya pada kemampuan anak dalam berhitung.

Media pembelajaran yang menarik minat anak usia dini yaitu cenderung menyukai media interaktif animasi 2 dimensi.¹ Karena sifat anak yang selalu penasaran serta adanya komunikasi dua arah antara anak dan pembimbing, sehingga anak lebih bersemangat untuk mencoba dan lebih antusias. Animasi yang baik dan efektif adalah animasi yang dibangun dari visualisasi yang tepat dan sesuai dengan *audiensnya*. Sehingga dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih optimal.

Ide dan konsep cerita dalam animasi merupakan salah satu unsur penting dalam animasi. Karena tanpa ide dan konsep, animasi tidak akan berjalan. Unsur dalam animasi yang tidak kalah pentingnya adalah narasi. Menurut Semi (1990:32), Narasi merupakan suatu bentuk percakapan atau sebuah tulisan yang mempunyai tujuan untuk menyampaikan dan menceritakan rangkaian demi rangkaian dari sebuah peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Narasi dalam pembuatan media interaktif animasi juga merupakan hal yang penting, karena akan mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran

¹ Observasi pada beberapa TK Kelompok B di Bandung Selatan pada bulan Oktober 2015.

yang telah disesuaikan dengan latar budaya Bandung (Sunda), psikologis perkembangan anak, dan kemampuan anak dalam menerima informasi yang diberikan. Selain itu narasi juga sebagai pembangun cerita yang akan membuat anak tidak mudah bosan karena cerita yang dibuat menarik dan anak bisa ikut berinteraksi juga berpartisipasi langsung.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan perancangan narasi yang menjadi salah satu unsur penting dalam animasi sebagai media yang efektif dan menarik minat anak usia dini (5 – 6 tahun) dalam pembelajaran berhitung.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pendidikan TK merupakan pendidikan formal tingkat awal di Indonesia yang penting bagi anak usia dini (5 – 6 tahun).
2. Anak usia dini perlu diberikan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*).
3. Di Bandung Selatan, tidak sedikit anak usia dini yang merasa kesulitan dalam pembelajaran berhitung.
4. Animasi merupakan media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini.
5. Salah satu media yang menarik adalah animasi interaktif 2 dimensi (2D).
6. Narasi merupakan salah satu unsur yang penting dalam animasi.
7. Perancangan narasi yang sesuai dan disukai anak berdasarkan latar budaya khususnya di Bandung (Sunda).

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang narasi yang tepat guna menarik minat anak usia dini (5 – 6 tahun) pada media animasi interaktif untuk pembelajaran berhitung?
2. Bagaimana merancang konsep narasi visual pada media pembelajaran berhitung berupa animasi interaktif untuk anak usia dini (5 – 6 tahun)?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam proses perancangan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran berhitung untuk anak usia dini di Kota Bandung ini dilakukan secara berkelompok. Pemilihan Kota Bandung sebagai lokasi penelitian adalah salah satu

subyek dari sampel penelitian. Menurut Sugiyono (2011:118), sampel merupakan salah satu bagian dari jumlah dan juga karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu. Teknik dalam pengambilan sampel sering disebut dengan teknik *sampling*. Teknik *sampling* yang penulis gunakan untuk penelitian ini adalah *Probability Sampling*, salah satunya *Sampling Area (cluster)*. Menurut Sugiyono (2011:120), *Sampling Area (cluster)* merupakan teknik *sampling* yang digunakan untuk mendapatkan sampel jika objek penelitian yang diambil atau diteliti terlalu luas.

Kota Bandung itu sangatlah luas, oleh karena itu penulis mempersempitnya menggunakan teknik *Sampling Area (cluster)*. Untuk menemukan mana yang akan dijadikan sampel, penulis beserta tim awalnya memilih wilayah populasi secara random, dan menentukan jumlah sampel yang digunakan pada masing-masing daerah. Sampai akhirnya, saya dan tim memutuskan untuk mengambil sampel beberapa TK di Bandung Selatan, yaitu TK Swasta yang ada di daerah Kecamatan Buah Batu dan satu TK Negeri di daerah Kosambi sebagai acuan TK Pembina

