

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut hasil dari *World's Most Literate Nations Ranked* pada tahun 2016 lalu, minat baca literasi masyarakat Indonesia masih sangat tertinggal dari negara lain. Hasil dari pengurutan ranking tingkat minat baca, Indonesia menempati peringkat ke 60 dari 61 negara (CCSU, 2016). Hal ini berarti perlu dilakukan penanganan khusus seperti upaya peningkatan minat baca masyarakat.

Untuk menumbuhkan minat baca seseorang tidak mudah, melainkan adanya pembiasaan. Membiasakan kemampuan minat baca, lebih efektif dimulai dari usia dini. Alasan pertama, kesiapan yang sempurna bagi seorang anak dimulai pada usia emasnya seperti belajar membaca hingga menulis ada pada rentang usia 5-7 tahun. Sedangkan anak yang berada di atas usia 7 tahun, biasanya akan lebih sulit untuk diajari, dididik, dan diajak membaca serta menulis karena, sudah berada di luar usia emas perkembangannya (Sriyanti, 2014). Alasan kedua, saat usia anak telah berada di sekolah TK, biasanya berada direntangan 3 hingga 6 tahun. Pada usia ini, rasa ingin tahu anak sangatlah tinggi. Jika hal ini diarahkan untuk membiasakan kegiatan membaca, maka akan mudah untuk menumbuhkan gemar membaca pada seorang anak (Sit, 2015).

Ada beberapa hal yang dapat menunjang minat baca anak usia dini ialah adanya keterlibatan berbagai pihak seperti keluarga, pemerintah, sekolah, masyarakat, perpustakaan. Namun perpustakaan menjadi titik pusat yang paling mendominasi dalam upaya peningkatan minat baca. Hal ini dikarenakan, secara umum masyarakat belum memprioritaskan untuk melakukan pembelian terhadap buku di dalam agenda keluarga. Sehingga ketika minat baca mulai muncul, perpustakaanlah menjadi tempat yang tepat untuk menyalurkannya. Oleh karena itu, perpustakaan memegang kunci penting dalam meningkatkan minat baca (Nafisah, 2014).

Saat ini, perpustakaan telah dapat ditemui di berbagai sekolah. Tidak terkecuali di TK/PAUD. Keberadaan perpustakaan di lingkungan sekolah anak

usia dini dapat membantu memupuk kebiasaan membacanya. Salah satu TK yang menyediakan perpustakaan di sekolahnya ialah TK al Mukhlisin di jalan Kalimantan Ujung Gading, Kecamatan Lembah Melintang, Kabupaten Pasaman Barat. Berdasarkan sertifikat NPSN 10309929 merupakan paud percontohan dan menjadi TK terbaik yang ada di Kabupaten Pasaman Barat.

Penulis memilih TK ini karena sekolah ini merupakan yang terbaik di Kabupaten Pasaman Barat dan menjadi contoh untuk seluruh TK yang ada di kabupaten tersebut. Meskipun menjadi TK terbaik di kabupatennya, anak-anak di TK ini masih rendah minat bacanya dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan menonton televisi daripada membagi sedikit waktu untuk membaca buku cerita.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua dari 5 anak TK yaitu Elviana, Tria Ilhami, Lira Guspita Yenni Asmara, dan Desi Herawati pada 11 Juni 2019 jam 10.00-12.00 WIB diperoleh informasi bahwa pada umumnya orang tua keberatan untuk membeli buku karena menganggap buku belum penting daripada mainan, makanan, dan *gadget*. Hal inilah yang membuat penulis tertarik menjadikan sekolah tersebut sebagai objek dari penelitian.

Oleh karena itu, peran penting dari orang tua sangat dibutuhkan dalam memupuk minat baca anak dan juga hal ini penting bagi perpustakaan untuk menarik minat anak agar terbiasa untuk membaca. Langkah pertama yang dapat dilakukan ialah dengan memperkenalkan perpustakaan menggunakan media interaktif seperti video lalu setelah itu perpustakaan dapat menyediakan kebutuhan anak terhadap buku bergambar yang mendidik serta mengadakan kegiatan mendongeng.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana bentuk video animasi tentang pengenalan perpustakaan kepada anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah membuat video animasi tentang pengenalan perpustakaan kepada anak usia dini sehingga dapat menimbulkan ketertarikan anak untuk mengunjungi perpustakaan dalam upaya meningkatkan minat baca.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa video animasi sederhana yang mendidik dan memotivasi, diisi oleh tokoh karakter, suara pendukung, menyertakan instrumen musik yang dapat menyentuh hati, dan memberikan sebuah gambaran mengenai asiknya membaca yang disampaikan melalui sebuah dongeng pendek yang memotivasi anak. Dengan adanya produk ini diharapkan anak-anak dapat termotivasi untuk membaca, semakin mengenal perpustakaan, dan gemar mengunjunginya.

