

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut survey yang dilakukan penulis di Raudhatul Athfal (RA) dan Kelompok Bermain (KB) Islam Siwi Karimah Colomadu Karanganyar, tentang penggunaan video pembelajaran kepada para siswa Kelas Al Hikmah Tahun Pelajaran 2024/2025 asuhan Bunda Rahma Dan Bunda Dini, dalam menjawab pertanyaan mereka jika pembelajaran menggunakan video, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1.1 Daftar Siswa Kelas Al Hikmah Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Nama Siswa	Komentar
1	Adam Zubair Leksmono	Senang/suka
2	Adelia Rizqi Martoto	Tidak suka
3	Alvarendra Arasya Widhiyarmoko	Senang/suka
4	Amanda Bondan Aradea	Senang/suka
5	Arkananta D Arsenio	Senang/suka
6	Belvania Rumaisha Calie	Tidak suka
7	Feisha Ziya Chusuma	Senang/suka
8	Hilya Adzkiya Khairani	Tidak suka
9	Irsya Zehan Musa	Senang/suka
10	Kahiyang Ratu Sunarto	Senang/suka
11	Kaladhuha Srinarendra	Tidak tau
12	Kanaya El Shanum Laksono	Senang/suka
13	Kemal Maliq Arrahman	Senang/suka
14	Kevin Athario Arta	Senang/suka
15	Muhammad Arya Dhiarrahan Al Ghifari	Senang/suka
16	Nayyara Elsa Khairunissa	Senang/suka
17	Riyuka Ercilia Fahmi	Senang/suka
18	Sharga Garis Mahaprana	Suka sekali

Tabel 1.1 Lanjutan

No	Nama Siswa	Komentar
19	Tiara Anindhita Mursito	Senang/suka
20	Vania Zafarani	Senang/suka

Dari hasil survey tentang penggunaan video yang ditanyakan kepada para siswa tersebut, diperoleh hasil bahwa dari 20 siswa yang ditanya, 16 siswa (80%) menjawab dengan senang/suka, 3 siswa (15%) menjawab dengan tidak suka dan 1 siswa (5%) menjawab dengan tidak tau. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran yang sederhana dan menarik sangat disukai para siswa. Untuk itu maka tepatlah apabila dalam pembelajaran bagi anak usia dini, salah satu media yang digunakan adalah media video pembelajaran yang dikemas secara sederhana, menarik dan mudah dipahami.

Mengingat bahwa pendidikan anak usia dini memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap dunia di sekitarnya, maka sedini mungkin anak-anak mulai dikenalkan dengan konsep dasar dari berbagai ilmu pengetahuan, termasuk literasi sains yang menjadi salah satu pondasi penting bagi perkembangan intelektual mereka. Namun, hasil survei Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-72 dari 77 negara dalam hal literasi sains. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman anak-anak Indonesia terhadap konsep sains masih sangat rendah (Yusmar & Fadilah, 2023).

Di Raudhatul Athfal (RA) dan Kelompok Bermain (KB) Islam Siwi Karimah Colomadu, Karanganyar, pengenalan hewan berkaki empat kepada anak-anak usia dini masih menghadapi kendala. Dari hasil observasi, diketahui bahwa

salah satu kendala utama adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Media pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional, sehingga tidak mampu sepenuhnya menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman anak-anak terhadap materi yang disampaikan. Pada saat penulis mengamati proses pembelajaran, nampak tidak semua siswa memperhatikan guru, melainkan asyik bergurau dengan temannya.

Penggunaan video pembelajaran menjadi salah satu solusi potensial untuk mengatasi masalah ini. Video pembelajaran dapat menghadirkan konten yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak usia dini. Penggunaan video dalam proses belajar mengajar tidak hanya mampu menarik perhatian anak, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam (Sari, 2020).

Multimedia, termasuk video pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Mayer (2021) menjelaskan bahwa video pembelajaran menyediakan informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan, yang dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi lebih baik dibandingkan dengan hanya menggunakan teks atau gambar saja. Video juga dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak.

