

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mengembangkan potensi manusia. Pendidikan menjadi sarana pembangunan manusia, dengan pengembangan keterampilan manusia yang lebih mencerminkan kemuliaan manusia dan fitrah manusia. Pendidikan sangat penting dalam proses pengembangan berbagai potensi yang dimiliki manusia (Suryana, 2013: 10). Dunia pendidikan tidak lepas dari adanya proses pembelajaran terbaik di dalam dan di luar kelas. Pembelajaran memerlukan dukungan lingkungan yang dapat memberikan kualitas yang baik terhadap proses pembelajaran. Lingkungan belajar meliputi metode, media, dan teknologi (Safira, 2020: 1).

Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu perkembangan bahasa. Bahasa merupakan tata bahasa yang digunakan oleh orang untuk berkomunikasi, yang terdiri dari mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Oleh karena itu, kita semua harus menyadari pentingnya bahasa dalam kehidupan karena bahasa memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain dan menyampaikan pemikiran dan gagasan yang akan dipahami secara turun-temurun selama ratusan tahun (Anggraini, dkk. 2019). Kemampuan berbahasa anak penting karena menggunakan bahasa ini untuk berkomunikasi dengan teman atau orang di sekitarnya. Bahasa merupakan cara terpenting untuk mengungkapkan pikiran dan pengetahuan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Anak yang sedang tumbuh dan berkembang mengkomunikasikan kebutuhan, pikiran dan

perasaannya melalui bahasa dengan menggunakan kata-kata yang bermakna (Dewi, 2019).

Bahasa merupakan alat komunikasi sebagai bentuk sosial untuk mengungkapkan ide atau gagasan dan perasaan setiap individu, sehingga dalam perkembangan bahasa seorang anak memerlukan jalur yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia taman kanak-kanak, dengan menyoroti faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian anak (Fadlan dan Harianto, 2019). Berdasarkan penjelasan diatas maka disimpulkan bahasa adalah sebagai alat komunikasi untuk mengekspresikan diri, menyampaikan pendapat, mengungkapkan pikiran dan pengetahuan anak ketika berinteraksi kepada orang di sekitarnya.

Pembelajaran di taman kanak-kanak memuat beberapa tema pembelajaran untuk mengembangkan perkembangan bahasa. Pembelajaran topik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai dasar pengembangan isi dan materi pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar (KD). Tema bukanlah tujuan atau bahan untuk dipelajari oleh anak. Tema merupakan sarana untuk memadukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak. Tema juga berfungsi meringkai seluruh materi pembelajaran melalui kegiatan bermain (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018). Tema yang termasuk dalam pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan kondisi dan situasi lingkungan, karakteristik anak, serta kesiapan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Tema pembelajaran yang ada di pendidikan anak usia dini diantaranya diriku, lingkunganku, binatang, tumbuhan, keluargaku, kendaraan, alam semesta, dan negaraku.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di TK Kids Fantasi Camp Ibu Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd pada tanggal 5 Oktober 2021, ditemukan hasil bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan cara penyampaian materi dan media yang digunakan masih kurang bervariasi karena cenderung hanya menggunakan media visual seperti media cetak atau gambar saja menyebabkan anak cepat merasa bosan dan tidak konsentrasi dalam mendengarkan materi yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media, proses kegiatan pembelajaran semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media pembelajaran diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik pada proses pembelajaran, dan mencapai hasil belajar yang optimal (Kurnia&Guslinda, 2018). Media pembelajaran dapat dijadikan sumber yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang sulit untuk dipahami dengan ucapan verbal.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak yaitu menggunakan media *e-flashcard* berbasis video animasi. Media *flashcard* atau bisa disebut dengan kartu huruf merupakan salah satu sara pembelajaran dalam bentuk grafik berupa kartu bergambar kecil, biasanya dengan foto, simbol atau gambar, ditempel di bagian depan dan keterangan berupa kata-kata atau kalimat dari gambar *flashcard* mengingatkan siswa akan sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Angreany dan Saud, 2017).

Pengembangan media *e-flashcard* berbasis video animasi dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan antara lain: media *flashcard* dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca anak, penggunaan media *flashcard* memudahkan anak belajar membaca, media mendorong anak untuk belajar membaca, pembelajaran dengan *flashcard* lebih efisien dari segi waktu, biaya, dan lokasi serta lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diberikan kepada anak (Kusumawati, dkk. 2016).

Berdasarkan permasalahan yang ada di TK Kidas Fantasi Camp kurangnya media *e-flashcard* berbasis video animasi untuk membantu proses pembelajaran khususnya dalam perkembangan bahasa anak. Oleh sebab itu, beberapa anak masih sulit untuk mengingat huruf dan bentuk huruf, serta membedakan huruf “b” dan “d”. Model pengembangan yang digunakan yaitu Research and Development. Dari paparan sebelumnya, karena masih kurangnya media pembelajaran yang efektif, maka perlu adanya pengembangan media *flashcard* berbasis video animasi untuk membantu anak dalam mengenal dan mengingat huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam proses belajar. Penggunaan media *e-flashcard* berbasis video animasi ini dapat memberikan kesan dan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Selaras dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *e-flashcard* Berbasis Video Animasi Pada Tema Binatang untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1.2.1 Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi pada proses belajar mengajar.

