BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formhal yang menyelengarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun untuk sampai memasuki sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk membina tumbuh kembang anak usia dini secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh kembang secara optimal. Menurut Bustomi (2012) Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dalam kemajuan bangsa, karena peran pendidikan anak usia dini menjadi pondasi awal dari kemajuan sebuah bangsa, apabila pendidikan anak usia dini baik maka pula pendidikan generasi yang selanjutnya.

Menurut Pemendikbud Nomor 149 tahun 2014 pada pasal 5 dijelaskan bahwa struktur PAUD memuat program-program pengembangan antara lain, program pengembangan nilai moral agama, program pengembangan fisik motorik, program pengembangan kognitif, program pengembangan bahasa, program pengembangan sosial emosional dan program pengembangan seni.

Pembelajaran yang dilaksanakan di taman kanak-kanak menggunakan tema sebagai acuan untuk mengembangkan muatan dan materi pembelajaran untuk mencapainya Kompetensi Dasar (KD). Tema merupakan sebuah gagasan utama untuk digunakannya penyampaian materi pada saat anak mengikuti pembelajaran.

Pengembangan tema merupakan bagian yang harus dikuasai oleh guru untuk memudahkan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan jika guru mampu menguasai tema dengan baik, maka dapat menambah, pemahaman serta keterampilan anak dalam menguasai tema dan materi yang akan diajarkan oleh guru.

Tema dan sub tema yang terdapat dalam pendidikan anak usia dini dengan menyesuaikan karakteristik anak serta situasi dan kondisi lingkungan disekolah. Tema yang terdapat diantaranya diriku, keluargaku, lingkungan, binatang, tanaman, kendaran, alam semesta dan negaraku. Tema tanaman sub tema sayuran merupakan salah satu materi yang dipelajari dan dikembangkan di taman kanak-kanak. Tema sayuran merupakan salah satu tema pembelajaran yang diajarkan di kelompok A semester satu di TK. yang dapat membantu anak untuk mengetahui dan menyebutkan macam-macam sayuran dan mengetahui manfaat-manfaat dari sayuran serta warna yang terdapat di sayuran. Sehingga dapat menstimulasi aspek bahasa dan aspek kognitif. Kemampuan bahasa anak usia dini pada umur 5-6 tahun memiliki karakteristik yaitu mampu mengucapkan kalimat panjang, mampu menjadi pendengar yang baik dan dapat menyimak serta mempunyai perbendaharan kata yang cukup baik (Hayati dkk 2017). sedangkan kemampuan kognitif (Seyekti dkk 2018) pada anak merupakan kemampuan komprehensif yang berkaitan dengan kemampuan menalar, mengingat, dan memecahkan masalah dari berbagai objek serta mampu mengenal warna (Norlaila 2015).

Guru dituntun untuk bisa lebih kreatif dalam melangsungkan pembelajaran, salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran, media pembelajaran memegang peran yang sangat penting untuk suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan sumber untuk dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang jika sulit dipahami jika dijelaskan dengan ucapan verbal. Menurut Fikri dan Madona (2018). Media merupakan segala bentuk prantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, ide, atau gagasan sehingga sampai pada penerima pesan dengan jelas dan lengkap.

Adapun salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media video cerita bergambar digital, yang mampu menarik perhatian karena penampilannya yang penuh dengan warna sehingga sangat digemari oleh anak-anak. Media video cerita bergambar digital memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai penghiasan serta pendukung dalam sebuah cerita. Dimana media video cerita bergambar digital ini dapat membantu anak untuk dapat memahami isi cerita pada gambar tersebut. Media video cerita bergambar digital ini dapat menarik perhatian anak serta meningkatkan respon awal pada suatu proses pembelajaran, melalui media video cerita bergambar digital ini dapat memperkuat ingatan anak serta pemahaman anak dalam memahami isi cerita (Afnida dan Fitriani,2016)

Dewasa ini dunia pendidikan tengah memasuki era digital, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin cepat. Kemajuan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh yang besar pada bidang pendidikan. Menurut Mulyaniasih (2020) seorang guru hendaknya selalu meningkatkan perannya dalam proses belajar mengajar dengan cara meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta pengalaman yang dilakukan dengan menerapkan

metode dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan materi yang lebih menarik bagi anak sehingga dapat memotivasi anak dalam pembelajaran.