Menurut Saprudin, M., Nugroho, A., & Hidayat, R. (2020). Multimedia dan Pengembangannya dalam Pendidikan dapat diterapkan melalui model perilaku atau konsep yang diinginkan, seperti pengenalan hewan berkaki empat, yang kemudian dapat mereka pahami dan tiru dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya metode pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami,

dan bermakna bagi anak-anak usia dini semakin jelas melalui hasil wawancara dengan Ibu rahma dan Ibu Dini selaku guru di kelas Al Hikmah RA dan KB Islam Siwi Karimah. Dari hasil wawancara, guru mengungkapkan bahwa anak-anak membutuhkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar mereka dan membantu mereka memahami konsep-konsep dasar secara efektif. Oleh karena itu, penulis berencana untuk mengembangkan video pembelajaran yang berfokus pada pengenalan hewan berkaki empat dan suaranya bagi anak usia dini.

Penyusunan tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan referensi kepada para guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam mengenalkan hewan berkaki empat kepada anak-anak usia dini di RA dan KB Islam Siwi Karimah, serta lembaga pendidikan usia dini lainnya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengambil judul penulisan tugas akhir yaitu "Video Pembelajaran Pengenalan Hewan Berkaki Empat dan Suaranya pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) dan Kelompok Bermain (KB) Islam Siwi Karimah Colomadu Karanganyar."

Alasan penggunaan video pembelajaran dalam konteks ini adalah karena video mampu menggabungkan elemen visual dan audio, yang secara alami lebih menarik bagi anak-anak dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Video juga memungkinkan penyampaian informasi yang lebih jelas melalui visualisasi, yang penting dalam mengenalkan konsep-konsep dasar seperti mengenali hewan berkaki empat. Selain itu, video dapat diulang sesuai kebutuhan anak, sehingga membantu memperkuat pemahaman mereka.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Agar tujuan penulisan tugas akhir dapat tercapat dan permasalahan dapat teratasi dengan solusi terbaik, maka diambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana cara membuat video pembelajaran yang interaktif dan menarik minat siswa, khususnya materi sains tentang pengenalan hewan berkaki empat di RA dan KB Islam Siwi Karimah Colomadu, Karanganyar?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak terlalu jauh dan sesuai dengan tujuan penulisan, maka penulis membuat Batasan masalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan video pembelajaran tentang hewan berkaki empat dan apa yang bisa dimanfaatkan dari hewan tersebut.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode video pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami anak usia dini.
- c. Video ini diperuntukkan bagi para siswa di RA & KB Islam Siwi Karimah Colomadu, Karanganyar.
- d. Video berdurasi 11 menit 51 detik.

## **1.4 Tujuan Penulisan**

Adapun tujuan dalam penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

### **1.4.1 Bagi Masyarakat**

- a. Menyediakan alat bantu pembelajaran tentang pengenalan hewan berkaki empat dan suaranya , dalam bentuk video pembelajaran.
- b. Memudahkan guru dalam menjelaskan dan mengajarkan pembelajaran tentang pengenalan hewan berkaki empat, dan suaranya.

#### **1.4.2 Bagi Penulis**

Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan tingkat akhir Program Studi Diploma III Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Surakarta.

#### **1.5 Manfaat Penulisan**

Adapun manfaat dalam penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

##### **1.5.1 Bagi Peserta Didik**

Melalui Video Pembelajaran diharapkan dapat memberikan Kemudahan bagi anak didik dalam memahami Pengetahuan tentang hewan berkaki empat dan suaranya.

##### **1.5.2 Bagi Para Guru RA & KB Islam Siwi Karimah Colomadu, Karanganyar**

Sebagai bahan referensi guru dalam memberikan pembeajaran tentang sains, khususnya tentang hewan berkaki empat dan manfaatnya.

##### **1.5.3 Bagi Kampus STMIK AMIKOM Surakarta**

Sebagai bahan referensi di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta.

##### **1.5.4 Bagi Penulis**

Penulis dapat mengaplikasikan Pengetahuan yang diperoleh dari bangku kuliah tentang Multimedia, khususnya dalam hal pembuatan dan pengembangan video pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak usia dini.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini terdiri dari tiga metode yaitu:

### **1.6.1 Metode Observasi**

Metode observasi yang penulis lakukan yaitu mengamati secara langsung proses belajar mengajar di Raudhatul Athfal (RA) Dan Kelompok Bermain (KB) Islam Siwi Karimah Colomadu Karanganyar. Pada proses pembelajaran yang penulis amati, nampak guru bercerita secara verbal dan anak-anak memperhatikan, namun masih ada beberapa anak yang bergurau dengan temannya.

