

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran akan efektif bila terjadi komunikasi dan interaksi yang intens antara guru dengan peserta didik (Inah, 2015). Namun, proses pembelajaran yang berlangsung pada realitanya masih bertumpu pada guru, dimana pembelajaran yang berkualitas dapat memfasilitasi dan membantu peserta didik secara optimal dengan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya agar mampu mencapainya secara efektif dan menetapkan tujuan yang berfokus pada kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Pentingnya pendidikan harus dimulai sejak usia dini, karena pada usia dini mereka sangat senang belajar sambil bermain sehingga materi yang disajikan dapat mudah dicerna dan dipahami oleh peserta didik. Sebagai pendidik harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan nyaman untuk peserta didik, sehingga dapat tercapainya tujuan dan pendidikan yang maksimal. Jika proses pembelajaran hanya bertumpu pada guru akan membuat anak menjadi merasa bosan karena pembelajaran yang tidak bervariasi.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sampai dengan pendidikan dasar yang merupakan kegiatan pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam

memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini merupakan masa keemasan, karena anak akan mulai memperhatikan dan mengingat hal-hal baru.

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak tidak lepas dari pengenalan huruf dan angka. Mengenalkan huruf-huruf dan angka merupakan pelajaran paling dasar yang diajarkan oleh seorang pendidik. Mengenal huruf dan angka sangat penting bagi anak, karena anak dapat menstimulasi kemampuan anak dalam belajar membaca dan berhitung. Stimulasi merupakan rangsangan yang anak dapat dari lingkungan sekitar (Mahmud,2018). Pendidikan wajib sudah diberikan kepada anak sejak dini, baik secara formal ataupun informal. Pendidikan formal yang anak dapat di sekolah yaitu bagaimana anak mengenal huruf dan angka sedangkan pendidikan informal diberikan orang tua bagaimana anak bisa mengenal huruf dan angka. Mengenalkan huruf dan angka kepada anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan belajar sambil bermain. Pembelajaran mengenal huruf dan angka dapat membantu memaksimalkan perkembangan aspek kognitif dan aspek bahasa anak.

Munculnya perkembangan teknologi saat ini menjadi pengaruh yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Contoh perkembangan di dunia pendidikan yaitu multimedia pembelajaran. Dengan pembaharuan multimedia pembelajaran ini dapat memudahkan pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi menarik bagi anak. Menurut Norita dan Hadiyanto (2021) mengatakan Perkembangan pendidikan adalah kemajuan teknologi, dimana situasi saat ini semua elemen harus dapat mengikuti kemajuan teknologi yang ada seiring berjalannya waktu.

Kemajuan pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang pesat dan membawa kemudahan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pembelajaran multimedia dapat dikembangkan dengan asumsi bahwa komunikasi dalam proses pembelajaran akan lebih penting karena pembelajaran multimedia merupakan perpaduan dari berbagai elemen multimedia yang terdiri dari teks, grafik, foto, animasi, video dan suara, yang disajikan dalam mode interaktif media pendidikan.

Media pembelajaran dapat mendukung tercapainya pendidikan yang berkualitas bagi anak usia dini dan memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Belajar melalui media cenderung lebih menyenangkan dibandingkan tidak menggunakan media. Media pembelajaran dapat mempengaruhi proses belajar mengajar, penggunaan media dapat memotivasi anak dalam mengikuti proses belajar. Media merupakan alat bantu dalam kegiatan proses pembelajaran, contoh dari penggunaan teknologi media pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam proses pembelajaran. Menggunakan video animasi merupakan pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian anak (Wisnumurti dan Rahayu, 2020). Diharapkan melalui penggunaan perangkat pembelajaran berbasis komputer dapat membuat suatu media pembelajaran yang dapat memberikan gambar yang menarik dan mudah dipahami oleh anak. Media ini digunakan untuk menggambarkan animasi, dimana alat bantu ajar tersebut dapat menampilkan informasi termasuk teks, gambar, suara dan animasi yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak-anak (Pertiwi, 2018)

Media pembelajaran yang berada disekolah, tentu harus menarik karena anak-anak lebih menyukai bermain sambil belajar. Maka dari sebab itu media yang digunakan harus tepat dan efektif sehingga materi yang disampaikan bisa diterima oleh anak. Media alternative yang bisa dijadikan media pembelajaran bagi anak usia dini adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Dengan media animasi ini dapat membantu serta memudahkan guru dalam proses belajar mengajar mengenalkan huruf dan angka.

Video animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Video animasi terdiri dari gambar dan suara sehingga menimbulkan ilustrasi yang bergerak dan pastinya menarik. Media video animasi dapat digunakan sebagai komunikasi untuk menjelaskan atau menyampaikan materi. Salah satu cara paling efektif untuk mengatasi masalah dalam menyampaikan pengenalan huruf dan angka kepada anak dengan merancang multimedia pembelajaran interaktif

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di TK Kemala Asri, Ibu Sriani, S.Pd. Pada tanggal 27 September 2021 bahwa sebagian anak-anak pada kelompok A di TK Kemala Asri mengalami kesulitan dalam mengingat ataupun mengenal huruf dan angka. Hal ini dikarenakan cara penyampaian dan media yang digunakan masih kurang menarik. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru serta alat bantu yang masih menggunakan media visual (gambar), kartu huruf dan angka dan papan tulis, yang menyebabkan anak menjadi cenderung cepat merasa bosan dan tidak focus mendengarkan guru. Cara guru menyampaikan materi yaitu dengan ceramah dan memberikan penugasan, anak

diminta untuk menulis huruf A terlebih dahulu sebanyak satu halaman di buku tulis, sedangkan angka anak diminta menulis angka 1-10. Kemudian anak-anak menghafal huruf dan angka tersebut. Anak menjadi cepat merasa bosan dan kurang focus, karena pembelajaran yang kurang bervariasi. Cara guru untuk mengembalikannya focus dengan mengajak anak-anak bernyanyi dan tepuk tangan.