Dilihat dari perkembangan jaman saat ini, guru dan teknologi infomasi adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, artinya guru dituntut untuk setidaknya mengetahui atau mengikuti kemajuan teknologi informasi yang semakin berkembang. Teknologi memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Contohnya dalam pembelajaran sehari-hari anak membutuhkan suatu media pembelajaran yang bervariasi seperti media cerita bergambar, media animasi dan lain-lainya, media ini membuat anak tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun syarat untuk memenuhi persyarat media pembelajaran yaitu bisa meningkatkan motivasi belajar anak, memberikan anak pengetahuan baru dan dapat menstimulasi daya tahan pikir anak untuk mengingat pembelajaran yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar dengan Ibu Ngalawati S.Pd.AUD. pada tanggal 07 Oktober 2021, dinyatakan bahwa kendala yang guru hadapi pada saat pembelajaran daring adalah pada saat pembelajaran tema tanaman sub tema sayuran pada anak kelompok A sebagian anak tidak dapat menyerap dengan baik materi yang disampaikan oleh guru disebabkan kurangnya pendukung atau alat bantu media pembelajaran contohnya seperti hanya menggunakan media cetak dan kartu bergambar sayuran. Selain itu guru mengalami keterbatasan media pembelajaran yang membahas tentang sub tema sayuran.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwasannya, cara penyampaian materi dan media yang digunakan masih kurang menarik cenderung hanya menggunakan

gambar atau media cetak, serta kurangnya minat anak membaca ataupun mendengarkan pada saat pembelajaran, dikarenakan kurangnya pendukung media yang diberikan oleh guru untuk anak. Maka diperlukan suatu inovasi baru untuk mendukung pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat berlaku secara efektif dan efesien yang mampu menstimulasi perkembangan aspek bahasa dan kognitif, adalah media video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran di kelompok A.

Kesempatan untuk mencoba mengembangkan suatu media teknologi yang dapat membuat anak lebih tertarik dalam pembelajaran serta dapat memotivasi anak. Maka dari itu diperlukan sebuah media yang tepat yaitu dengan menggembangkan media video.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dan hasil observasi serta wawancara dengan guru kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar pada tanggal 7 Oktober 2021 didapatkan hasil bahwa masih kurangnya media pembelajaran yang efektif, maka perlu adanya suatu produk pengembangan salah satunya pengembangan media video cerita bergambar digital untuk membantu anak dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan suatu media video cerita bergambar digital pada tema tanaman sub tema sayuran yang bertujuan untuk mempermudah anak memahami berbagai jenis sayuran. Pada Sub tema sayuran ini dibahas tentang jenis atau macam-macam sayuran yang disusun dalam sebuah media video cerita bergambar digital. Dimana anak dapat membaca dan menyimak serta mengetahui macam-macam sayuran dan manfaatnya melalui media video cerita bergambar digital secara praktis. Jika dilihat dari validitas media tersebut ini sangat layak dalam memperlancar membaca dan menyimak cerita, dan dapat

mengetahui macam-macam sayuran serta memotivasi anak dalam mengkonsumsi sayuran. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu "Pengembangan Video Cerita Bergambar Digital pada tema tumbuhan Sub Tema Sayuran Bagi Siswa Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4"

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya penggunan media pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Cara yang digunakan dalam penyampaian materi pada tema tumbuhan sub tema sayuran lebih sering menggunakan media cetak dan kartu bergambar.
3. Belum adanya media pembelajaran yang menggunakan media video yang dapat mendukung proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya identifikasi dari permasalahan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauanya dan pengkajian masalah mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Video Cerita Bergambar Digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran Bagi Siswa kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagi berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun dalam media video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran bagi siswa kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar?

1.4.2 Bagimanakah validitas pengembangan media video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran bai siswa kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran bagi siswa kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar.