### **1.6.2 Metode Wawancara**

Metode wawancara dilakukan kepada Kepala Sekolah, khususnya tentang kebijakan sekolah. Kepada Bapak/Ibu guru tentang metode pembelajaran yang digunakan, mana yang paling disukai anak-anak, dan apakah ada permasalahan yang dihadapi dalam mengajarkan tentang konsep sains. Dalam hal ini guru sudah menggunakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah, namun untuk video pembelajaran tentang hewan berkaki empat yang dibuat guru belum ada. Kepada anak didik ditanyakan apa yang disukai dalam belajar, apakah belajar sambil bermain, apakah belajar dengan menonton video. Mereka berpendapat senang jika belajar tentang hewan berkaki empat dan suaranya dengan menonton video.

### **1.6.3 Metode Kepustakaan**

Metode studi Pustaka dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan serta bahan yang untuk penelitian dengan cara membaca jurnal referensi pada perpustakaan STMIK AMIKOM SURAKARTA dan membaca jurnal referensi

dari internet.

## **1.7 Teori Yang Digunakan**

Pada penulisan tugas akhir ini, teori yang di gunakan penulis antara lain :

### **1.7.1 Pra Produksi**

Pra Produksi merupakan langkah awal dalam pembuatan video. Tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan hal-hal yang diperlukan selama proses produksi berlangsung (Wahyuni et al, 2023). Pada tahap ini dibuat narasi dan alur cerita (*Storyline*).

Narasi menggambarkan Lembaga Pendidikan RA dan KB Islam Siwi Karimah. Lembaga yang merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang menyediakan layanan pendidikan bagi anak usia dini, untuk masyarakat di daerah Colomadu dan sekitarnya.

Lembaga ini berlokasi di Desa Colomadu, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. Lembaga Pendidikan ini juga mempunyai fasilitas yang cukup memadai, antara lain ruang kelas yang dihiasi dengan gambar-gambar menarik, ruangan untuk praktek permainan, arena bermain untuk anak didik, ruang kantor guru dan Kepala Sekolah.

Alur cerita (*Storyline*) menjelaskan langkah-langkah dalam setiap *scene* yang ada dalam video. *Storyline* dibuat untuk mengatur alur cerita dari video sesuai dengan yang diinginkan (Wahyuni, N., Silvia Djonnaidi, Fithratul Miladiyenti, 2023).



Tabel 1. 2 Alur Cerita (*Storyline*)

<b>Scane</b>	<b>isi Scane</b>	<b>Cast</b>
1.	Wawancara dengan bapak ibu guru dan anak didik	Guru dan anak didik
2	Observasi kegiatan pembelajaran di sekolah	Di sekolah
3	Pengambilan video bahan pembelajaran hewan berkaki empat, antara lain Sapi, kuda, kambing, kucing, kelinci, anjing, gajah, harimau, keledai, kerbau dll	Kebun binatang, peternakan
4	Pengambilan gambar produk produk yang dibuat dari hewan tersebut, misalnya : Tas dari kulit sapi, sepatu kulit , abon sapi, jaket kulit, tas kulit, susu sapi dll	Tempat penjualan
5	Video manfaat hewan berkaki empat yang diambil tenaganya	
6	<i>Editing</i> gambar dan video bahan	
7	<i>Editing</i> video pembelajaran	
8	Pengisian suara	
9	Menyampaikan video pembelajaran kepada nak usia dini	Anak anak didik
10	Memvideokan saat pelaksanaan pembelajaran oleh penulis.	
11	Mendokumentasikan hasil video pembelajaran oleh penulis, untuk melengkapi penulisan makalah.	

Produksi adalah suatu proses yang akan menentukan keberhasilan dalam sebuah film. Proses produksi disebut dengan *shooting* (pengambilan video) (Nurul Shadrina, A., Raniah Zaim, S., & Arimurti, 2023).

Pasca produksi adalah sebuah proses *finishing* pembuatan film menjadi film yang utuh dan pesan tersampaikan kepada penonton. Dalam tahap ini terdapat beberapa aktivitas yaitu pengeditan gambar, pemberian audio, efek khusus, dan warna (Nurul Shadrina, A., Raniah Zaim, S., & Arimurti, 2023).

