

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI VIDEO ANIMASI DALAM MEDIA
PEMBELAJARANTK PAUD ANNISA**

TUGAS AKHIR

*Diajukan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya pada prodi
Manajemen Informatika*



Oleh :

REDHALTA ZAHID RIZKI
NPM : 201000457401001

MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN
SOLOK

2023

ABSTRAK

Proses pembelajaran di TK PAUD ANNISA ini masih melakukan pembelajaran secara manual, dimana guru-guru sebelumnya menjelaskan secara ceramah atau berbicara langsung. Metode pembelajaran ini juga tidak selalu paling efektif untuk anak-anak usia dini. Penulis bermaksud memperkenalkan penggunaan video animasi sebagai salah satu metode pembelajaran di Tk Paud ini, karena video animasi mampu menghadirkan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan menggunakan video animasi ini penulis berharap dapat mempermudah guru-guru menyampaikan pembelajaran pada muridnya serta memicu minat belajar murid-murid. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran seperti video animasi menggunakan aplikasi *capcut* yang dapat memudahkan guru-guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa, karena video animasi di dalam aplikasi *capcut* ini mencakup background, karakter, audio dan text. Dengan adanya video animasi untuk media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu proses belajar anak-anak dengan cara yang menarik.

Kata Kunci : Capcut, Media Pembelajaran, Video Animasi USE OF



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 14).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan tahapan awal dalam proses pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan anak, Pembentukan karakter anak harus dimulai sejak usia dini, tujuan pembentukan karakter sejak usia dini adalah untuk membentuk kepribadian anak yang baik sehingga kelak ketika sudah dewasa menjadi pribadi yang baik dan berakhlak mulia yang dapat memberikan manfaat kepada sesama manusia dan lingkungannya. (Drs. Johari Efendi, M.Pd , 2021, di akses tgl 24 Agustus 2023)

Di tengah perubahan zaman yang cepat dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Pendidikan tidak lagi terbatas pada metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari guru di depan kelas (Abdullah et al., 2023) dalam Eka Melati Dkk (2023:733).

Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan telah mengalami pergeseran yang mencolok dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan teknologi telah membuka peluang baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu contoh yang menonjol adalah penggunaan animasi sebagai alat pembelajaran. Animasi memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik (Ardian & Munadi, 2016). dalam Eka Melati Dkk (2023:733). Dengan penggunaan animasi, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik, memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka, oleh karena itu penting adanya penunjang pembelajaran melalui pengembangan video animasi di tingkat taman kanak-kanak tersebut, perkembangan teknologi telah merubah cara anak-anak belajar dan berinteraksi dengan dunia sekitar.

Pada saat ini tidak banyak sekolah setingkat taman kanak-kanak yang telah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi tersebut, salah satunya adalah TK PAUD ANNISA, dengan demikian pemanfaatan teknologi video animasi dalam pembelajaran perlu di terapkan di tingkat taman kanak-kanak ini, hal ini memerlukan pendekatan yang tepat, diperlukan pemahaman yang baik tentang bagaimana video animasi dapat disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak-anak, serta bagaimana mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran yang telah ada.

Guru-guru di TK PAUD ANNISA ini diharuskan bisa mengajar semua materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada muridnya sehingga ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru. Pada saat ini, para guru masih melakukan pembelajaran dengan cara ceramah atau menjelaskan secara langsung, sehingga terkadang masih banyak murid yang tidak memperhatikan bahkan kurang fokus pada pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Metode pembelajaran ini juga tidak selalu paling efektif untuk anak-anak usia dini. Oleh karena itu, penulis bermaksud memperkenalkan penggunaan video animasi sebagai salah satu metode pembelajaran di Tk Paud ini, karena video animasi mampu menghadirkan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan menggunakan video animasi ini penulis berharap dapat mempermudah guru-guru menyampaikan pembelajaran pada muridnya serta memicu minat belajar murid-murid.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana teknologi video animasi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK PAUD ANNISA, sekaligus menghadirkan solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital yang di tuangkan dalam bentuk tugas akhir yang berjudul **PEMANFAATAN TEKNOLOGI VIDEO ANIMASI DALAM MEDIA PEMBELAJARAN TK PAUD ANNISA.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang video animasi pembelajaran di TK PAUD ANNISA melalui aplikasi capcut dan ibisPaint X?
2. Bagaimana implementasi aplikasi capcut dan ibisPaint X ini dalam pembuatan video animasi dalam media pembelajaran di TK PAUD ANNISA?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penguraian masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan video animasi pembelajaran untuk dapat memudahkan para guru menyampaikan pembelajaran di TK PAUD ANNISA.
2. Mengetahui hasil implementasi aplikasi capcut dan ibisPaint X pada video animasi pembelajaran di TK PAUD ANNISA.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sesuai dengan judul yang diangkat, penulis membatasi masalah hanya untuk pembuatan video animasi dalam media pembelajaran.
2. Video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi capcut dan ibisPaint X.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah :

