

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, yang mana proses ini menjadi dasar bagi kehidupan anak selanjutnya. Pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak pada masa ini berkembang sangat pesat baik secara fisik maupun mentalnya serta pada masa ini pula anak akan sangat cepat merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungannya sehingga anak mengalami proses belajar yang sangat cepat (Pramana, 2020). Pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir hingga berusia enam tahun dengan tujuan untuk menstimulasi, membimbing, mengasah serta pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak dan disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Susanto, 2021).

Pramana (2020) menyatakan bahwa pentingnya pendidikan anak usia dini ialah membekali anak sedini mungkin pendidikan berkarakter agar dalam kehidupan anak selanjutnya dapat berjalan dengan baik. Pendidikan anak usia dini tidak hanya mengajarkan tentang keilmuan namun juga mengenai sopan-santun, kemandirian, kedisiplinan, interaksi sosial, nilai agama dan budaya yang mana nantinya hal tersebut menjadi pondasi dasar yang bermanfaat bagi kehidupan anak selanjutnya. Disamping itu,

pendidikan anak usia dini juga meliputi aspek sosial emosional, kognitif, moral spiritual, fisik dan motorik serta bahasa.

Aspek perkembangan bahasa adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak. Dalam perkembangan bahasa anak usia dini, menurut Sa'ida (2018) perkembangan bahasa sangat berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak, hal tersebut dibuktikan pada usia 3 tahun anak dapat menguasai kurang lebih 1000 kata yang sejalan dengan perkembangan fungsi kognitif pada otak anak mengalami perkembangan dengan pesat sekitar 50%. Perkembangan anak secara umum dengan perkembangan bahasa awal pada anak memiliki kaitan yang erat dengan kegiatan yang anak lakukan, objek dan kejadian yang anak alami dengan menyentuh, mencium, mendengar, meraba serta melihat. Disamping itu, kemampuan berbahasa seseorang selain dipengaruhi oleh kapasitas kemampuan kognitifnya juga didukung oleh besarnya kesempatan yang diperoleh dalam belajar dari lingkungan sekitarnya. Seorang yang banyak berinteraksi dengan lingkungannya yang kental dengan bahasa dan budayanya, maka akan memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya terutama bahasa pertama yang dikenalnya yakni bahasa ibu (Sa'ida, 2018).

Menurut Ibda (2017) bahasa ibu merupakan bahasa pertama yang diterima oleh anak sesuai dengan lingkungan dan daerah tempat tinggal anak yang diperoleh secara alamiah. Pemerolehan bahasa ibu biasanya didapatkan dari lingkungan keluarga, teman dan dibangku sekolah. Seiring dengan anak mulai memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi,

perkembangan bahasa anak mulai meningkat dan secara konseptual bahasa ibu tidak diajarkan disekolah terutama SD dikarenakan sudah menggunakan Bahasa Indonesia yang termasuk kedalam kategori bahasa kedua serta didalam proses pemerolehannya melalui pembelajaran bahasa (Ibda, 2017). Sehingga bahasa ibu pada anak sebagai bahasa pertama yang didapatkan secara alamiah dan natural perlu untuk dipertahankan (Ibda, 2017).

Bahasa ibu dalam hal ini juga berarti bahasa daerah sebagai penyangga budaya, hal tersebut dikarenakan sebagian besar budaya terkandung dan diekspresikan melalui bahasa (Purwo, dalam Ibda, 2017). Untuk mempertahankan bahasa ibu dalam hal ini yang dimaksudkan ialah Bahasa Bali, maka diperlukannya pengajaran dengan menggunakan Bahasa Bali sejak usia dini dengan menjadikan Bahasa Bali sebagai muatan lokal yang diajarkan dilembaga pendidikan. Hal ini diperkuat dengan peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah daerah provinsi Bali yaitu Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2018 tentang bahasa, aksara dan sastra Bali yang menyatakan bahwa muatan lokal adalah mata pelajaran atau mata kuliah Bahasa Bali yang wajib diajarkan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan diwilayah Bali. Untuk itu pendidik PAUD perlu mendesain media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa dan tentunya tetap dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak terutama pada pengenalan Bahasa Bali dan sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yaitu anak berpikir melalui benda konkret, yang mana anak lebih mengingat yang dilihat dan dipegang lebih membekas dan diterima oleh otak dalam sensasi dan memori (Sum, 2019).

Pembelajaran di PAUD dilaksanakan melalui kegiatan bermain sambil belajar yang memiliki arti bahwa anak diberikan kegiatan main yang mengandung nilai edukasi dengan tujuan untuk menstimulasi semua aspek perkembangan anak (Handayani, 2020). Pendidikan Anak Usia Dini juga berperan dalam pemberian stimulasi pada aspek perkembangan anak yang merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan pembentukan perilaku atau pembiasaan yang terdiri dari enam aspek pengembangan (Farida, 2017).