E. Pentingnya Penelitian

Pembuatan produk ini bertujuan untuk memudahkan langkah awal perpustakaan dalam menggiatkan gemar membaca sejak dini dengan mengajak anak-anak mengenal dan menyenangi bahan bacaan yang sesuai dengan usianya. Mengenalkan perpustakaan kepada anak-anak melalui tayangan animasi dapat membantu anak mengetahui dimana tempat untuk menemukan bahan bacaan yang gratis dan dapat dibaca kapan saja tanpa harus mengeluarkan biaya.

Selain itu, video animasi ini dapat menambah keunikan dalam bidang promosi perpustakaan terutama untuk kalangan anak usia dini. Animasi tentang perpustakaan menyatu dengan era digitalisasi saat ini karena, adanya unsur kombinasi multimedia di dalamnya. Semakin dini anak mengenal perpustakaan, maka semakin mudah untuk menumbuhkan minat bacanya.

F. Definisi Istilah

Ada beberapa istilah yang harus dipahami yaitu sebagai berikut.

1. Anak usia dini

Berdasarkan undang-undang sistem pendidikan nasional no. 20 tahun 2003

pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (DIKBUD KBRI Tokyo, 2003).

Jadi anak yang lahir ke dunia hingga berusia enam tahun akan dianggap sebagai anak usia dini. Anak TK tergolong anak usia dini yang berada pada usia 3-6 tahun.

2. Animasi

Usaha manusia dalam menggambarkan pergerakan makhluk hidup maupun benda melalui sebuah media tersebut dapat dinamakan menganimasikan (bahasa Inggris: “*animate*”) yang asal katanya dari bahasa Latin “*animare*”, yang artinya menghidupkan, mengisi dengan kehidupan, membuat menjadi hidup atau memberikan nyawa (Rochman, Subiyantoro, Faridah, & Umam, 2015).

3. Video

Menurut beberapa peneliti yang mendefinisikan arti video salah satunya sumber *reference services review* dari Xiang Li, video ialah alat utama untuk menjangkau banyak penonton di luar sana yang terikat oleh waktu dan jarak. Video dijadikan sebagai media sosialisasi maupun pengenalan sebuah perpustakaan dalam upaya mengatasi tantangan tertentu mahasiswa atau pelajar saat berkunjung ke perpustakaan, namun video juga memiliki kekurangan (Li, Dowell, & Wang, 2016).

Oleh karena itu, penulis menyimpulkan arti video ialah gambar atau cuplikan adegan yang memiliki durasi yang bergerak atau berganti dari satu frame ke yang lainnya, dapat dilakukan pengeditan, dan media komunikasi yang menarik. Memiliki format yang mudah dibawa kemana-mana bahkan disebarluaskan. Sehingga, tidak heran jika video menjadi media yang efektif untuk penyampaian berita atau kabar terkait hal apapun di dunia, meski terhalang jarak dan waktu.

4. Pengembangan

Menurut KBBI daring, pengembangan ialah proses, cara, perbuatan mengembangkan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016).