Peran dan fokus penulis sendiri adalah pembuatan narasi. Dalam pembuatan narasi visual media interaktif animasi ini dibuat berdasarkan kegiatan sehari-hari anak. Materi yang akan disampaikan dalam media interaktif animasi ini adalah materi pembelajaran berhitung khususnya pada berhitung untuk anak-anak kelompok B (5 – 6 tahun). Karena pada kelompok B, anak-anak telah diberikan materi *calistung* terutama berhitung guna membantu kesiapan anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Untuk pembuatan narasi dan struktur cerita yang akan membangun sebuah cerita, penulis membatasi hanya dari cerita yang disesuaikan dengan kultur orang Bandung (Sunda). Didapatkan dari opini orang tua melalui kuesioner yang disebar dan guru tentang cerita yang disukai oleh anak dan sesuai dengan perkembangan psikologisnya, serta cara bertutur kata guru saat mengajar, bertutur kata pada anak-anak TK dan juga dari kuesioner yang disebar untuk mendapatkan apa-apa saja yang anak sukai dan lakukan dalam kegiatan sehari-hari mereka.

1.5 Tujuan

1. Untuk mengetahui cara merancang narasi yang tepat guna menarik minat anak usia dini (5 – 6 tahun) pada media animasi interaktif untuk pembelajaran berhitung.

2. Untuk mengetahui cara merancang konsep narasi visual pada media pembelajaran berhitung berupa animasi interaktif untuk anak usia dini (5 – 6 tahun).

1.6 Manfaat

1. Meningkatkan minat dan pemahaman anak dalam pembelajaran berhitung melalui media interaktif animasi untuk anak usia dini (5 – 6 tahun) di Bandung Selatan dengan narasi yang tepat dan menarik.
2. Meningkatkan kemampuan penulis dalam bidang animasi khususnya perancangan narasi yang tepat untuk anak usia dini (5 – 6 tahun) pada media animasi interaktif untuk pembelajaran berhitung.
3. Memberikan sumbangan dalam keilmuan khususnya pada ilmu Desain Komunikasi Visual, yang berkaitan dengan perancangan media interaktif berupa animasi dan juga *audio visual* sebagai media pembelajaran.

1.7 Metodologi Perancangan

Sebelum melakukan perancangan guna mendapatkan data-data yang valid dan mendukung perancangan yang akan di lakukan, penulis dan tim melakukan beberapa metode penelitian, meliputi:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, penulis dan tim menggunakan metode kualitatif yaitu observasi, wawancara dan tinjauan pustaka. Berikut pemaparannya:

1. Observasi

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan observasi partisipatif atau berpartisipasi dalam penelitian (*participant observation*). Menurut Sugiyono (1990:64), observasi partisipatif adalah peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari objek yang sedang diteliti. Dengan observasi ini, data yang diperoleh akan lebih lengkap.

Sedangkan menurut Susan Stainback (1988) dalam Sugiyono (2014:66), menuturkan bahwa observasi partisipatif yaitu peneliti ikut mengamati apa yang dikerjakan, mendengarkan apa yang diucapkan, dan ikut berpartisipasi dalam aktivitas yang dikerjakan oleh objek yang sedang diteliti. Susan

Stainback mengemukakan, ada empat golongan dalam observasi partisipatif ini, salah satunya adalah Partisipasi Moderet (*Moderate Participation*). Partisipasi Moderet (*Moderate Participation*) yaitu adanya keseimbangan dari partisipasi peneliti sebagai orang dalam dengan orang luar, sehingga untuk mengumpulkan data peneliti ikut berpartisipasi dalam beberapa kegiatan yang dilakukan, namun tidak semuanya.

Observasi ini dilakukan penulis ke Taman Kanak-kanak negeri dan swasta khususnya di Bandung Selatan sebagai objek penelitian guna melihat bagaimana metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, serta mengetahui respons anak terhadap metode pembelajaran yang diberikan dan digunakan di Taman Kanak-kanak tersebut.

2. Wawancara

Metode wawancara yang digunakan oleh penulis untuk penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur. Esterbeg (2002) dalam Sugiyono (2014:73), jenis wawancara semiterstruktur adalah salah satu cara yang termasuk dalam kategori wawancara mendalam, pelaksanaannya lebih bebas daripada wawancara terstruktur. Dapat menemukan masalah lebih terbuka dan pihak informan diminta pendapat dan juga ide-idenya.

Penulis melakukan wawancara dengan metode tersebut kepada kepala sekolah dan pengajar di Taman Kanak-kanak mengenai penerapan metode pembelajaran yang diberikan selama ini. Tidak hanya itu, penulis juga melakukan wawancara kepada salah satu pihak Dinas Pendidikan Kota Bandung guna mengetahui apakah pengembangan dan penerapan metode pembelajaran yang dilakukan pengajar sudah benar dan tepat atau belum. Metode wawancara juga penulis lakukan kepada psikolog anak untuk menambah data yang berkaitan dengan perkembangan anak usia dini (5 – 6 tahun) di masa sekarang.