### **1.7.2 Produksi**

Produksi adalah tahap pembuatan video pembelajaran berdasarkan bahan video yang diambil dilapangan.

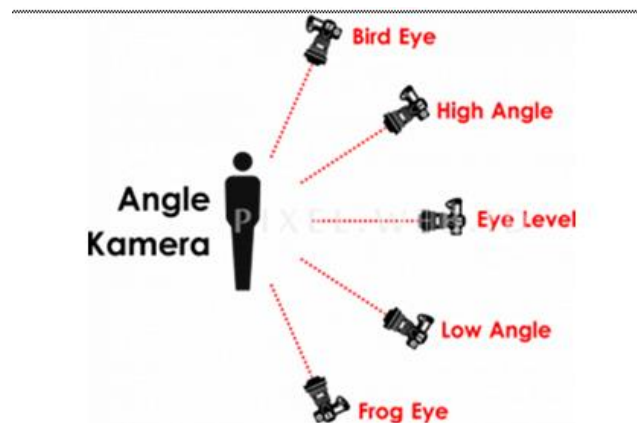
Menurut Moreno dan Mayer (2021), tahap produksi video pembelajaran harus mencakup pembuatan konten yang interaktif dan visual yang menarik untuk mempertahankan perhatian anak. Mereka menjelaskan bahwa pemilihan elemen visual dan naratif yang tepat, seperti karakter animasi dan desain warna yang cerah, dapat membuat video lebih menarik.

Pada Tahap produksi, penulis membuat video tentang hewan berkaki empat dan suaranya, antara lain :

- a. Sapi.
- b. Gajah.
- c. Kerbau.
- d. Jerapah.
- e. Kuda.
- f. Badak bercula.
- g. Babi.
- h. Kambing.
- i. Iguana.

- j. Kucing.
- k. Kelinci.
- l. Buaya.
- m. Komodo.
- n. Kijang.
- o. Harimau.
- p. Zebra.

Alat yang digunakan untuk produksi yaitu: Kamera HP dan Tripod. Adapun pengambilan gambar menggunakan beberapa sudut. Ada beberapa sudut pengambilan gambar menurut (Sitorus, E., & Rohanasimbolon, n.d., 2020) yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Sudut Pengambilan Gambar

#### 1.7.2.1 Sudut Normal (*Eye view*)

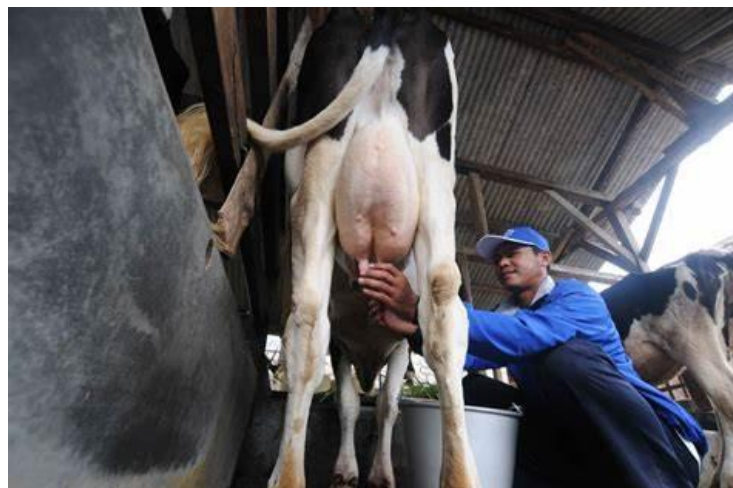
Sudut pengambilan normal atau disebut juga *Eye view* adalah pengambilan sejajar dengan mata objek. Biasanya sudut ini digunakan untuk video terhadap manusia.



Gambar 1. 2 Sudut Normal (*Eye view*)

#### 1.7.2.2 Sudut Rendah (*Low Angle*)

*Low Angle* merupakan teknik pengambilan gambar yang memposisikan kamera berada lebih rendah secara horisontal dari subyek yang akan dibidik. Pengambilan gambar dengan *Low Angle* biasa digunakan untuk memberi kesan lebih kuat, berkuasa, kokoh dan superior seperti bangunan akan terlihat megah dan kokoh, atau orang kelihatan berwibawa.