Sebagai pendidik PAUD hendaknya dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak dengan menyajikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang atau pendukung kegiatan pembelajaran (Handayani, 2020). Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi yang ingin dibangun dan disampaikan selama proses pembelajaran yang bisa disampaikan melalui kegiatan bermain (Saurina, 2016).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar dan hasil belajar siswa, hal ini diperkuat dengan berbagai penelitian yang telah dilakukan terkait dengan penggunaan media selama proses pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan pada proses belajar dan hasil belajar siswa antara pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media dengan pembelajaran yang dilaksanakan tanpa menggunakan media, sehingga penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting guna mempertinggi kualitas

pembelajaran (Badru & Cucu Eliyawati, 2010). Zaini dan Kurnia Dewi (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini yaitu sebagai perantara, dengan adanya media pembelajaran anak mampu memfokuskan perhatiannya dalam kegiatan belajar, sehingga penting bagi pendidik untuk menggunakan media didalam proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Selain pentingnya penggunaan media yaitu untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini, menurut Suryana (2016) dalam pendidikan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada dasar-dasar yang tepat didalam pertumbuhan dan perkembangan anak yang mencakup perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial-emosional, bahasa dan komunikasi yang menjadi salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak.

Pada abad ke-21, kemajuan teknologi berbagai bidang kehidupan menjadi sangat cepat. Perubahan yang terjadi tidak dapat dihindari dan semua orang harus menangkap perubahan itu agar dapat menjawab tantangan dunia dan masyarakat yang berubah (Lobang & Camerling, 2021). Dampak dari kemajuan teknologi yang sangat cepat juga dirasa pada bidang pendidikan, terutama pada saat Indonesia melaksanakan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang mana didalam proses pembelajaran mengharuskan adanya pelibatan teknologi. Dalam penelitian yang diadakan oleh Zhang, Zhou dan Nunamaker (dalam Lobang & Camerling, 2021) mengemukakan bahwa penggunaan internet dan

teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian ilmu pengetahuan dan dapat menjadi alternatif didalam proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas tradisional.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran online sebagai sistem pembelajaran yang baru dapat mendorong pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien karena melalui media pembelajaran online pembelajaran yang diperoleh menjadi lebih banyak sehingga dapat memberikan pelayanan yang memuaskan untuk siswa (Lobang & Camerling, 2021). Pendidikan pada abad ke-21, metode pendidikan berkembang dengan konsep pembelajaran yaitu *Study Centered Learning* atau *SCL*, yang mana *kontrutivisme* pedagogi tidak lagi bahwa guru mengirimkan pengetahuan kepada siswa, namun siswa membangun pengetahuannya sendiri (Krishnan dalam Lobang & Camerling, 2021).

Memasuki abad 21, yang menjadi syarat utama didalam meningkatkan mutu pendidikan yaitu profesionalisme guru. Guru dituntut untuk professional didalam dunia pendidikan khususnya pada perkembangan anak dan aspek kunci dari kelas abad ke-21 yakni mengenai keterlibatan anak, penggunaan strategi pembelajaran yang efektif serta faktor emosional guru dalam mendukung perkembangan anak (Kim, dkk.,2019). Sebagai pendidik PAUD, guru perlu melaksanakan tugas dan menghadapi tantangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga tujuan untuk menumbuh kembangkan kecerdasan anak akan berjalan dengan optimal (Zubaidi, 2020). Tantangan yang dihadapi guru pendidikan anak usia dini yang professional pada abad ke-21 adalah keterlibatan guru,

mampu berinteraksi, mampu membuat perencanaan, mampu membuat evaluasi perkembangan anak, menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan efektif, termotivasi untuk pengembangan profesi, menciptakan lingkungan pertumbuhan dan perkembangan anak (Peterson, dkk, 2016). Pembelajaran pada abad 21 yakni mengintegrasikan berbagai perangkat teknologi ke dalam pelaksanaan proses interaksi antara siswa dan guru dengan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pada pendidikan abad 21, teknologi berperan aktif sebagai alat, proses dan sumber untuk belajar serta dalam melaksanakan pembelajaran (Partnership for 21 Century Learning, dalam Rahmadi, 2019). Dengan demikian peserta didik dan guru pada abad 21 hendaknya memiliki literasi teknologi yang memadai dan calon guru masa depan harus memiliki pengetahuan, keterampilan dan kompetensi teknologi yang baik sehingga dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Rahmadi, 2019). Oleh sebab itu, guru abad 21 juga dituntut untuk melaksanakan dan mampu membangun hubungan yang efektif dengan anak, orang tua dan masyarakat, guru mampu melakukan refleksi dan perayaan pada pembelajaran secara kontinu dan yang terpenting guru mampu menggunakan teknologi didalam meningkatkan mutu pengajaran (Husain & Kaharu, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan dengan seorang guru di TK Kencana Kumara Mas pada tanggal 13 September 2021 terkait dengan pelaksanaan pembelajaran secara daring di TK Kencana Kumara Mas yang beralamat di Jaba Pura Taman Pule, Desa