1.5.2 Untuk mendeskripsikan validitas pengembangan media video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran bagi siswa kelompok A di TK Aisyiyah Bustaul Athfal 4 Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagi salah satu bahan kajian dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar pada anak khususnya pada tema tumbuhan sub tema sayuran serta memberikan pengaruh yang positif pada ilmu pendidikan dan peningkatan kualitas pembelajaran pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar Bali.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Anak

Penelitian ini dapat menjadi suatu sarana dalam media pembelajaran yang memberikan proses belajar menjadi lebih menarik serta anak dapat termotivasi.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penggunan media video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran dapat menjadi salah satu alternative yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi pada anak.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan yang positif untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran bagi anak melalui media pembelajaran video cerita bergambar digital. Selain itu media pembelajaran yang dibuat dapat menambah koleksi media pembelajaran pada tema tumbuhan sub tema sayuran di sekolah pada proses pembelajaran daring maupun tatap muka.

1.6.2.4 Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber refrensi dan sumber informasi untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengembangan video cerita bergambar digital.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah media video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Produk media berupa media video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran.

1.7.2 Media pembelajaran ini merupakan sebuah bahan ajar yang dikemas untuk membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran pada tema tumbuhan sub tema sayuran.

1.7.3 Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk video cerita bergambar digital.

1.7.4 Media pembelajaran ini dapat diakses melalui computer maupun *smartphone* dari masing-masing anak pada saat pembelajaran pada tema tumbuhan sub tema sayuran.

1.8 Pentingnya pengembangan

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan sesuai tingkat usia dimana kesesuaian umur pada anak usia dini dapat memberikan pengalaman belajar yang disediakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Anak usia dini ingin mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik minat anak. Selama proses pembelajaran tersebut guru harus memfasilitasi anak didiknya dengan berbagai sarana, prasarana dan media pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat menstimulasi daya pikir kritis anak. Pentingnya pengembangan video cerita bergambar digital pada tema

tumbuhan sub tema sayuran ini diharapkan anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal. Selain itu anak juga akan lebih mudah memahami materi yang diberikan dan tidak cepat merasa bosan. Kegiatan membaca serta menyimak pada media video cerita bergambar digital ini membuat anak dapat membaca serta mempelajari macam-macam serta manfaat pada sayuran melalui handphone tanpa membawa harus membawa buku atau media cetak bertema sayuran untuk dibawa kemana-mana.

1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi yang meyakinkan untuk mengembangkan suatu produk yaitu:

1) Penggunan media pembelajaran video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran praktis untuk digunakan karna tidak menggunakan kuota ataupun mendowload aplikasi.
2) Media pembelajaran video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran dapat membantu guru dan siswa terbiasa menggunakan androit atau teknologi lainnya dalam pembelajaran.
3) Media pembelajaran video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran ini dapat memotivasi anak dalam untuk mengkonsumsi sayuran.

1.9.1 Keterbatasan Pengembangan

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran Bagi Siswa kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 yang dibuat adalah sebagai berikut.

1) Pengembangan video cerita bergambar digital ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak kelompok A di taman kanak-kanak, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntuk bagi anak kelompok A di taman kanak-kanak, khususnya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar dan anak sejenis dengan karakteristik yang sejenis.
2) Uji validitas media yang dikembangkan hanya sebatas pada proses uji ahli diantaranya yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran serta uji coba pada anak yang hanya sebatas pada uji perorangan dan uji kelompok kecil.
3) Pengembangan video cerita bergambar digital ini dirancang untuk tema tumbuhan sub tema sayuran.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk berupa materi, media, alat atau strategi pembelajaran, yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas atau laboratium.

1.10.2 Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara Bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik bagi pengguna, serta dapat digunakan melalui handphone, laptop atau komputer.

1.10.3 Model ADDIE adalah model yang digunakan untuk merancang video cerita bergambar, dalam model ini melibatkan 5 langkah, meliputi: 1) *analyze* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (pengembangan) 4) *implementation* (implementasi) dan 5) *evalution* (evaluasi).