

BAB 1

1.1.Latar Belakang

Keanekaragaman hewan di Indonesia sudah dikenal hingga mancanegara. Indonesia memiliki berbagai spesies hewan baik di darat maupun di laut (Harun & Miratul, 2018). Namun, kelangsungan hidup hewan laut di Indonesia saat ini semakin terancam dengan rusaknya ekosistem dan penggunaan barang-barang yang tidak boleh digunakan untuk membunuh hewan laut, seperti penggunaan racun sianida dan penggunaan bom, sehingga laut tercemar, ekosistem di laut menjadi hancur, dan hewan juga banyak yang mati (Wulandari, 2019).

Kekayaan keanekaragaman hayati adalah kekayaan pembangunan dan kemakmuran nasional, karena pembangunan nasional sangat bergantung pada keanekaragaman hayati. Namun, meningkatnya tuntutan dan tekanan manusia terhadap lingkungan, terutama sumber daya hayati laut, telah menyebabkan penurunan beberapa biota perairan. Hal ini telah menyebabkan hampir punahnya beberapa biota air (Syafei, 2017).

Berdasarkan buku yang berjudul “Ekologi Ikan Perairan Tropis”, sumber daya hayati ikan juga semakin terancam punah bahkan sebelum teridentifikasi. Hal ini dikarenakan akibat ulah manusia yang merusak dan mengancam habitat dasar organisme ikan (Latuconsina, 2020).

Maka dari itu, kita harus mengajarkan kepada anak-anak didik kita dengan mengenalkan hewan-hewan laut ini terutama pada anak usia 5-7 tahun supaya mereka masih bisa mengenal hewan-hewan laut meskipun suatu saat nanti sudah punah. Hal ini dikarenakan pada usia 5-7 tahun ini, anak memiliki kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, memahami apa yang terjadi di lingkungan, dan menggunakan memori (Rahayu, 2022). Materi tentang hewan laut ini juga sangat penting untuk anak usia 5-7 tahun karena dengan mempelajari materi ini mereka bisa jatuh cinta dengan hewan bawah laut dan melindunginya. Materi hewan laut yang sesuai untuk anak usia 5-7 tahun ini adalah hewan laut yang berada di zona *sunlight zone* karena hewan yang berada di zona ini merupakan materi hewan laut yang dipelajari secara dasar. Dengan ini, mereka juga dapat mengetahui betapa pentingnya menjaga ciptaan Tuhan agar dapat dipertahankan bukan dimusnahkan.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa materi mengenai hewan laut ini harus sudah mulai dikenali kepada anak usia 5-7 tahun di sekolahnya. Banyak lembaga

pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK) sudah mulai mengenalkan spesies hewan. Untuk saat ini masih banyak anak-anak yang belum mengetahui atau memahami tentang pengenalan hewan darat, udara dan laut (Firmantoro, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara oleh salah satu guru TK dan salah satu wali murid, bahwa di sekolah anak TK sudah mendapatkan materi dan mengenal hewan-hewan yang ada di bawah laut secara umum terutama untuk kelompok B. Dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya pengenalan hewan, guru hanya menggunakan media pembelajaran menggambar, papan tulis dan buku gambar untuk mewarnai, dan tidak menggunakan IT. Selain itu, siswa memiliki kemampuan pemahaman dan pemahaman yang berbeda dalam belajar, ada yang cepat paham, ada yang lambat. Hal ini dapat dinyatakan bahwa masih ada sekolah yang masih belum menggunakan IT (Dwariani, 2020).

Dari pernyataan tersebut, maka perlunya media edukasi yang tepat untuk membantu proses pembelajaran mengenai hewan laut kepada anak usia 5-7 tahun. Pada anak usia 5-7 tahun ini memiliki karakteristik unik tertentu yang membedakannya dari orang dewasa dan akan berkembang menjadi dewasa penuh. Dalam konteks ini, anak adalah orang atau individu dengan pola dan kebutuhan perkembangan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Proses pembelajaran pada anak usia dini harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap anak seiring dengan perkembangannya. Oleh karena itu, untuk mendukung kegiatan bermain dan belajar memerlukan media pendukung bermain yang berkarakteristik perkembangan anak (Kusuma, 2017).

Menurut Piaget yang dijelaskan oleh Hansen dan Zambo (2005), bahwa anak usia 0–6 tahun berada pada tahapan sensorimotor (0–2 tahun) dan praoperasional (2–7 tahun). Pada usia 0-2, anak cenderung masih sangat mengandalkan sensorinya untuk memahami sesuatu, sedangkan pada usia 2-7, anak cenderung merepresentasikan hal-hal di sekitarnya melalui skema, gambar, dan symbol (Karima, 2020). Berdasarkan teori Piaget tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-7 tahun cenderung merepresentasikan materi melalui skema, gambar, serta simbol.

