

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan segala situasi hidup yang dapat berpengaruh terhadap pertumbuhan individu dalam pengalaman belajar di setiap lingkungan. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan “pendidikan adalah suatu usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara”. Tumbuh kembang manusia paling pesat terjadi pada saat seseorang berada dalam fase usia dini, tumbuh kembang memiliki sifat yang sangat unik dalam artian memiliki pola tumbuh kembang (koordinasi motorik kasar dan halus), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa serta komunikasi yang sifatnya khusus sesuai dengan tumbuh kembang anak.

Anak merupakan suatu anugerah yang diamanahkan oleh tuhan kepada setiap orang tua untuk mendidik, dan membimbing disetiap perkembangan dari masa kemasa. Dapat diketahui bahwa anak usia dini memiliki jenjang golongan tersendiri, jika dilihat dari segi umur anak usia dini termasuk dalam kategori anak prasekolah. Selain hal itu diketahui juga bahwa rentang usia anak 0-6

tahun anak disebut dengan *golden age* yang dikenal sebagai anak emas karena pada usia ini anak-anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan secara pesat pada setiap aspek perkembangannya. Anak usia dini memiliki sifat unik, egosentris, aktif, energik, mengekspresikan perilaku secara spontan, rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif, serta kaya dengan fantasi (Dea et al., 2020).

Pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat oleh karena itu pada usia ini anak belum mampu dalam mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya, dengan demikian perlu adanya pendidikan untuk merangsang dan memberi stimulus kepada anak agar semua perkembangan anak tercapai. Dalam Bahasa Inggris perkembangan mempunyai arti *development*. Menurut John W. Santrock menyatakan bahwa perkembangan merupakan suatu perubahan yang dimulai sejak dini sampai sepanjang kehidupan. Yang berarti perkembangan berjalan secara terus menerus yang mana perkembangan sekarang mempunyai kaitan dengan perkembangan berikutnya. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 menyebutkan bahwa enam aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini: nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial dan emosional, latihan fisik serta seni. Salah satu perkembangan yang harus dicapai anak adalah perkembangan motorik, yang harus diperhatikan dalam perjalanan perkembangan anak usia dini.

Perkembangan motorik ialah perkembangan kontrol atas gerakan tubuh lewat aktivitas yang terkoordinasi melalui pusat dan urat saraf, serta otot. Setelah sebelumnya anak tidak memiliki daya untuk berkembang. Maka

selanjutnya keadaan tersebut akan mengalami perubahan cukup cepat selama 4 hingga 5 tahun dari kelahirannya. Anak bisa mengatur gerakan kasar dari anggota badan yang luas yang dipakai ketika sedang berjalan, berlari, berjinjit, dan semacanya. Di usia 5 tahun, ada kemajuan yang cukup pesat dalam hal kontrol terhadap koordinasi yang menjadi lebih baik dengan melibatkan otot kecil yang dipakai dalam menggenggam, menulis, melempar, menggenggam, dll. Pengembangan keterampilan motorik meliputi pengembangan keterampilan motorik kasar serta motorik halus. Otot besar menjadi bagian dari keterampilan motorik kasar dan otot kecil sendiri menjadi bagian dari keterampilan motorik halus. Anak yang melakukan gerak di usia dini dominan lebih aktif, dengan preferensi diberikan pada eksperimen atau latihan, dan permainan yang menguras energi atau yang memerlukan minim gerakan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau peraga bagi tenaga pendidikan untuk mempermudah dalam menyampaikan suatu materi atau bahasan dalam proses pembelajaran, serta merangsang pola pikir dan perasaan peserta didik yang akan menimbulkan motivasi dan semangat dalam belajar (Latifah & Lazulva, 2020). Media pembelajaran sangat memiliki peran penting untuk mencapai suatu tujuan proses belajar bagi peserta didik. Media dapat dikatakan baik apabila media tersebut relevan dengan materi, tujuan, serta berkaitan dengan karakteristik peserta didik didalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik peserta didik akan terdorong dan semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya media visual, audio, dan audio visual.

Menurut Heinich, (dalam Badruz dan Asep, 2014), media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Adapun manfaat media pembelajaran diantaranya yaitu dapat membangkitkan motivasi belajar anak, membantu mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dan anak dapat memahami materi yang diajarkan lebih mudah dan cepat.

Videoscribe merupakan alat yang dapat membantu menyampaikan sebuah konsep materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Videoscribe merupakan sebuah video yang dibuat menggunakan aplikasi sparkol videoscribe dengan teknik memasukkan gambar-gambar menarik yang telah tersedia dalam aplikasi tersebut (Meiliani & Arcana, 2019). Video berbasis animation drawing yaitu video animasi yang memberikan efek transisi menggambar dengan icon-icon bergerak pada slide berupa papan tulis serta dilengkapi dengan penjelasan materi. Animasi tersebut dibuat dari serangkaian gambar-gambar gif atau foto yang disertakan dengan transisi gerakan kecil (Fakhri et al., 2015).

