

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peran teknologi informasi senantiasa berkembang sejalan dengan semakin kompleks dan bervariasinya kebutuhan manusia. Perkembangan telekomunikasi, sebagai salah satu sebab internal munculnya revolusi saat ini, memainkan peran utama dalam memungkinkan akses dan pertukaran informasi yang lebih cepat, efisien, dan luas. Teknologi informasi telah menjadi tulang punggung dari berbagai sektor kehidupan, termasuk bisnis, pendidikan, kesehatan, dan pemerintahan. Dengan terus berinovasi dan mengintegrasikan kemajuan baru, teknologi informasi akan terus membantu manusia mengatasi tantangan dan memanfaatkan peluang di era digital ini, menciptakan transformasi yang lebih besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Turmudi, 2020).

Di era globalisasi, setiap individu harus fasih berbahasa Inggris untuk berkomunikasi secara internasional. Pengenalan bahasa Inggris pada anak bisa dimulai dengan kosa kata sederhana dan konsep yang mudah di mengerti (Suyadi, 2013). Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 23 tahun 2002 mengartikan anak sebagai individu di bawah usia 18 tahun, termasuk yang masih dalam kandungan. Pendidikan Anak Usia Dini perlu memperhatikan pertumbuhan bahasa, interaksi sosial, emosi, moral, keagamaan, seni, budaya, dan kemampuan fisik. Semua elemen ini penting ditanamkan sejak usia dini, terutama pembangunan bahasa. Usia dini dianggap menjadi masa emas atau sering disebut dengan "*golden*

age" untuk menyerap pengetahuan dengan cepat. Menurut kurikulum pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (Depdiknas).

Pencapaian kemampuan kosakata pada anak terbagi menjadi beberapa tingkat, yaitu mampu mengidentifikasi dan menyebutkan benda yang terdapat dalam gambar yang ditunjukkan, memiliki kemampuan membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana, mampu merespons pertanyaan dengan tepat, serta memiliki keterampilan memberikan penjelasan atau informasi mengenai suatu hal. Namun hal tersebut dikatakan anak-anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Mundu yang terletak di Mundu Tulung, Klaten kurang berkembang dalam penerapan kurikulum yang ada, hal ini wajar karena sistem pembelajaran yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Mundu masih monoton dan kurangnya alternatif pembelajaran (Marlianingsih, 2019).

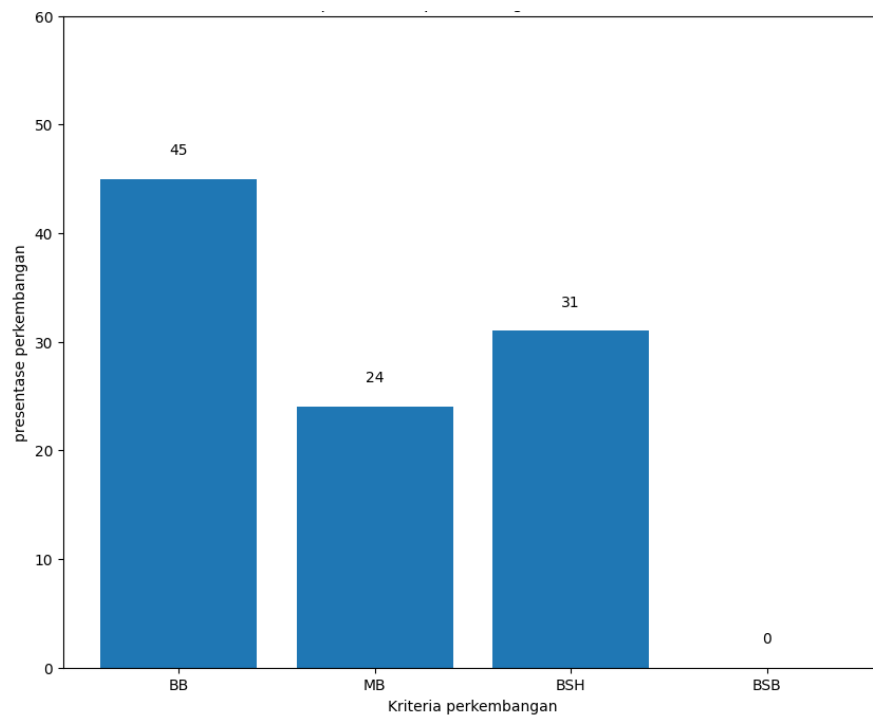
Setelah melakukan wawancara dengan Ibu Sunarni S.Pd, yang menjabat sebagai kepala sekolah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Mundu yang terletak di Mundu Tulung, Klaten, penulis menemukan bahwa terdapat dua guru dan dua kelas di sekolah tersebut, yakni kelas A dan kelas B. Berikut adalah data mengenai jumlah peserta didik yang ada di kelas A dan B:

Tabel 1.1 Jumlah Siswa A TK Pertiwi Mundu

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		P	L	
1	A	6	8	14
2	B	9	6	15

