

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses untuk mengajarkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Proses ini bisa terjadi di sekolah, tempat kerja, rumah, atau melalui pengalaman sehari-hari. Pendidikan membantu mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, pengelolaan emosi, serta menanamkan nilai-nilai moral pada anak. Ada berbagai jenis pendidikan, seperti pendidikan formal, non-formal, dan informal, yang bertujuan untuk mempersiapkan individu untuk menata masa depan dan membentuk karakter yang baik. Dengan demikian, pendidikan sangat penting untuk perkembangan individu dan masyarakat.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 2 ayat 14 Menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bentuk pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah dengan tujuan membentuk aspek mental, fisik, dan sosial emosi pada anak agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Sasaran PAUD adalah anak usia 0-6 tahun, yang sering disebut sebagai masa keemasan karena perkembangan pada masa ini sangat menentukan masa depan anak. Pembelajaran anak diperlukan bahan ajar yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran sehingga anak dapat dengan mudah memahami pembelajaran yang disampaikan pada anak.

Terlebih dalam pembelajaran ekosistem terkait hewan reptil seperti buaya danular yang berbahaya jika harus dilihat secara langsung oleh anak-anak. Dalam hal ini diperlukan bahan ajar atau perangkat ajar yang digunakan untuk mengilustrasikan pembelajaran yang dapat dilihat langsung oleh peserta didik dalam bentuk media animasi, yang fungsi utamanya adalah mendukung pemahaman materi yang ada di dalam modul ajar yang terkaid dengan video animasi berbasis ekosistem hewan reptil. Bahan ajar dirancang untuk menjadi alat bantu dalam pembelajaran terkait topik atau materi tertentu. Bahan ajar juga dapat dikatakan sebagai material pendukung dari media pembelajaran yang didasarkan pada capaian dan tujuan pembelajaran terperinci.

Media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak seperti buku dan brosur, media audio visual seperti video dan rekaman suara, alat peraga seperti model atau benda nyata, serta media digital seperti perangkat lunak interaktif atau aplikasi pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara menggambarkan, menyajikan, dan mengilustrasikan materi pembelajaran secara lebih visual, auditif, atau bahkan interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan efektif, guru dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta memfasilitasi pemahaman yang

lebih mendalam dan aplikatif terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas. Media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan mengajar dalam pengertian lain, media pembelajaran adalah bahan, alat atau segala sumber daya yang digunakan dalam proses penyampaian informasi guru kepada peserta didik seperti penggunaan media video animasi.

Media pembelajaran video animasi digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks secara lebih mudah dipahami oleh peserta didik, terutama anak-anak yang cenderung lebih responsif terhadap pengalaman yang bisa dilihat secara langsung. Beberapa karakteristik dan manfaat dari media pembelajaran animasi meliputi gambar yang bisa dilihat langsung. Video animasi dapat menggambarkan konsep-konsep yang sulit dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan menarik perhatian. Video animasi dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, mulai dari hiburan hingga pendidikan dan periklanan. Dalam video animasi ada dua objek penting yaitu gambar atau objek dan alur gerak. Secara umum video animasi merupakan urutan gambar yang ditampilkan pada rentang waktu tertentu sehingga menciptakan ilusi gerakan. Pengembangan media animasi tentang ekosistem sangat tepat untuk dikembangkan mengingat semakin berkurangnya spesies hewan-hewan seperti reptil didalam ekosistem yang diakibatkan oleh ulah manusia pada masa kini.

Animasi tentang ekosistem digunakan untuk menyampaikan informasi tentang berbagai aspek ekosistem secara dinamis dan menarik. Animasi ini biasanya dibuat dalam bentuk video atau simulasi komputer yang menggambarkan interaksi antara berbagai komponen ekosistem, termasuk organisme hidup dan faktor lingkungan yang mempengaruhinya. Secara khusus, animasi tentang ekosistem hewan reptil dapat mencakup beberapa hal berikut: 1). Dimana tempat hidup hewan reptil 2). Apa saja hewan yang termasuk kedalam golongan hewan reptil 3). Makanan hewan reptil. Dalam animasi ekosistem untuk anak usia dini, terdapat beberapa cara yang dapat membantu mengenalkan konsep ekosistem hewan reptil kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan edukatif: (a) Animasi interaktif pengenalan hewan dalam era globalisasi, sangat penting untuk mengembangkan daya pikir anak sejak usia dini. Salah satu cara adalah melalui pendidikan interaktif. (b) Animasi interaktif pengenalan hewan dan ekosistem dapat membantu mengenalkan berbagai hewan yang hidup di berbagai habitat, seperti darat, udara, dan laut. Animasi semacam ini dapat membantu anak-anak dalam tahap perkembangan kognitifnya terhadap ekosistem.

