

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Balakang**

Pendidikan merupakan suatu bentuk pengkajian wawasan, kemampuan dan kebiasaan orang pada umumnya yang diberikan dari satu individu ke individu lain melalui bimbingan, pembelajaran, atau melakukan suatu penelitian. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak yang bertujuan menjadi bekal anak di masa yang akan datang. Saat ini di Indonesia pendidikan merupakan tanggung jawab Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud-Ristek). Di Indonesia sendiri semua penduduk wajib mengikuti program wajib belajar sembilan tahun, enam tahun pendidikan dasar, tiga tahun pendidikan menengah pertama yang telah diatur melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan di Indonesia terbagi ke dalam tiga jalur utama, yaitu jalur formal, nonformal dan informal. Pendidikan jalur formal ialah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya, sedangkan pendidikan jalur nonformal merupakan jalur paling banyak terdapat pada anak usia dini serta pendidikan dasar, dan pendidikan jalur informal merupakan jalur pendidikan keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Pendidikan juga terbagi ke dalam empat jenjang yakni, jenjang anak usia dini, dasar, menengah dan tinggi.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar (SD) yang merupakan upaya pembinaan yang diperuntukan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus berupa pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pada masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut dengan masa *golden age*. pada masa ini munculnya berbagai potensi atau suatu

kondinisi dimana anak membutuhkan ransangan untuk berkembang. Pada masa ini juga anak mulai peka atau sensitif terhadap rangsangan yang diberikan. Masa peka yang terjadi kepada anak akan berbeda-beda sesuai dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka merupakan masa terjadinya kematangan fisik maupun psikis yang siap merespon stimulus yang diberikan. Oleh karena itu dibutuhkan stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Perkembangan anak usia dini memiliki peran penting dalam keseluruhan perkembangan aspek-aspek kepribadian, kognitif, fisik motorik, seni, bahasa, sosial emosional dan nilai agama dan moral. Maka dalam proses pembelajaran keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar, akan memungkinkan terjadinya asimilasi dan akomodasi kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung baiknya dan pembentukan nilai dan sikap. Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik hendaknya dapat mengembangkan pembelajaran aktif, sehingga dapat terwujudnya partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada saat ini, terjadi perubahan modul pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi daring dikarenakan adanya pandemi covid-19, yang mengharuskan untuk *stay at home*. Kondisi ini tentunya memberikan dampak pada kualitas pembelajaran. guru dan siswa yang sebelumnya berinteraksi secara langsung dalam kelas, sekarang harus berinteraksi dalam ruang virtual yang memiliki keterbatasan. Hal itu juga memberikan dampak pada partisipasi belajar anak. Pada pembelajaran daring partisipasi belajar anak menurun dikarenakan metode dan media pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, serta kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi juga mempengaruhi hal tersebut. sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan partisipasi belajar anak pada saat pembelajaran daring maupun tatap muka.

Permasalahan yang sama juga terjadi, pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai Laut, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran tampak terpusat pada guru dan sangat mengandalkan unsur kognitif. Pembelajaran juga tampak membosankan

karena media yang digunakan pendidik kurang bervariasi, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak lebih mudah bosan dan tidak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dari 39 anak hanya 38,4 % atau 15 anak saja sudah mewujudkan partisipasi belajar, sementara masih terdapat 61,5% atau 24 anak yang masih belum mewujudkan partisipasi belajar. Dengan demikian tingkat partisipasi belajar pada TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai laut kurang optimal. Sementara itu, partisipasi merupakan elemen yang paling penting dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka perlu adanya media pembelajaran yang mendukung proses partisipasi belajar pada anak. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangatlah mudah dalam membantu keefektifan suatu proses pembelajaran dan penyampaian informasi dan isi pelajaran pada saat itu. Pembelajaran yang kreatif, inovasi, dan efektif sangat dibutuhkan, agar anak aktif dalam mengikuti pembelajaran serta dibutuhkan peran media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Safitri pada tahun 2020 menyimpulkan bahwa penggunaan media film animasi berbasis media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi permasalahan dalam belajar anak, serta media yang efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Media film animasi merupakan media yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pengambilan rangkaian gambar, yang mengilustrasikan perubahan posisi. Media film animasi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Media ini akan selalu menarik dan selalu dapat diterima penonton terutama pada anak-anak. Film animasi yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu pendidik menghadirkan suatu rekaman lengkap dengan unsur gambar, suara, tekstur, ruang waktu dan dapat menghadirkan suatu kondisi yang sulit untuk dihadirkan saat itu. Penayangan media film animasi yang sesuai dengan tema pembelajaran diharapkan dapat mengkoordinasikan anak dalam

menerima pembelajaran. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi dapat digunakan sebagai alat penunjang bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran baik secara daring maupun secara tatap muka.

Di Indonesia sendiri banyak sekali di jumpai film animasi yang bersifat mendidik ataupun yang tidak bersifat mendidik. Memanfaatkan film animasi sangatlah baik untuk membantu anak dalam belajar. Pemanfaatan media film animasi dalam pembelajaran diharapkan anak tertarik mengikuti materi yang disampaikan, hal itu terjadi karena media yang digunakan mengandung unsur gambar, suara dan gerak yang menarik perhatian anak untuk memahami isi film. Perhatian dan ketertarikan anak dalam media film animasi itulah yang menyebabkan anak tertarik untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar. Oleh karena itu beberapa kelebihan dari media film animasi ini, lalu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi anak dalam mengikuti pembelajaran. salah satu media film animasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ialah film animasi Riko The Series yang merupakan salah satu film animasi anak yang bergenre hiburan pendidikan, selain itu serial animasi ini penuh dengan edukasi serta nilai-nilai agama islam. Penggunaan media film animasi “Riko The Series” dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian anak untuk ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik saat itu.

Berdasarkan penjelasan diatas maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk memecahkan masalah diatas. untuk penelitian permasalahan diatas lebih lanjut maka penulis mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi ”Riko The Series” Terhadap Partisipasi Belajar Anak Pada Kelompok B TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai Laut”.

### **1.2.Idintifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, idintifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebsgai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran tampak terpusat pada guru dan sangat mengandalkan unsur kognitif.

2. Media pembelajaran yang digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran kurang bervariasi.
3. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik.

### **1.3.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi “Riko The Series” Terhadap Partisipasi Belajar Pada Anak Kelompok B TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai Laut?.

### **1.4.Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi “Riko The Series” Terhadap Partisipasi Belajar Pada Anak Kelompok B TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai Laut.

### **1.5.Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu, manfaat secara teoritis dan secara praktis.

#### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah sebagai salah satu informasi yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk pengembangan pembelajaran dalam keilmuan pendidikan anak usia dini terkait dengan partisipasi belajar anak.

#### **1.5.2. Manfaat Praktis**

1. Bagi Anak: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menarik keinginan anak untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya pada anak kelompok B TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai Laut.
2. Bagi Guru: Penggunaan media film dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu para guru di TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai Laut untuk meningkatkan partisipasi belajar pada anak.
3. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi sekolah untuk disosialisasikan kepada guru-guru lain untuk menjadi bahan pertimbangan.