Sumber : TK Pertiwi Mundu

Di TK Pertiwi Mundu Tulung, Kabupaten Klaten, terdapat permasalahan dalam pendekatan pembelajaran yang menunjukkan pola yang monoton, terutama melalui penggunaan properti utama seperti majalah dan alat peraga. Berdasarkan observasi penulis, semangat belajar siswa dianggap kurang berkembang, dan ini berkontribusi pada pandangan bahwa kemajuan pembelajaran mereka terhambat oleh metode pembelajaran yang telah diimplementasikan. Hal ini dibuktikan dengan grafik presentase perkembangan nilai kosa kata anak di TK Pertiwi Mundu yang diperoleh dari Ibu guru di TK Pertiwi Mundu sebagai berikut :



Gambar 1.1 Grafik Presentase perkembangan nilai

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil pada gambar 1 di atas dapat disimpulkan bahwa dari 29 anak di kelas A dan B, hanya 31% anak yang menunjukkan tanda-tanda kosa kata berkembang, sedangkan 24% anak lainnya masih berkembang dan 45% lainnya belum berkembang. Dengan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kosakata tentang hewan dan buah anak kelas A dan B TK Pertiwi Mundu masih kurang dan perlu ditingkatkan, hal ini di karenakan kosa kata yang di ajarkan guru masih kurang jelas dikarenakan hanya menggunakan alat peraga serta buku majalah dan pembelajaran yang konvensional anak cenderung bosan dan kurang menarik di karenakan media yang di gunakan kurang bervariasi dan bisa di simpulkan menurut data di atas hasil pembelajaran yang sekarang belum meningkat.

Dari Permasalahan tersebut maka penulis akan merancang media alternatif pembelajaran animasi yang belum ada di Taman Kanak kanak Pertiwi Mundu pada materi kosa kata Bahasa Inggris hewan dan buah sebagai sarana media pembelajaran, yang diharapkan mampu untuk mendongkrak pemahaman anak. Media ini di rancang dengan desain yang menarik dan tidak membosankan untuk dilihat anak - anak. Perancangan media ini menggunakan aplikasi *adobe after effects* dan *Adobe Illustrator*. Dengan media pembelajaran tersebut di harapkan murid di Taman Kanak kanak Pertiwi Mundu dapat terbantu dan lebih semangat untuk belajar serta bisa lebih mudah memahami kosa kata Bahasa Inggris hewan dan buah. Serta diharapkan menambah minat belajar para murid.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu :

- a. Bagaimana cara merancang Animasi 2D guna menjadikan alternatif pembelajaran kosa kata bahasa *inggris* hewan dan buah?
- b. Bagaimana dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu mempermudah siswa dalam belajar kosa kata bahasa *inggris* hewan dan buah?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan Media Pembelajaran Animasi 2D di dibatasi sebagai berikut :

- a. *Video* animasi akan menghasilkan *video* yang mampu menjadikan sebuah alternatif dalam pembelajaran kosa kata bahasa *inggris* hewan dan buah di TK Pertiwi Mundu.
- b. *Video* animasi ini akan menampilkan pembahasan kosa kata bahasa *inggris* nama hewan dan buah.
- c. *Video* animasi ini nantinya ada *quiz* di akhir.

1.4. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini, memiliki tujuan yang ingin dicapai antara lain :

- a. Menciptakan video animasi 2 dimensi dengan tujuan sebagai sebagai media alternatif pembelajaran kosa kata bahasa *inggis* hewan dan buah guna menambah pemahaman kosa kata anak-anak di TK Pertiwi Mundu.

- b. Meningkatkan daya tarik anak agar tidak cenderung bosan dalam pembelajaran kosa kata bahasa *inggris*.
- c. Untuk mengetahui bagaimana hasil pemahaman anak setelah menggunakan media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris hewan dan buah melalui media animasi 2D pada TK Pertiwi Mundu.

1.5. Manfaat Penelitian

Maafaat penelitian perancangan Media pembelajaran Animasi 2D sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Mendapat wawasan dalam perancangan media pembelajaran dan bisa menerapkan teori dan praktik selama pembelajaran di perkuliahan.

2. Manfaat Bagi Siswa

- a. Membantu anak lebih cepat memahami bahasa inggris dengan metode yang lebih menyenangkan.
- b. Untuk meningkatkan pemahaman, kreativitas dan imajinasi anak menggunakan bahasa Inggris dalam kegiatan sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan rumah.
- c. Dapat membantu anak lebih banyak bereksplorasi dan mengembangkan imajinasinya dalam kegiatan belajar bahasa Inggris.

3. Manfaat Bagi Guru

- a. Untuk menambah wawasan,dan alternatif media pembelajaran terhadap proses pembelajaran kosa kata bahasa inggris anak usia dini.

- b. Menambah pengetahuan guru dalam menggunakan bahasa inggris pada kegiatan yang dapat membuat anak tidak merasa bosan dengan pembelajaran tersebut.
- c. Mengembangkan kemampuan berbahasa inggris sesuai dengan kemampuan anak.