1.2.2 Pembelajaran yang dilaksanakan hanya berpusat pada guru dan hanya menggunakan media visual (gambar) sebagai media pembelajaran.

1.2.3 Belum adanya media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran yang membuat anak cepat bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari permasalahan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya dan pengkajian masalah mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *e-flashcard* berbasis video animasi untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada di TK Kids Fantasi Camp.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian ini yaitu:

1.4.1 Bagaimana rancang bangun media *e-flashcard* berbasis video animasi pada tema binatang untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak umur 4-6 tahun di TK Kids Fantasi Camp?

1.4.2 Bagaimana kelayakan media *e-flashcard* berbasis video animasi pada tema binatang untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak umur 4- 6 tahun di TK Kids Fantasi Camp?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1.5.1 Untuk mendiskripsikan rancang bangun media *e-flashcard* berbasis video animasi pada tema binatang untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak umur 4-6 tahun di TK Kids Fantasi Camp.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media *e-flashcard* berbasis video animasi pada tema binatang untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak umur 4-6 tahun di TK Kids Fantasi Camp.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar pada anak khusus pada perkembangan kemampuan bahasa serta meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak di TK Kids Fantasi Camp.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.1.1 Bagi Siswa

Pengembangan media *e-flashcard* berbasis video animasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan dapat memotivasi anak. Anak akan lebih cepat memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1.6.1.2 Bagi Guru

Penggunaan media *e-flashcard* berbasis video animasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dapat menjadi salah satu alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada anak.

1.6.1.3 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat memberi informasi dan masukan yang positif untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran bagi anak melalui media *e-flashcard* berbasis video animasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

1.6.1.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai sumber referensi dan sumber informasi untuk melakukan penelitian yang lebih dalam mengenai pengembangan media *e-flashcard* berbasis video animasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah media *e-flashcard* berbasis video animasi untuk menstimulai perkembangan bahasa anak yaitu sebagai berikut:

1.7.1 Produk *e-flashcard* dengan tema binatang untuk pembelajaran anak di TK Kids Fantasi Camp yang dikemas dalam bentuk software dan dioperasikan menggunakan laptop atau *handphone*.

1.7.2 Media *e-flashcard* menggunakan video animasi ini terdapat gambar kartu huruf, nama binatang, serta gambar binatang yang dipadukan dengan warna-warna menarik.

1.7.3 Materi yang disajikan yaitu huruf A-Z dan nama-nama binatang dengan desain yang semenarik mungkin agar anak dapat fokus dan tertarik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Anak usia dini ingin mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat dan bakat anak. Selama proses pembelajaran guru harus mampu membangun suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar anak tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Pentingnya pengembangan media *e-flashcard* berbasis video animasi untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak diharapkan anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil

yang maksimal. Selain itu anak juga akan lebih mudah dan cepat dalam mengingat huruf.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *e-flashcard* berbasis video animasi ini didasarkan pada asumsi berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1.9.1.1 Media *e-flashcard* berbasis video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar anak, membangkitkan semangat belajar anak, menambah pemahaman dan pengetahuan anak sehingga anak dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan kegiatan belajar anak lebih bermakna.

1.9.1.2 Media *e-flashcard* berbasis video animasi ini dapat membantu guru dalam mengenalkan huruf kepada anak, membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak sehingga kegiatan belajar dapat terlaksanakan dengan baik.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan media *e-flashcard* berbasis video animasi yang dibuat adalah sebagai berikut:

1.9.2.1 Pengembangan media *e-flashcard* berbasis video animasi ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak di TK Kids Fantasi Camp, sehingga produk hasil pengembangan ini diperuntukan bagi anak kelompok A ataupun kelompok B di TK Kids Fantasi Camp.

1.9.2.2 Materi yang disajikan dalam media *e-flashcard* berbasis video animasi ini mengenal huruf dan bentuk huruf. Media *e-flashcard* berbasis video animasi yang dikembangkan memuat gambar binatang, bentuk huruf, dan warna.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- 1.10.1 Perkembangan bahasa merupakan sarana yang efektif bagi anak untuk mengembangkan komunikasi sosial. Ketika anak-anak mengembangkan kemampuan bahasa mereka, akan lebih mudah bagi mereka untuk mengekspresikan keinginan mereka dan menyampaikan kepada orang lain (Amalia, 2019).
- 1.10.2 Media *flashcard* merupakan suatu bentuk media pendidikan berupa kartu yang berisi gambar dan kata-kata yang dapat bentuknya bisa disesuaikan dengan anak dan untuk mendapatkan kartu ini bisa dengan membuatnya sendiri atau menggunakan kartu yang sudah jadi. Media ini adalah media yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek (Hotimah, 2010).
- 1.10.3 Media pembelajaran merupakan beberapa bentuk perangkat, metode, atau teknik yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menekankan subjek. Hal ini dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar (Guslinda dan Kurnia, 2018).
- 1.10.4 Video animasi adalah sebuah media audio visual yang terdiri dari kombinasi gambar dan suara. Sebuah video terdiri dari serangkaian gambar yang disusun untuk menciptakan ilusi gerakan dan gambar (Miranda, 2019)