Ekosistem jaringan interaksi yang kompleks antara makhluk hidup dan lingkungannya, makhluk hidup termasuk hewan, tumbuhan, dan mikro organisme yang semuanya berintraksi dengan elemen tak hidup seperti udara air dan tanah. Ekosistem termasuk suatu unit fungsional dari interaksi antara makhluk hidup (biotik) dan lingkungannya (abiotik) disuatu wilayah tertentu. Ini mencakup semua organisme hidup (tumbuhan, hewan, mikroorganisme)

dalam suatu komunitas yang berinteraksi satu sama lain dan dengan lingkungannya. Penting untuk memahami ekosistem karena mereka menyediakan berbagai layanan ekosistem yang mendukung kehidupan di bumi, seperti penyediaan air bersih, pengendalian banjir, penyerapan karbon, serta sumber daya alam seperti makanan dan obat-obatan, serta tempat bertumbuh dan berkembang biaknya makhluk hidup. Hal ini perlu dipelajari oleh anak guna untuk mengembangkan kognitif anak pada masa pertumbuhannya.

Kognitif merupakan istilah yang digunakan untuk mengacu pada segala hal yang terkait dengan proses mental atau pemikiran. Secara khusus, istilah ini berkaitan dengan bagaimana cara kita memproses informasi dari lingkungan, mengelola pengetahuan yang ada, dan menggunakan pengetahuan tersebut untuk memahami, berpikir, dan mengambil keputusan. Aspek-aspek kognitif melibatkan proses pemikiran termasuk analisis, evaluasi, dan sintesis informasi untuk mencapai pemahaman dan solusi masalah. Perkembangan kognitif merupakan proses alami dimana kemampuan kognitif seseorang berkembang seiring bertambahnya usia, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan. Ini mencakup peningkatan kemampuan untuk memahami, mengingat, pemecahan masalah, dan kemampuan berbahasa. Pembelajaran kognitif penting dalam pendidikan untuk memahami bagaimana cara terbaik mengajarkan dan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami konsep yang kompleks. Di bidang psikologi, kognitif membantu

memahami proses mental di balik perilaku, pengambilan keputusan, dan pengalaman subjektif individu. Pemahaman tentang kognitif membantu kita memahami bagaimana kita memproses informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan, serta bagaimana proses ini dapat ditingkatkan dan dimanfaatkan secara lebih efektif dalam kehidupan sehari-hari dan di bidang akademik.

Kognitif dan ekosistem dalam pembelajaran anak usia dini sangat penting karena perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya. Kognitif berkaitan dengan proses berpikir, memahami, dan mengingat. Berbagai faktor, seperti pengalaman pendidikan, dan interaksi, dapat memperkaya pengalaman belajar anak, interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif. Anak-anak belajar lebih baik melalui pengalaman langsung, yang memperkuat pemahaman mereka. Lingkungan yang bervariasi dan menarik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak. Oleh karena itu metode pembelajaran yang melibatkan eksplorasi dan interaksi sangat dianjurkan untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu peran orang tua dan pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif sangat penting untuk mendukung perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan siswa di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais pada tanggal 19-22 Mei 2025, dilanjutkan pada tanggal 26-28 Mei 2025, diperoleh data bahwa jumlah siswa di kelas TK A berjumlah 7 orang dan di kelas TK B berjumlah 10

orang. Dari hasil penelitian tersebut, terungkap bahwa kondisi cara belajar dan mengajar peserta didik mengalami keterbatasan dalam hal media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran, khususnya video animasi.

Proses pembelajaran yang berlangsung saat ini masih sangat bergantung pada buku tematik yang dimiliki masing-masing peserta didik. Buku tematik yang digunakan berisi tulisan dan gambar yang akan dipelajari oleh peserta didik, seperti kegiatan mewarnai, pengenalan huruf, dan angka. Sebagai contoh, dalam pembelajaran pengenalan hewan, guru hanya menggunakan gambar yang telah dicetak sebagai media pembelajaran. Kelemahan dari penggunaan buku tematik ini adalah menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan interaktif. Akibatnya, pembelajaran tematik yang diterapkan selama ini terkesan biasa saja, dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Selain itu, pendidik juga belum memanfaatkan teknologi dan sarana prasarana yang ada dalam proses pembelajaran. Materi tema yang memiliki cakupan yang sangat luas menjadi sulit dipahami oleh peserta didik jika tidak didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti video animasi, untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dan guru.

Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, penulis berencana untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Animasi Ekosistem Hewan Reptil untuk Mengembangkan Kognitif Anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais Tahun Pelajaran 2024/2025.” Diharapkan, pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dapat dirumuskan masalah umum dan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Pertanyaan umum ditulis untuk menspesifikasikan masalah yang akan dibahas dalam karangan karya ilmiah. Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas maka pertanyaan umum dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Ekosistem Hewan Reptil Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana perancangan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ekosistem hewan reptil untuk mengembangkan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais Tahun Pelajaran 2024/2025?
- b. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ekosistem hewan reptil mengembangkan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais Tahun Pelajaran 2024/2025?