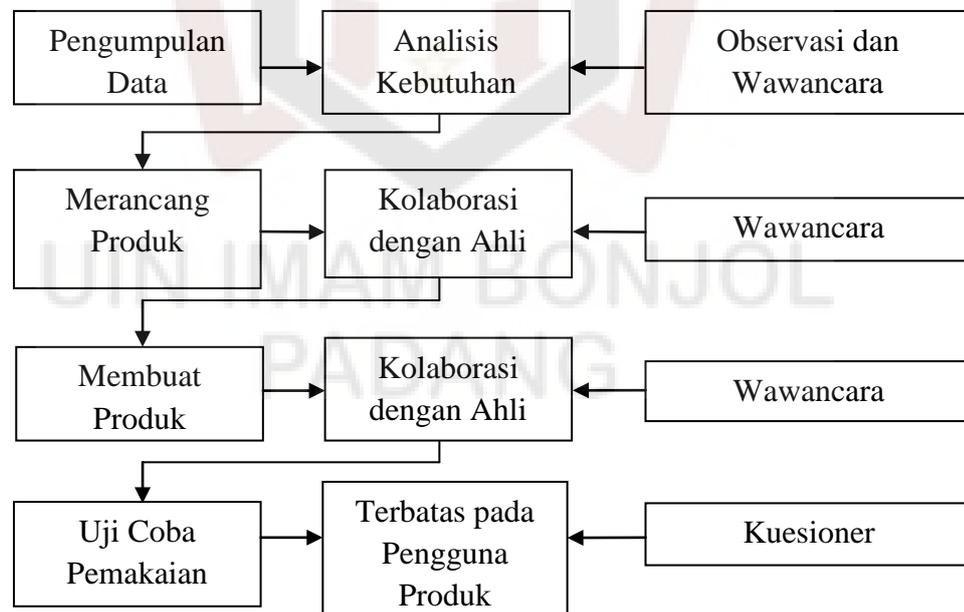
Sedangkan menurut teori lain, pengembangan ialah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan (Majid, 2005). Jadi pengembangan ialah proses mendesain dari segala sesuatu yang akan dibuat.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Lokasi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) ialah penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan dari pemakaian maupun kegunaan produk tersebut secara berulang-ulang (Sugiyono, 2014). Lokasi penelitian di TK al Mukhlisin Ujung Gading Kabupaten Pasaman Barat.

2. Prosedur Penelitian



Bagan I.1. Prosedur Pengembangan

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk menganalisa kebutuhan pengguna sesuai dengan masalah penelitian. Cara memperoleh

kebutuhan pertama, peneliti melakukan observasi langsung ke TK al Mukhlisin untuk mengamati minat anak dalam membaca ke perpustakaan di sekolahnya.

Hal kedua, penulis mewawancarai kepala sekolah dan orang tua dari anak-anak TK al Mukhlisin untuk mendapatkan gambaran kebutuhan produk yang akan dikembangkan. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara yang tidak terstruktur yang bertujuan agar informan lebih leluasa dalam memberikan informasi sesuai dengan subjek penelitian. Adapun poin yang ditanyakan ialah sebagai berikut:

- 1) Kartun yang paling sering ditonton oleh anak dirumah
- 2) Sikap anak ketika atau setelah menonton kartun
- 3) Berapa lama anak menghabiskan waktu untuk menonton kartun
- 4) Kartun yang orang tua inginkan terkait ajakan untuk membaca
- 5) Seberapa sering anak diajak membaca
- 6) Sudahkah anak-anak mengenal perpustakaan
- 7) Seperti apa inisiatif guru dalam melatih anak untuk gemar membaca

b. Rancangan Produk

Setelah analisis kebutuhan diputuskan, peneliti akan melanjutkan kepada rancangan produk. Hal pertama yang peneliti kerjakan adalah membuat naskah cerita. Setelah selesai merancang naskah dan telah divalidasi oleh dosen ahli, maka peneliti melanjutkan pada tahap kedua yaitu perancangan *story board* berdasarkan naskah cerita dan divalidasi kembali oleh dosen ahli.

Perancangan produk ini akan berkolaborasi dengan dosen ahli perfilman di Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah yaitu Arifah Yenni Gustia, S.Si., M.Sc.

c. Pembuatan Produk

Setelah rancangan produk diputuskan, maka selanjutnya peneliti akan membuat produk menjadi sebuah video animasi sederhana yang

sesuai usia anak-anak TK. Jenis video berupa film animasi berdurasi pendek. Berdasarkan teori, kebanyakan film animasi berdurasi pendek memiliki rentang waktu 2-30 menit. Namun, idealnya sekitar 5-8 menit (University, 2012). Oleh karena itu, peneliti memilih durasi 5 menit untuk produk ini.