3. Tinjauan Pustaka

Penulis membaca buku-buku yang dapat membantu penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang relevan. Tinjauan pustaka juga digunakan sebagai bagian dari komponen teknik pengumpulan data. Cresswell (2010:40) memaparkan, tinjauan pustaka dapat menyediakan kerangka kerja

dan sebagai tolak ukur dalam mempertegas pentingnya penelitian yang sedang dilakukan, serta dapat membandingkan hasil penelitian sebelumnya. Sehingga, dari beberapa tinjauan pustaka tersebut, dalam perancangan narasi visual dapat dikaitkan dengan data yang telah di kumpulkan.

1.7.2 Metode Analisis Data

Penulis melakukan analisis data setelah semua data yang dicari terkumpul. Sedangkan metode yang digunakan oleh penulis adalah dengan pendekatan studi kasus. Dalam metode ini, sebuah kasus akan di deskripsikan secara rinci dan cermat setelah itu di kaitkan dengan teori dan kajian pustaka yang mendukung sesuai dengan interpretasi kita. Tahapan untuk analisis data menggunakan metode studi kasus yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Tim di bagi, masing-masing orang mencari data ke tempat dan narasumber yang berbeda. Setelah itu mengumpulkan berbagai data dari narasumber yang bersangkutan. Penulis dan tim lainnya saling bertukar data dan pikiran juga pendapat mengenai data yang didapat dari wawancara maupun observasi.
2. Setelah mendapatkan data, penulis mengolah data yang telah dikumpulkan. Seperti mengetik hasil wawancara yang telah dilakukan dengan narasumber dan juga merapikan dengan menyaring setiap informasi yang tidak dibutuhkan.
3. Penulis membaca keseluruhan data yang telah disaring atau dirapikan, setelah itu mencari pokok-pokok pikiran yang sesuai dengan informasi yang dibutuhkan.
4. Penulis memilah setiap data dan memisahkan data yang ada kaitannya dengan topik penelitian.
5. Penulis menginterpretasi data atau memaknai data dan menyamakan pendapat serta persepsi yang berbeda dari setiap masing-masing anggota tim.

1.7.3 Metode Perancangan

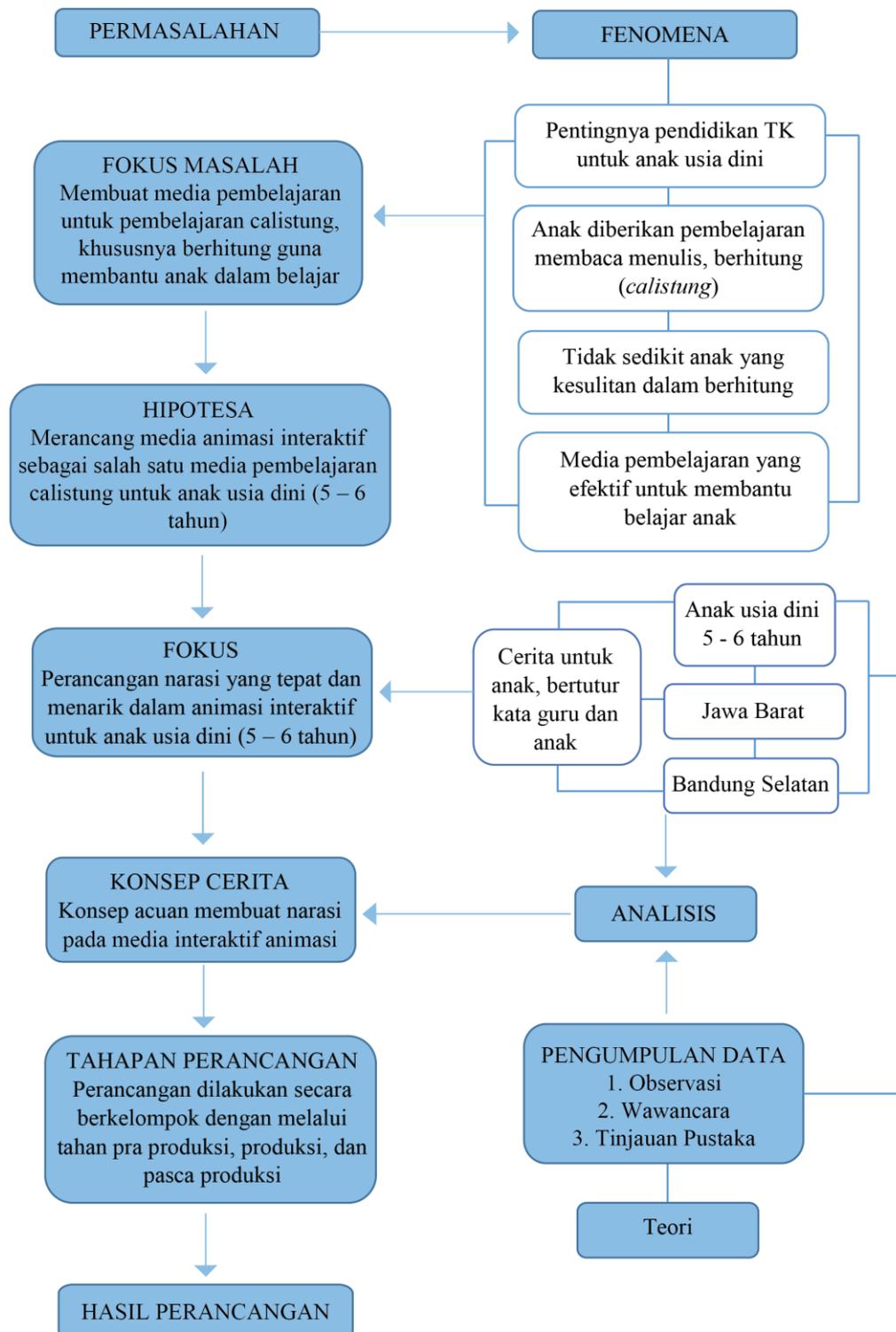
Dalam proses metode perancangan, penulis melakukan beberapa tahapan yaitu, mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan, menentukan solusi yang diperlukan untuk pemecahan masalah dan pelaksanaan pemecahan