Gambar 1. 3 Sudut Rendah (*Low Angle*)

### 1.7.2.3 Sudut Mata Katak (*Frog Eye*)

*Frog Eye* adalah salah satu sudut pengambilan rendah (*Low Angle*) dengan meletakkan kamera sejajar dengan tanah/alas. Hal ini biasanya digunakan untuk mengambil gambar objek yang posisinya berada di atas tanah, atau memberi kesan ketinggian.



Gambar 1. 4 Sudut Mata Katak (*Frog Eye*)

### 1.7.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah sebuah proses *finishing* pembuatan film menjadi film yang utuh dan pesan tersampaikan kepada penonton. Dalam tahap ini terdapat beberapa aktivitas yaitu pengeditan gambar, pemberian audio, efek khusus, dan warna (Nurul Shadrina, A., Raniah Zaim, S., & Arimurti, 2023).

Tahap ini dilakukan setelah proses produksi. Dalam tahap ini biasa dikatakan sebagai proses pengisian suara (*dubbing*) dan menyunting (*editing*).

*Dubbing* adalah suatu proses mengisi suara pada suatu tayangan video baik itu film, drama, kartun, dan sejenisnya (Sampouw, R. W. S., Manoppo, C. T. M., & Rianto, 2022).

*Editing* adalah melakukan penyuntingan gambar-gambar yang sudah diambil oleh kameramen. Gambar tersebut disusun dan dirangkai sehingga menjadi rangkaian cerita yang memiliki informasi yang mudah dimengerti dan dinikmati oleh penonton (Pratiwi,E.J & Hartono, 2021).

#### **1.7.4 Teori Multimedia**

Pengertian multimedia menurut beberapa ahli meliputi kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa audio (suara,*music*), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Saprudin et al.,2020).

#### **1.7.5 Teori Media Pembelajaran**

Menurut Rohman, N. (2021), media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Untuk mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran harus dipilih sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa untuk mencapai hasil yang optimal.

#### **1.7.6 Teori Media Video pembelajaran**

Menurut M Huda (2022), pembelajaran multimodal yang menggabungkan berbagai jenis media, termasuk video, untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Teori ini menyatakan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat memanfaatkan kombinasi elemen audio dan visual untuk membantu siswa memproses dan memahami informasi dengan lebih baik. Huda menjelaskan bahwa video pembelajaran memungkinkan siswa untuk memproses informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan, yang mendukung prinsip pemrosesan ganda.

Sementara itu Wahyudi dan Sari R (2023), mengeksplorasi bagaimana

video pembelajaran sebagai media digital dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Mereka menjelaskan bahwa video pembelajaran menggabungkan elemen visual dan *auditory*, yang selaras dengan teori multimedia. Dengan menyediakan informasi melalui kedua saluran ini, video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, mirip dengan bagaimana pemrosesan ganda mendukung pembelajaran.

Sedangkan Setiawan, Y., & Prabowo, T. (2021), menguraikan bagaimana video dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif. Mereka menyarankan bahwa video yang dirancang dengan elemen interaktif dan visual yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam konteks ini, video berfungsi sebagai media yang memanfaatkan dua saluran pemrosesan informasi (visual dan *auditory*) untuk membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Penggunaan video pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyajikan materi melalui saluran visual dan *auditory*. Mereka berpendapat bahwa video yang menyajikan informasi dengan cara ini memanfaatkan prinsip pemrosesan ganda, sehingga dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. (Yuliana, N., & Wijaya, B.,2022).

## **1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan**

### 1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Dalam pembuatan video pembelajaran ini perangkat keras yang digunakan antara lain:

Tabel 1. 3 Perangkat Keras (*Hardware*)