Mas, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar, permasalahan yang dihadapi terkait dengan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring adalah minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran daring sehingga proses pembelajaran berjalan kurang efektif. Hal tersebut juga berdampak kepada hasil belajar siswa yang menurun dan siswa menjadi malas untuk belajar dikarenakan dalam proses pembelajaran, kegiatan yang diberikan oleh guru kepada anak monoton. Selain itu, kurangnya pengetahuan guru mengenai teknologi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring serta dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Bahasa Bali pada saat hari-hari tertentu selama ini tidak berjalan secara kontinu.

Berdasarkan paparan sebelumnya, dikarenakan masih kurangnya media pembelajaran yang efektif yang dapat mendukung proses pembelajaran, maka perlu adanya pengembangan media interaktif berupa *flipbook* interaktif bahasa Bali untuk membantu anak dalam proses pembelajaran. Penelitian ini ingin mengembangkan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkungan yang bertujuan untuk mempermudah anak untuk mengenali lingkungan yang ada disekitar anak dan anak dapat melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar anak dan teman-temannya dengan menggunakan bahasa Bali. Tema lingkunganku adalah tema yang menceritakan mengenai lingkungan yang ada disekitar anak, seperti lingkungan rumah, dan sekolah. Penggunaan *flipbook* interaktif ini dapat memberikan kesan yang menyenangkan bagi anak, hal

tersebut dikarenakan tampilan dari media *flipbook* yang didesain warna warni sehingga menarik bagi anak selain itu media ini juga dilengkapi dengan video yang diletakkan di awal pembahasan dan audio yang digunakan untuk membantu anak untuk memahami kata yang ada selain dibantu dengan adanya gambar dapat memudahkan anak untuk memahami mengenai yang disajikan didalam *flipbook* ini dan media *flipbook* sendiri menjadi media fleksibel dimana bisa digunakan secara daring maupun secara luring. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Sejalan dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku Pada Anak Kelompok B di TK Kencana Kumara Mas”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pada temuan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang masalah penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Adanya kebijakan dari pemerintah daerah Bali mengenai penggunaan bahasa, aksara dan sastra Bali sebagai muatan lokal yang wajib diajarkan disetiap jenjang pendidikan yang ada diwilayah Bali, sehingga pengembangan Bahasa Bali untuk jenjang pendidikan anak usia dini perlu dilaksanakan dan juga diperlukan media untuk menyampaikan pembelajaran bahasa Bali di PAUD.

1.2.2 Belum adanya pengembangan media pembelajaran elektronik mengenai bahasa Bali untuk anak usia dini.

1.2.3 Menjawab tantangan mengenai pendidikan abad ke-21 yang menekankan konsep TPACK (*Technological Pedagogi Content Knowledge*) yaitu dengan adanya media pembelajaran elektronik diharapkan dapat menambah pengetahuan guru mengenai teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat banyaknya identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian permasalahan mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan agar memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif Bahasa Bali tema lingkunganku yang diharapkan dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa pada anak kelompok B di TK Kencana Kumara Mas.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku untuk anak kelompok B di TK Kencana Kumara Mas?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku untuk anak kelompok B di TK Kencana Kumara Mas?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diantaranya:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku untuk anak kelompok B di TK Kencana Kumara Mas.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku untuk anak kelompok B di TK Kencana Kumara Mas.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis diantaranya:

### 1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian sebagai upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran pada anak khususnya pada tema lingkunganku dan menambah pengetahuan dan wawasan mengenai bahasa Bali untuk anak usia dini serta memberikan pengaruh yang positif pada ilmu pendidikan serta peningkatan kualitas pembelajaran di kelompok B TK Kencana Kumara Mas.

### 1.6.2 Manfaat praktis

#### a. Bagi Anak

Penggunaan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku ini diharapkan dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa anak khususnya pada penggunaan Bahasa Bali pada anak usia dini dan dapat memotivasi anak dikarenakan pembelajaran menjadi lebih menarik serta anak akan lebih cepat memahami materi yang disampaikan sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu melalui media pembelajaran *flipbook* interaktif Bahasa Bali tema lingkunganku ini, diharapkan anak dapat mengenal budaya melalui pembelajaran dengan menggunakan Bahasa Bali.