Menurut teori Piaget mengenai cara pemahaman anak berdasarkan usianya ini dapat disebut dengan tahapan-tahapan perkembangan kognitif. Tujuan dari perkembangan kognitif adalah agar anak mampu mengeksplorasi hewan dan makhluk lain di sekitarnya melalui panca inderanya. Pada tahapan-tahapan perkembangan kognitif ini juga terdapat

proses kognitif yang mencakup semua aspek persepsi, memori, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah (Rahayu, 2022).

Maka dari itu, media yang digunakan sebagai solusi dari permasalahan perancangan ini adalah menggunakan motion graphic. Hal ini dikarenakan motion graphic merupakan media komunikasi visual yang dinamis/gerak satu arah. Motion graphic dianggap sebagai media yang tepat untuk menyampaikan informasi penting dan agak kompleks dengan cara yang lebih indah dan menarik, terutama di era perkembangan teknologi informasi yang pesat, di mana gerakan mudah menyebar dan diharapkan memiliki dampak simbol yang lebih besar (Abi, 2020). Berdasarkan penelitian Lindstrom (1994) dalam munir bahwa orang dapat menerima informasi 15% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari apa yang mereka lihat dan dengar (Sari, 2019). Selain itu, dari hasil wawancara bersama salah satu guru di TK NU Al-Imron yang berada di Jombang mengatakan bahwa media motion graphic ini sangat efektif untuk mengatasi masalah ini, karena sekitar 80% siswa mampu mengenali hewan laut menggunakan media motion graphic. Selain itu dengan adanya motion graphic ini anak dapat belajar mengenai hewan laut dengan mudah tanpa perlu datang ke kebun binatang. Dan dengan menggunakan media motion graphic ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja karena video motion graphic ini akan diupload ke dalam Youtube.

Berdasarkan dari hasil penelusuran di google scholar mengenai topik yang saya angkat, tidak ada judul yang serupa. Karena pada perancangan saya ini lebih mengenalkan hewan yang ada di laut dengan media berupa video motion graphic yang di dalamnya terdapat games tebak-tebakan nama-nama hewan. Video motion graphic ini nantinya akan dipublish ke dalam youtube.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kelangsungan hidup hewan laut di Indonesia saat ini semakin terancam dengan rusaknya ekosistem dan penggunaan barang-barang yang tidak boleh digunakan untuk membunuh hewan laut, seperti penggunaan racun sianida dan penggunaan bom, sehingga laut tercemar, ekosistem di laut menjadi hancur, dan hewan juga banyak yang mati (Wulandari, 2019).
2. Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu guru TK NU Al-Imron yang berada di Jombang, untuk saat ini masih ada anak-anak yang belum mengetahui atau memahami tentang pengenalan hewan laut.

3. Berdasarkan hasil observasi pada salah satu sekolah TK di Surabaya, yaitu TK Nur Jannah, dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya pengenalan hewan, guru hanya menggunakan media pembelajaran menggambar, papan tulis dan buku gambar untuk mewarnai, dan tidak menggunakan *Information Technology*.

1.3.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam perancangan ini, yaitu:

1. Bagaimana perancangan video *motion graphic* tentang keindahan hewan bawah laut sebagai media edukasi untuk usia 5-7 tahun?
2. Bagaimana meningkatkan ketertarikan anak usia 5 -7 tahun terhadap keindahan hewan bawah laut melalui video *motion graphic*?

1.4.Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, batasan masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Perancangan *motion graphic* ini mengenalkan hewan laut secara mendasar berupa nama-nama hewan laut serta ciri-ciri hewan laut
2. Perancangan *motion graphic* ini difokuskan untuk anak usia 5-7 tahun di Indonesia

1.5.Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengenalkan macam-macam hewan laut untuk usia 5-7 tahun secara umum
2. Meningkatkan daya tarik anak usia 5-7 tahun dalam belajar mengenal hewan laut dengan media *motion graphic*

1.6.Manfaat Perancangan

Manfaat yang digunakan pada perancangan ini merupakan manfaat secara akademis, yaitu agar anak usia 5-7 tahun ini dapat mengenali hewan yang ada di bawah laut serta dapat menjaga dan melestarikan hewan yang ada di bawah laut.