masalah yang ada. Pada tahapan mengidentifikasi masalah, penulis dan tim menentukan isu, fenomena dan opini sesuai dengan masalah yang terjadi. Untuk menemukan masalahnya itu, penulis memperolehnya dengan melalui metode pengumpulan data yang dilakukan, seperti observasi, wawancara, dan juga studi pustaka yang terkait dengan masalah yang ada. Sehingga penulis mendapatkan hipotesa dalam fokus masalah yang diteliti.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, fokus permasalahan yang ada adalah kesulitan pada anak usia dini (5 – 6 tahun) dalam pembelajaran berhitung. Kemudian peneliti dan tim menentukan solusi yang tepat untuk masalah tersebut penulis menginterpretasi data sebelumnya telah dilakukan analisis. Berdasarkan interpretasi data tersebut, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan merancang pembuatan media animasi interaktif sebagai media pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pemecahan masalah sebagai solusi dilakukan dengan cara berkelompok/tim. Sebelum melakukan perancangan, ide dan konsep cerita harus dipikirkan dengan matang, kemudian konsep visual juga harus ditentukan sesuai dengan target sasaran. Setelah mengetahui konsep visualnya, kemudian dilanjutkan ke tahap pembuatan animasi. Tahapan dalam animasi ada Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Penulis sendiri lebih fokus kepada pembuatan ide konsep cerita dan pembuatan narasi.

1.8 Kerangka Pemikiran



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran
Sumber: Dokumentasi Penulis

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I: Pendahuluan

Pada bab ini, diuraikan secara umum tentang penulisan yang menyangkut latar belakang, permasalahan, identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi perancangan mengenai media pembelajaran berhitung untuk anak usia dini (5 – 6 tahun), kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

BAB II: Dasar Pemikiran

Pada bab ini, dijelaskan landasan teori yang terkait dengan permasalahan, dan akan digunakan untuk membantu proses perancangan teori yang berhubungan dengan animasi, narasi, media pembelajaran, dan pembelajaran berhitung.

BAB III: Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini, memuat penyajian data dan analisis mengenai referensi yang mendukung proses perancangan yang akan dilakukan. Referensi yang digunakan adalah berupa data mengenai materi dan juga metode pembelajaran *calistung* yang difokuskan pada pembelajaran berhitung saja, penelitian sejenis, observasi mengenai cara bertutur kata guru dan anak, cerita yang disukai oleh anak dan juga wawancara dengan narasumber yang setelah itu dianalisis.

BAB IV: Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini, pemaparan mengenai konsep cerita dan juga perancangan narasi visual animasi berdasarkan pertimbangan meliputi cerita dan narasi yang sesuai untuk anak. Pada bab ini juga akan akan dijelaskan proses perancangannya.

BAB V: Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini, berisikan kesimpulan dan juga saran sebagai bab penutup.