#### b. Bagi Guru

Dengan penggunaan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku dapat menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya hasil produk berupa media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku diharapkan dapat menambah kumpulan media pembelajaran yang nantinya dapat bermanfaat bagi sekolah dan dapat digunakan sekolah sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi serta sumber informasi untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Melalui penelitian pengembangan ini dihasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku. Berikut uraian secara singkat mengenai media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku diantaranya:

- 1.7.1 Produk ini berupa media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali dengan tema lingkunganku yang dikembangkan untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak yang dikemas dalam bentuk

*software* yang dapat digunakan dengan menggunakan laptop ataupun *smartphone*.

1.7.2 Media pembelajaran ini adalah sebagai alat bantu atau penunjang dalam proses pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar.

1.7.3 Media pembelajaran ini selain berisikan teks, juga berisikan video yang digunakan untuk mengenalkan tema lingkunganku dengan menggunakan bahasa Bali secara umum, gambar, audio yang digunakan khusus untuk mendukung kata atau teks yang ada didalam media *flipbook* ini serta *game* yang dapat menarik minat anak dalam belajar.

1.7.4 Materi yang disajikan didalam media ini mencakup tema lingkunganku dengan menggunakan bahasa Bali untuk anak kelompok B5. Adapun bahasa Bali yang dikenalkan kepada anak dalam media ini adalah tingkatan bahasa Bali mada dan bahasa Bali alus. Dimana media ini dikembangkan dengan menggunakan gabungan beberapa *software* seperti *Microsoft word* dan *PDF* serta beberapa aplikasi pendukung lainnya dan menggunakan *hardware* yakni komputer.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran yang untuk anak usia dini merupakan pembelajaran dimana anak belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Dimana bagi anak usia dini bermain adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan. Melalui kegiatan bermain anak mendapatkan pengalaman belajar yang sangat banyak dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang ada didalam diri anak. Selain itu dalam proses pembelajaran pun anak usia dini hendaknya mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga guru hendaknya dapat menyiapkan lingkungan belajar yang aman dan juga nyaman bagi anak serta memfasilitasi anak dengan berbagai sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan semangat anak dalam belajar. Pentingnya pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar anak menjadi lebih maksimal dan juga anak dapat dengan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru serta melalui media pembelajaran ini anak diharapkan dapat belajar mengenai budayanya dan melestarikan budaya mereka melalui pengenalan penggunaan bahasa Bali yang digunakan didalam media pembelajaran *flipbook* interaktif ini.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan didalam penelitian pengembangan ini meliputi:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran *flipbook* interaktif ini mampu meningkatkan semangat anak dalam belajar, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan anak sehingga anak dalam proses pembelajaran kegiatan pembelajaran yang didapatkan oleh anak lebih bermakna. Disamping itu media *flipbook* interaktif ini dapat mengembangkan aspek bahasa anak khususnya bahasa Bali pada anak. Hal tersebut dikarenakan didalam media *flipbook* interaktif ini terdapat pengenalan mengenai lingkungan yang ada disekitar anak dengan menggunakan bahasa Bali dan juga *game* atau kuis yang dapat memotivasi anak didalam proses belajar serta anak mampu mengenal dan melestarikan budayanya melalui penggunaan bahasa Bali didalam media ini.
- b. Media pembelajaran *flipbook* interaktif ini dapat membantu guru didalam menyampaikan materi pembelajaran pada anak sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak kelompok B di TK Kencana Kumara Mas, sehingga produk hasil pengembangan diperuntukan kepada anak kelompok B5 di TK Kencana Kumara Mas.
- b. Materi yang disajikan didalam media *flipbook* interaktif ini terbatas pada tema lingkunganku, yang mana didalamnya memuat pengenalan mengenai lingkungan yang ada disekitar anak yang dimulai dari lingkungan rumah dan lingkungan sekolah anak. Selain itu media *flipbook* interaktif ini terbatas pada pengenalan bahasa Bali madia dan alus pada anak usia dini pada tema lingkunganku.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan didalam penelitian ini, maka dirasa perlu untuk menjelaskan dan memberikan batasan-batasan istilah diantanya:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk seperti materi, strategi, media dan alat yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi didalam proses pembelajaran didalam kelas dan bukan untuk menguji teori.
- 1.10.2 Anak usia dini merupakan individu yang berusia dari 0-8 tahun yangmana sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat baik dari segi fisik maupun mental. Pada

masa ini merupakan masa dimana pertumbuhan dan perkembangan anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dan cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia pada umumnya dan merupakan usia yang menjadi penentu bagi karakter dan kepribadian anak serta kehidupan anak berikutnya.

1.10.3 *Flipbook* adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat digunakan didalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan tema lingkunganku dengan menggunakan bahasa Bali untuk anak usia dini.

1.10.4 Media pembelajaran interaktif yaitu sebuah media pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk melakukan interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi yang dimaksud ialah tidak hanya interaksi peserta didik dengan peserta didik, namun juga bisa antara peserta didik dengan mesin atau peserta didik berinteraksi dengan sebuah program.