No	<i>Hardware</i>	Spesifikasi
1.	Camera	<i>Canon EOS RP KIT 24-105 IS STM/EOS RP KIT 24-105 STM/ EOS RP</i> <i>Focal Length &amp; Maximum Aperture</i> <i>24-105mm f/4</i> <i>Lens Construction</i> <i>17 elements in 12 groups</i> <i>Diagonal Angle of View</i> <i>84°00 - 23° 20</i> <i>Focus Adjustment</i> <i>AF with full-time manual</i> <i>Closest Focusing Distance</i> <i>1.5 ft. / 0.45m</i> <i>Filter Size</i> <i>3.0 in. / 77mm diameter</i> <i>Max. Diameter x Length, Weight</i> <i>φ3.3 x 4.7 in., approx. 28.04 oz. / φ83.5 x 118mm, approx. 795g</i>
2.	Tripod	<i>Magnus PV-3310G Photo/Video Tripod with Geared Center Column with Smartphone Adapter and GoPro Mount</i>
3.	Proyektor	<i>Epson EX3280</i> <i>White Brightness 3,600 Lumens (ISO)2</i> <i>Color Brightness 3,600 Lumens3 CLO</i> <i>Resolution1024x768</i> <i>Aspect Ratio4:3 (XGA)</i> <i>Dynamic Contrast15,000:1</i> <i>Display Type3LCD</i> <i>Color Processing10-bit</i> <i>Video Modes 720p, 1080i, 1080p/60, 1080p/24, 1080p/30, 1080p/50, 576i, 576p, 480p, 480i</i> <i>Data Modes MAX 1920x1080</i>

### 1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam Tugas Akhir ini antara lain:



Tabel 1. 4 Perangkat Lunak (*Software*)

<b>No</b>	<b><i>Software</i></b>	<b>Fungsi</b>
1	Adobe Photoshop	Untuk <i>editing</i> gambar/foto
2	OS Windows	Untuk <i>editing</i> penulisan makalah tugas akhir
3	<i>Wondershare</i> Filmora	Untuk <i>editing</i> video
4	Canva	Untuk <i>editing</i> video
5	<i>Remove Backgorund</i>	Untuk menghilangkan <i>backgorund</i>
6	<i>Audacity</i>	Untuk recording dan <i>editing</i> suara

## 1.9 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Berfungsi sebagai landasan penting untuk memperkenalkan konteks dan tujuan penulisan. Dalam bab ini, latar belakang masalah dijelaskan untuk menggambarkan situasi pendidikan anak usia dini dan kebutuhan akan metode pembelajaran inovatif, seperti video pembelajaran sains hewan berkaki empat dan suaranya. Bab ini juga mencakup rumusan masalah yang mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan yang ingin dijawab. Batasan masalah dijelaskan untuk menentukan parameter lingkup penulisan, diikuti dengan tujuan dan manfaat penulisan yang menguraikan apa yang diharapkan dicapai dan dampaknya bagi pemangku kepentingan. Metode pengumpulan data dijabarkan termasuk penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, sedangkan teori yang digunakan memberikan landasan konseptual. Sistematika penulisan memberikan gambaran struktur keseluruhan dokumen dan rencana kegiatan menguraikan langkah-langkah yang akan diambil dalam pelaksanaan tugas akhir.

## **BAB II GAMBARAN UMUM**

Memberikan pemahaman mendalam tentang objek penulisan, yaitu RA dan KB Islam Siwi Karimah Colomadu, dimulai dengan sejarah berdirinya lembaga tersebut, diikuti dengan struktur organisasi dan aturan-aturan yang berlaku di lembaga pendidikan tersebut.

## **BAB III PEMBAHASAN**

Merupakan inti dari penulisan, yang mencakup analisis data yang telah dikumpulkan, interpretasi temuan, dan pembahasan terhadap jawaban atas rumusan masalah. Selain itu, respons anak-anak terhadap penggunaan video pembelajaran sains hewan berkaki empat dan suaranya serta implikasinya terhadap pengembangan pendidikan anak usia dini juga dianalisis.

## **BAB IV PENUTUP**

Menyimpulkan penulisan dengan merangkum temuan-temuan penting dan memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut, khususnya dalam meningkatkan pemanfaatan media permainan edukasi untuk memperkenalkan konsep sains pada anak usia dini di RA dan KB Islam Siwi Karimah Colomadu. Dengan sistematika yang terstruktur ini, pembaca dapat memahami topik dan tujuan penulisan tugas akhir dengan jelas, serta mengikuti alur pemikiran penulis dari pendahuluan hingga penutup.

### **1.10 Jadwal Kegiatan**

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

Tabel 1. 5 Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Ap ril		Mei				Juni				Juli				Agustus				September				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Observasi	■	■																					
Proposal			■	■	■	■	■	■	■	■													
Ujian Pra Pendadaran											■												
Penyusunan BAB I												■											
Penyusunan BAB II												■											
Penyusunan BAB III												■	■	■	■								
Penyusunan BAB IV																■	■						
Ujian Pendadaran																					■		