

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama masa pertumbuhan anak, sangat diperlukan stimulus atau rangsangan yang tepat untuk perkembangan otaknya. Stimulus atau rangsangan ini dapat diberikan melalui pendidikan [1]. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan dasar yang berfokus pada pembinaan bagi anak dari lahir hingga usia 6 tahun. PAUD bertujuan memberikan stimulasi pendidikan untuk mendukung pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak, sehingga mereka siap untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya [2].

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak yang perlu diperhatikan adalah aspek kognitif. Kata kognitif berasal dari kata *cognition*, yang berarti mengetahui. Menurut Mulyani, dalam pengertian yang lebih luas, *cognition* merujuk pada proses penataan, perolehan, dan penerapan pengetahuan. JP Chaplin, dalam Kamus Lengkap Psikologi, menjelaskan bahwa istilah kognitif sering digunakan dalam psikologi manusia dan berkaitan dengan pemahaman, pengolahan informasi, pertimbangan, pemecahan masalah, keyakinan, serta kesadaran. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses perubahan yang terjadi dalam pertumbuhan manusia untuk memahami, mengolah informasi, menyelesaikan masalah, dan memperoleh pengetahuan [1].

Agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang secara maksimal, pihak sekolah perlu mengatasi berbagai kendala dalam proses pembelajaran [3]. Dari survei awal yang dilakukan, diketahui bahwa salah satu kendala tersebut adalah terbatasnya variasi media pembelajaran, seperti penggunaan buku paket dalam mengenalkan hewan. Selain itu, di dalam kelas juga ditemukan kesulitan dalam meningkatkan semangat belajar anak-anak, serta banyaknya jumlah siswa yang membuat kontrol pemahaman materi menjadi kurang efektif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media, seperti multimedia atau animasi, sebagai alat bantu pembelajaran [3].

Animasi 3D dapat diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran untuk anak-anak, karena pada masa perkembangannya, anak-anak cenderung meniru dan mengamati, yang mempermudah mereka dalam memahami materi [4]. Selain itu, animasi 3D dapat digabungkan dengan teknik *storytelling* untuk menyampaikan pesan secara menarik dan interaktif. *Storytelling* adalah metode bercerita yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pendengar, baik secara langsung maupun melalui bantuan media. Teknik ini sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran anak karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, tidak bersifat menggurui, serta dapat merangsang imajinasi mereka [5].

Penerapan *storytelling* dalam media pembelajaran berbasis animasi 3D untuk pengenalan hewan di PAUD Harapan Alinda diharapkan menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak-anak terhadap materi ajar. Dengan menggabungkan elemen visual yang menarik dan narasi yang interaktif, metode ini tidak hanya mampu mengenalkan anak pada berbagai jenis hewan, tetapi juga menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan sejak dini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul **“Penerapan Storytelling Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 3D (Studi Kasus : PAUD Harapan Alinda)”**. Media pembelajaran ini dikembangkan khusus untuk membantu anak usia dini dalam memahami pengenalan hewan dengan cara yang menarik dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dihadapi adalah:

1. Bagaimana penerapan *storytelling* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi 3D untuk pengenalan hewan bagi anak usia dini di PAUD Harapan Alinda?
2. Bagaimana pengaruh penerapan *storytelling* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi 3D terhadap penguasaan materi pengenalan hewan oleh siswa di PAUD Harapan Alinda?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi 3D dengan penerapan *storytelling* dalam pengenalan hewan untuk anak usia dini di PAUD Harapan Alinda.
2. Untuk menganalisis pengaruh penerapan *storytelling* dalam media pembelajaran berbasis animasi 3D terhadap penguasaan materi pengenalan hewan oleh siswa di PAUD Harapan Alinda.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibuat dengan maksud untuk mempermudah identifikasi pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis animasi 3D, yang dirancang untuk meningkatkan stimulasi belajar pada anak usia dini.
2. Materi yang disampaikan dalam animasi 3D akan dibatasi pada topik pengenalan hewan yang sesuai dengan kurikulum anak usia dini di PAUD Harapan Alinda.
3. Penelitian ini akan mengukur pengaruh media pembelajaran berbasis animasi 3D terhadap penguasaan materi pengenalan hewan pada anak usia dini di PAUD Harapan Alinda.
4. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk dijalankan pada perangkat laptop/PC berbasis Windows. Pengembangan belum mencakup versi mobile (Android/iOS), agar fokus tetap pada uji coba fungsi, konten, dan efektivitas media dalam konteks pembelajaran di kelas secara terstruktur.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait dengan penggunaan media berbasis teknologi, seperti animasi 3D, sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik.

2. Memberikan alat bantu pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak usia dini terhadap materi pengenalan hewan, serta mendukung perkembangan kognitif mereka secara maksimal.