- c. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ekosistem hewan reptil untuk mengembangkan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais Tahun Pelajaran 2024/2025?
- d. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ekosistem hewan reptil mengembangkan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais Tahun Pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ekosistem hewan reptil untuk mengembangkan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Mengetahui perancangan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ekosistem hewan reptil untuk mengembangkan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais Tahun Pelajaran 2024/2025.
- b. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ekosistem hewan reptil untuk mengembangkan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais Tahun Pelajaran 2024/2025.

- c. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ekosistem hewan reptil untuk mengembangkan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais Tahun Pelajaran 2024/2025.
- d. Mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ekosistem hewan reptil untuk mengembangkan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais Tahun Pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian yang dilakukan ini hendaknya memberikan manfaat dan kegunaan baik bagi peneliti maupun bagi kalangan umum. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan khususnya pada pendidikan anak usia dini untuk mendukung penelitian yang berorientasi pada pengembangan media pembelajaran, sebagai pendukung teori-teori pengembangan media pembelajaran dan sebagai bahan kajian teoritis tentang penelitian pengembangan media khususnya media pembelajaran yang berbasis video animasi.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan motivasi belajar bagi siswa dalam mengetahui tentang ekosistem hewan

reptil terhadap proses pembelajaran yang akan berlangsung serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mengenai hewan reptil, media pembelajaran ini bisa menarik minat anak untuk belajar dengan gambar bergerak yang terdapat dalam animasi tersebut.

b) Bagi Guru

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan hewan reptil.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan sebagai bahan masukan dalam membuat kebijakan dan melakukan kerja sama dengan tenaga pendidik untuk mengetahui pengembangan media terhadap proses pembelajaran peserta didik.

d) Bagi Lembaga

Bagi sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan (STKIP) persada khatulistiwa sintang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan perkembangan pendidikan di kampus.

e) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ekosistem hewan reptil, untuk meningkatkan pengetahuan pegganaan teknologi dalam proses pembelajaran anak usia dini.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah animasi ekosistem hewan reptil bagi anak usia dini TK A dan B guna menarik minat belajar peserta didik dalam suatu kelompok, sehingga dapat mengembangkan kognitif anak, animasi ini juga melatih daya ingat dan juga pemahaman peserta didik mengenai materi yang di ajarkan oleh guru. Melalui animasi ekosistem hewan reptil ini juga guru bisa melihat dan mengukur sejauh mana pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki setiap siswanya.

- 1) Tujuan utama untuk mengembangkan kognitif anak dalam mempelajari ekosistem hewan reptil di kelas A dan kelas B di PAUD Tunas Harapan Sungai Lais.
- 2) Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi disajikan menggunakan proyektor, laptop, atau handphone dan sound system, untuk mendesain media menggunakan aplikasi Canva
- 3) Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum merdeka belajar tentang STEAM (*science, technology, engineering, art, and mathematics*) artinya: sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika untuk mengenal ekosistem hewan reptil.
- 4) Deskripsi produk media video animasi yang memuat pembelajaran ekosistem hewan reptil untuk TK A dan TK B. video animasi ini dibuat menarik dan interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Video disajikan dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak.

- 5) Fitur produk yang dikembangkan adalah, materi yang disajikan dalam format video animasi yang menarik dan menghibur, mudah diakses dan mudah digunakan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini meliputi:

- a) Media pembelajaran video animasi pada materi ekosistem hewan reptil dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dapat tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam penggunaan media animasi ini dalam belajar. Sehingga kognitif anak dapat berkembang.
- b) Dapat mengembangkan imajinasi dan memperjelas hal-hal yang tidak anak ketahui dan memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami anak
- c) Guru dan siswa mempunyai pemahaman yang sama mengenai kualitas dari media pembelajaran ini.
- d) Pada media pembelajaran ini mencakup pertanyaan yang berkaitan dengan materi ekosistem sesuai dengan alur tujuan pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Tidak semua siswa memiliki tingkat kemampuan belajar yang sama. Oleh karena itu, pengembangan video animasi ini tidak dapat menjamin bahwa tingkat pemahaman akan seragam di antara semua

siswa. Setiap siswa memiliki keunikan dan cara belajar yang berbeda, yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran.

- b) Video animasi tidak dapat menggantikan peran guru sebagai pengajar utama. Sebaliknya, video animasi berfungsi sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Peran guru tetap sangat penting dalam memberikan penjelasan, bimbingan, dan interaksi langsung dengan siswa.
- c) Uji coba validasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu validasi ahli dan uji coba empiris. Uji coba empiris terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.
- d) Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas TK A PAUD Tunas Harapan Sungai Lais, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan di kelas TK B PAUD Tunas Harapan Sungai Lais. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik yang lebih komprehensif mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis animasi.

Dengan memperhatikan keterbatasan-keterbatasan tersebut, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.