1. Wawancara

Mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran yang rutin dilakukan setiap hari. Selain melalui kajian materi pustaka, peneliti langsung turun ke sekolah TK PAUD ANNISA untuk mengetahui informasi secara langsung pada gurunya. Sehingga nantinya data yang disajikan tepat, akurat dan objektif.

2. Studi Pustaka

Referensi yang digunakan bersumber dari jurnal dan e-book tentang teknologi video animasi pembelajaran sesuai dengan judul yang diangkat.

3. Analisis

Sistem pembelajaran pada Tk Paud Annisa ini masih dilakukan secara ceramah atau secara langsung, sehingga belum pernah menggunakan video animasi untuk pembelajaran di sekolah tersebut.

4. Perancangan

Rancangan video animasi ini difasilitasi dengan menerapkan aplikasi Capcut.

5. Pemograman

Membuat karakter video animasi dapat menggunakan aplikasi android ibisPaint X di kombinasikan dengan Capcut yang digunakan untuk membuat video animasi.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian pemanfaatan teknologi video animasi dalam media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Capcut pada TK PAUD ANNISA adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi *capcut* dalam pembuatan video animasi dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran di TK PAUD ANNISA sehingga dapat menarik perhatian anak-anak dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan guru untuk mengajarkan pembelajaran kepada murid-muridnya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Untuk mengoptimalkan media pembelajaran dengan Capcut penulis terlebih dahulu bersosialisasi dengan guru-guru untuk menjalankan program agar bisa ditampilkan pada anak-anak.
2. Agar aplikasi ini lebih terarah secara menyeluruh maka perlu *pengupdatean* pada aplikasi yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmawarni (2011), Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah, Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol Umaperspektif/ VOLUME 4/ NOMOR 1/ APRIL 2011
- Desi Marlioni Rahmania dkk (2023), *Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar, Journal on Education Volume 05, No. 04, Mei-Agustus 2023, pp. 17336-17344*
- Edwina Ariandhini , Indri Anugraheni (2022), Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan Vol. 8, No.3, Maret 2022
- Gina Aprilliana , Roy Efendi (2022) ,*Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi, Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran, TRIANGULASI is licensed under - 48 - Volume 02 Nomor 02, November 2022, Hal.48-53 e-ISSN-2798-5798*
- <https://blog.cakap.com/perbedaan-paud-dan-tk/>, diakses pada tanggal 23 September 2023
- <https://masdzikry.com/kelebihan-dan-kekuranganaplikasi-capcut/>, diakses pada tanggal 8 September 2023
- <https://urbandigital.id/capcut-untuk-pc/6/>, diakses pada tanggal 8 September 2023
- <https://www.ninetekno.com/flowchart-adalah-pengertian-flowchart-simbol-danjenisnya/>, diakses pada tanggal 8 September 2023
- Rauldatul Husni , Eka Filahanasari , Rahma Surita (2023), Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbantu Aplikasi Kinemaster Muatan Ipa Meteri Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sdn 15 Koto Baru Dharmasraya, Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X Volume 09 Nomor 02, Juni 2023
- Suryaman , Yani Suryanti (2022), Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar, JurnalCakrawalaPendasVol. 8 No. 3, Juli 2022
- Tejo Nurseto (2011), Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik, Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011