Produk akan dibuat menggunakan empat aplikasi yaitu Kinemaster Pro, Pixel Lab, *Voice Changer*, dan Gacha Studio, dan. Kemudian peneliti akan membuat animasi hingga *backgroundnya* dengan mengikuti alur sesuai pada naskah dan *story board* menggunakan aplikasi Kinemaster Pro, setelah animasi dibuat maka peneliti akan melakukan editing atau evaluasi terhadap karakter animasi agar lebih menarik menggunakan aplikasi Gacha Studio dan Pixel Lab.

Kemudian peneliti akan melakukan perekaman suara menggunakan suara peneliti yang diedit dengan aplikasi *Voice Changer*. Peneliti akan menyampaikan cerita layaknya pendongeng, setelah itu hasil rekaman suara akan digabungkan dengan animasi untuk mendapatkan efek cerita. Setelah itu peneliti akan menyematkan instrumen musik, efek suara seperti binatang sebagai *backsound*. Setelah suara dan musik digabung dengan animasi maka peneliti akan menyimpan video dalam format mp4.

Pembuatan produk juga akan berkolaborasi dengan dosen ahli perfilman di Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah yaitu Arifah Yenni Gustia, S.Si., M.Sc.

d. Evaluasi atau Pengujian Produk

Kemudian setelah produk selesai dibuat, peneliti melanjutkan pada tahap evaluasi atau uji coba produk kepada pengguna potensial. Berikut tahap-tahap dalam melakukan pengujian produk:

1) Desain Uji Coba

Dari hasil pembuatan model produk, maka langkah selanjutnya adalah melakukan desain uji coba terhadap pengguna potensial. Tahap dalam melakukan uji coba dilakukan dengan tiga tahap yaitu perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Desain uji coba

produk kepada perorangan dilakukan dengan wawancara sedangkan kelompok kecil dan besar menggunakan angket.

2) Subjek Uji Coba

Setelah desain uji coba produk diputuskan, selanjutnya produk akan diuji untuk menentukan tingkat keefektifannya. Subjek uji coba terdiri dari perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Uji coba perorangan yaitu dengan dosen ahli perfilman Fakultas Dakwah yang dilakukan dengan wawancara, untuk kelompok kecil terdiri dari 5 anak TK al Mukhlisin di Ujung Gading Kabupaten Pasaman Barat dengan menggunakan angket, sedangkan untuk kelompok besar terdiri dari 15 orang masyarakat umum dengan menggunakan angket.

3. Jenis Data

a. Data Primer

Data primer ialah data dikumpulkan sendiri oleh peneliti secara langsung dari sumber yang pertama (Sangadji, 2010). Oleh karena itu, peneliti memperolehnya dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan orang tua dari anak-anak di sekolah tersebut. Sehingga data tersebut nantinya akan menjadi dasar dari penelitian.

b. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data atau informasi tidak diperoleh langsung dari pihak yang bersangkutan (Kuntjojo, 2009). Oleh karena itu, peneliti menggunakan tugas akhir, jurnal, artikel, dan sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah terkait sebagai pendukung datanya.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah data yang telah diperoleh kemudian dihimpun, ditata, dianalisis untuk menjadi informasi yang dapat menjelaskan suatu fenomena atau keterkaitan antara fenomena. Secara garis besar teknik pengumpulan data dapat dibedakan menjadi dua, yaitu teknik tes dan nontes (Kuntjojo, 2009). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner.

a. Wawancara

Wawancara adalah alat pengumpulan data yang dilakukan oleh dua orang atau lebih menanyakan secara langsung informasi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui mengenai kebutuhan anak TK yang didiskusikan bersamaan dengan kepala sekolah dan orang tuanya.

b. Angket/Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan atau pernyataan mengenai suatu masalah yang diteliti. Untuk memperoleh data dari angket yang disebarakan kepada responden. Lalu hasilnya akan diperoleh menggunakan rumus SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). Jadi angket ini berfungsi untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk yang dibuat.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu cara penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan telah terkumpul guna memecahkan permasalahan yang diteliti (Muhson, t.t). Peneliti mengumpulkan data menggunakan angket. Oleh karena itu, setelah angket disebarakan dan diisi oleh responden, peneliti mengumpulkan kembali angket tersebut untuk dilakukan rekap jawaban. Kemudian peneliti menggunakan rumus SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) untuk memperoleh hasil akhir dari uji coba pengguna dan tingkat keberhasilan produk yang peneliti kerjakan.