Salah satu faktor yang mempengaruhi stimulasi motorik halus anak adalah penggunaan media pembelajaran (Nobre et al., 2020). Hal ini karena media pembelajaran membawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran lebih jelas (Rusman, 2012). Lebih jauh, media mengandung materi instruksional sehingga

merangsang peserta didik untuk belajar (Fauzi & Tambunan, 2016). Media belajar dapat berupa video, televisi, bahan cetak, komputer, dan instruktur (Yaumi, 2007). Semua media pembelajaran tersebut memiliki manfaat untuk mempermudah penyampaian materi oleh guru (Lestari & Projosantoso, 2016). Pada zaman serba teknologi ini, media pembelajaran berbasis dapat menjadi salah satu alternative bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik anak. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi anak untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi (Munir, 2017). Melalui fasilitas yang disediakan oleh media tersebut, peserta didik dapat belajar kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak. Penggunaan media digital juga didukung oleh sebuah penelitian yang melaporkan bahwa banyak anak usia prasekolah yang sudah mahir menggunakan iPad tanpa bantuan atau arahan (Mourlam et al., 2019).

Berdasarkan berbagai pendapat diatas media videoscribe termasuk dalam kategori media digital yang dapat membantu menyampaikan sebuah materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa media videoscribe yang termasuk dalam kategori digital dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Senada dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media video tutorial dapat meningkatkan motorik halus anak (Sukartini, 2019).

Berdasarkan pra observasi yang peneliti lakukan pada bulan juni di TK AR-ROCHMAN Perreng Burneh Bangkalan. TK AR-ROCHMAN Perreng Burneh Bangkalan adalah sekolah pendidikan anak usia dini yang mana memiliki tujuan yakni membentuk lulusan dengan pengetahuan serta keterampilan yang tinggi serta berpartisipasi dalam pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat berkembang secara maksimal. Pendidikan anak usia dini diharapkan dapat menghidupkan kembali dan mengembangkan potensi anak secara penuh, mengingat tumbuh kembang anak saat ini merupakan isu yang sangat penting. Salah satu arah yang mendasari pembinaan kemandirian anak adalah perkembangan motorik anak, yang dapat dicapai melalui berbagai kegiatan dengan memakai media. Seperti halnya menggunakan media Videoscribe Berbasis *Animation Drawing*. Media ini dapat meningkatkan aspek motorik halus anak, dimana setelah anak selesai menonton atau mengamati videoscribe tersebut anak akan diberi kegiatan yaitu menggambar salah satu binatang yang telah tersedia dalam videoscribe tersebut. Media pembelajaran videoscribe yang dilengkapi dengan animasi bergambar dapat membantu menyampaikan sebuah materi pada anak, sehingga anak lebih semangat dan tertarik, serta tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Materi yang diambil dalam pengembangan media pembelajaran yaitu tentang tema binatang untuk kelas B di TK AR-ROCHMAN Perreng Burneh Bangkalan. Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana cara mengembangkan aspek motorik halus anak yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran***

***Videoscribe Berbasis Animation Drawing Pada stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak”.***

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana respon anak terhadap media pembelajaran videoscribe berbasis *animation drawing*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran videoscribe berbasis *animation drawing* pada stimulasi kemampuan motorik halus anak kelas B di TK AR-ROCHMAN Perreng Burneh Bangkalan?

**C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

1. Untuk mengetahui respon anak terhadap media pembelajaran videoscribe berbasis *animation drawing*.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran vidoescribe berbasis *animation drawing* pada stimulasi kemampuan motorik halus anak kelas B di TK AR-ROCHMAN Perreng Burneh Bangkalan.

**D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Media Videoscribe Berbasis *Animation Drawing* merupakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Perlu diketahui bahwa kata Videoscribe identik dengan sebuah video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi sparkol videoscribe. Namun pada media ini peneliti menambahkan model animasi bergerak yang menggunakan metode menggambar yang disebut *Animation Drawing*. Media Videoscribe Berbasis *Animation Drawing* ini dikembangkan untuk mengembangkan aspek mototrik halus anak kelas B di TK AR-ROCHMAN Perreng Burneh Bangkalan.

### **E. Batasan Penelitian Pengembangan**

1. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap anak kelas B (usia 5-6 tahun).
2. Media yang digunakan hanya media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis *Animation Drawing*.

### **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Penelitian pengembangan media sangat penting untuk dilakukan dalam melakukan pengembangan aspek anak. Sehingga bisa mengetahui media yang telah dirancang dan dikembangkan oleh peneliti dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Contohnya pada pengembangan media Videoscribe Berbasis *Animation Drawing* ini yang bertujuan untuk mengembangkan aspek motorik halus anak.

### **G. Definisi Istilah**

1. Media pembelajaran adalah sebuah alat peraga atau alat bantu pembelajaran dalam menyampaikan sebuah materi atau pokok bahasan yang menjadikan perantara guru dengan peserta didik didalam mekanisme pembelajaran.
2. *Videoscribe* adalah video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi sparkol videoscribe yang dijadikan sebuah alat atau bahan yang sangat efektif untuk digunakan dalam penyampaian konsep materi.
3. *Animation drawing* yaitu sebuah model animasi bergerak yang menggunakan metode menggambar pada papan tulis yang telah di desain sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta di lengkapi dengan icon-icon gift.

4. Perkembangan Motorik yaitu perkembangan yang meliputi keterampilan motorik kasar dan motorik halus. Otot besar menjadi bagian dari keterampilan motorik kasar dan otot kecil sendiri menjadi bagian dari keterampilan motorik halus.