Secara umum media pembelajaran memiliki keunggulan yaitu memudahkan dan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Maka diperlukan metode yang dapat menarik perhatian anak. Solusi yang bisa diberikan untuk tercapainya pembelajaran yang efektif yaitu melalui media pembelajaran berbasis video animasi, karena anak lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Kelebihan dari media video animasi ini yaitu lebih mudah diingat, efektif, efisien dan lebih fleksibel. Diharapkan pembelajaran bisa berjalan dengan kondusif, tidak menimbulkan rasa bosan pada anak

Berdasarkan paparan sebelumnya, karena kurangnya media pembelajaran yang efektif, maka perlu adanya pengembangan video animasi yang dapat membantu anak dalam proses belajar. Penelitian ini ingin mengembangkan video animasi mengenal huruf dan angka yang bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengingat dan mengenal huruf dan angka. Menggunakan video animasi ini dapat membuat anak-anak menjadi tertarik, minat dan menyenangkan dalam proses belajar, karena di video animasi tersebut terdapat gambar yang dapat bergerak serta suara yang membuat anak menjadi senang.

Kurangnya media pembelajaran yang efektif, sesuai dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Mengenal Huruf dan Angka Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif dan Bahasa Pada Anak Kelompok A di TK Kemala Asri”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas temuan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran
- b) Anak belum bisa mengenal dan mengingat huruf dan angka
- c) Metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan media yang digunakan hanya menggunakan media visual (gambar) dan papan tulis
- d) Cara guru dalam menyampaikan materi hanya ceramah dan penugasan yang membuat anak cepat bosan

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan penelitian ini, agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya dan pengkajian masalah mencakup pada masalah utama yang harus dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Mengenal Huruf dan Angka Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif dan Bahasa Pada Anak Kelompok A di TK Kemala Asri

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa pada anak kelompok A di TK KemalaAsri?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa pada anak kelompok A di TK KemalaAsri?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa pada anak kelompok A di TK Kemala Asri
- 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa pada anak kelompokA di TK Kemala Asri

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis, adapun manfaatnya yaitu sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Media pembelajaran berbasis video animasi ini menjadi sebagaisalah satu bahan kajian pengenalan huruf dan angka untuk proses menstimulasi belajar pada pengenalan huruf dan angka yang menjadi pembelajaran dasar sebelum anak belajar membaca, menulis dan berhitung serta meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak kelompok A di TK Kemala Asri

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka pada anak dapat membantu proses pembelajaran serta memudahkan dan menarik minat untuk belajar mengenal huruf dan angka, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

2. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka menjadi media alternative yang bisa digunakan dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran mengenal huruf dan angka pada anak

3. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat yang diperoleh sekolah yaitu mendapatkan pengetahuan tentang konsep baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga dapat menjadi suasana baru, serta diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah pengenalan video animasi mengenal huruf dan angka yaitu sebagai berikut:

1. Produk berupa video animasi pembelajaran untuk mengenal huruf dan angka pada anak kelompok A di TK Kemala Asri. Video animasi tersebut dikemas dalam bentuk *software* yang dioperasikan dengan menggunakan *leptop* atau *handphone*
2. Media pembelajaram ini sebagai bahan ajar yang dikemas untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
3. Materi yang disajikan adalah pengenalan huruf A-Z dan angka 1-10 disertai dengan desain semenarik mungkin supaya anak dapat focus dan tertarik

4. Video animasi ini berisikan teks, gambar yang bisa bergerak dan warna yang menarik bagi anak

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini untuk menstimulasi kemampuan anak dan sebagai bahan ajar dalam memahami materi mengenal huruf dan angka. Pembelajaran pada anak usia dini ingin mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga guru harus mampu memfasilitasi anak didiknya dengan berbagai sarana, prasana dan media pembelajaran yang dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak. Pentingnya pengembangan video animasi ini membuat anak menjadi lebih aktif untuk belajar mengenal huruf dan angka. Diharapkan anak bisa mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal sehingga anak dapat memahami materi yang disajikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini didasarkan pada asumsi berikut

a) Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran berbasis video animasi dirancang semenarik mungkin sehingga dapat menarik perhatian anak dan anak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka dapat mengembangkan aspek kognitif dan aspek bahasa. Karena pada video animasi terdapat huruf dan angka, gambar, dan suara yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi anak dalam belajar

2. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi sangat dibutuhkan oleh anak maupun guru. Dengan adanya video animasi ini dapat memudahkan dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenal huruf dan angka

b) Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan video animasi yang dibuat adalah sebagai berikut

1. Media pembelajaran berbasis video animasi dikembangkan berdasarkan karakteristik anak kelompok A di TK Kemala Asri, sehingga produk hasil pengembangan diperuntukan untuk anak kelompok A khususnya di TK Kemala Asri
2. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang bisa membantu anak maupun guru dalam proses pembelajaran. Materi yang disajikan dalam video animasi ini mengenalkan huruf dan angka.
3. Uji kelayakan media yang dikembangkan hanya sebatas pada proses uji ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran serta uji coba pada anak perorangan dan uji kelompok kecil
4. Penelitian ini dilaksanakan saat masa pandemi *Covid-19*, sehingga tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara langsung yang melibatkan anak dan penelitian dilakukan dengan jumlah yang terbatas. Sehingga pada tahap implementasi penelitian tidak dapat dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman dengan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk dengan memberikan stimulus kepada peserta didik dalam proses pembelajaran
2. Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk dengan memberikan stimulus kepada peserta didik dalam proses pembelajaran

