

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU RI no 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 14). Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan pada jalur formal, non formal, maupun informal. Pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA). Upaya menstimulasi perkembangan ini dapat dilakukan melalui belajar sambil bermain. Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting, sekaligus merupakan pekerjaan dan bisnis bagi semua anak usia dini (Papalia dalam Harun Rasyid, 2012: 65). Dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain anak-anak akan mendapatkan pengalaman serta pengetahuan yang lebih untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Bermain juga memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Anak TK kelompok B merupakan anak yang rata-rata usianya 5-6 tahun. Masa ini merupakan masa peka untuk mendapatkan rangsangan yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, bahasa serta seni. Perkembangan kognitif sendiri dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap

dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didupatkannya tersebut anak-anak dapat mengeksplorasi apa yang ada di lingkungannya.

Perangkat pembelajaran mencakup rencana proses pembelajaran, penilaian, media dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran, tenaga pendidik harus menyesuaikan segala kegiatan pembelajarannya dengan kurikulum tersebut, khususnya dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Pentingnya faktor pendidik tersebut dapat dilihat melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk menolong anak supaya dapat belajar dengan kebutuhan minatnya. Kebutuhan anak setiap belajar sangat beragam karena karakteristik setiap individu dengan individu yang lain berbeda. Seorang guru harus pandai dalam menentukan media atau metode yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa semakin tinggi.

Dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar sangat penting artinya bagi guru dan siswa. Dengan kurangnya media pembelajaran yang mendukung, guru sering merasakan kesulitan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh sehingga sulit bagi guru untuk menumbuhkan efektivitas kegiatan pembelajaran apabila tidak disertakan dengan media dan bahan ajar yang lengkap. Hal ini ditakuti lagi jika guru dalam menerangkan konsep dan materi pembelajarannya sangat cepat dan kurang jelas sehingga membuat siswa tidak paham. Untuk itu, bahan ajar adalah hal

yang amat penting untuk dikembangkan sebagai upaya menumbuhkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Video Interaktif dirancang secara khusus sebagai media belajar yang efektif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun Berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami, sehingga melalui melalui video interaktif siswa dapat belajar mandiri setiap saat dan memahami serta mengingat materi yang sudah dijelaskan dalam video pembelajaran interaktif. Video Interaktif pada umumnya mempunyai beberapa peran baik untuk guru, siswa, dan pada kegiatan pembelajaran. Melalui video pembelajaran interaktif dapat bermanfaat untuk memperjelas isi atau pesan dari pembelajaran. Sebagai bahan ajar non cetak media pembelajaran video interaktif kaya akan informasi untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung (Dewi,2016). Media video interaktif memberi kesempatan pada peserta didik untuk dapat mendiskusikan dan memberikan pendapat tentang video yang telah mereka saksikan secara bersama.

Alam semesta dapat dipelajari melalui buku ensiklopedia, namun anak usia dini belum mampu membaca dan memahaminya, sehingga perlu alternatif yang lebih efektif untuk mengenalkan alam semesta yaitu dengan membuat video interaktif. Media pembelajaran ditujukan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (Muhayat, 2017).

Kemudian permasalahan selanjutnya yaitu terdapat beberapa siswa yang mampu lebih cepat untuk memahami materi melalui media visual, dan ada beberapa siswa yang lebih senang belajar melalui media cetak, kemudian terdapat beberapa siswa yang lebih menyukai kegiatan belajar melalui media audio visual karena lebih mudah dipahami dan menarik. Penelitian ini bertujuan merancang video pembelajaran interaktif tema alam semesta sub tema benda langit pada anak usia dini dan mengetahui keefektifan implementasinya pada proses pembelajaran di kelas selama pembelajaran daring. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan pembelajaran anak usia dini khususnya dalam pembelajaran tema alam semesta subtema benda langit dengan menggunakan video pembelajaran interaktif.

Tema alam semesta Sub tema benda langit dipilih berdasarkan hasil observasi dan wawancara permasalahan yang peneliti lakukan di lapangan yaitu di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar menemukan bahwa siswa mulai bosan dan malas untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru setiap harinya dan diantar orang tua setiap minggunya untuk mengambil portofolio dan majalah selama pembelajaran daring berlangsung. Guru memberikan tugas melalui WAG Orang Tua ( *WhatsApp Group* ) dan guru jarang sekali membuat video. Pada tema alam semesta sub tema benda langit terdapat kesulitan yang dialami oleh guru yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk proses pembelajaran tema alam semesta sub tema benda langit, sehingga sulit bagi guru untuk memberikan contoh secara nyata tentang benda - benda langit. Maka dari

itu peneliti ingin mengembangkan satu bahan ajar yaitu video interaktif. Peneliti berharap dengan adanya bahan ajar video interaktif pada pembelajaran daring dapat menjadi salah satu bahan ajar yang efektif dan dapat mendorong minat anak untuk belajar selama pembelajaran daring berlangsung walaupun pembelajaran daring ini tidak seefektif pada saat pembelajaran tatap muka di sekolah. Dengan demikian peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa video interaktif untuk siswa kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Tema Alam Semesta Sub Tema Benda Langit Pada Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar”, karena peneliti menggunakan video pembelajaran tema alam semesta sub tema benda langit yang berbeda dengan video lainnya yaitu menggunakan animasi, menggunakan kalimat dan suara untuk menghilangkan rasa bosan anak pada saat pembelajaran daring.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah penggunaan bahan ajar berupa video pembelajaran interaktif. Video Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Kinemaster* karena menjelaskan secara detail tema alam semesta khususnya sub tema benda langit, penggunaan bahan ajar video pembelajaran interaktif diharapkan dapat mengoptimalkan dan memotivasi anak untuk meningkatkan hasil belajar anak. Kemenarikan dari suatu bahan ajar mampu menjadi daya tarik dan dapat konsentrasi siswa selama pembelajaran daring dan dapat pengaruh positif terhadap pembelajaran siswa dikarenakan siswa dapat melihat gurunya menjelaskan materi di dalam video tersebut

walaupun tidak seefektif pada saat pembelajaran tatap muka di sekolah, namun siswa dapat lebih mudah memahami isi pembelajaran yang telah dipaparkan oleh guru sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa dapat bertahan lama.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti Melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Tema Alam Semesta Sub Tema Benda Langit Pada Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar”. Bagi peneliti, video pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat digunakan guru sebagai bahan ajar penyampaian materi yang sedang diajarkan oleh guru.

## **1.2. IDENTIFIKASI MASALAH**

Setelah dilakukan studi pendahuluan, maka teridentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran daring karena kurangnya media pembelajaran yang inovatif
2. Kurangnya perhatian dan respon siswa dalam melakukan pembelajaran akibat kegiatan pembelajarann media pembelajaran yang bersifat menonton
3. Guru kurang menyadari pentingnya menggunakan media yang menarik saat mengajar.
4. Guru belum mampu dan menguasai untuk membuat video pembelajaran interaktif.
5. Kurang tersedianya media pembelajaran untuk materi benda – benda langit.

### **1.3. PEMBATASAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dideskripsikan, dibatasi masalah yang berkaitan dengan pengembangan video pembelajaran interaktif tema alam semesta sub tema benda langit Pada kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar. Pembatasan masalah terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang dan perlu pengembangan yang inovatif, kreatif, efektif, menarik sehingga dapat memicu semangat dan motivasi pada anak untuk belajar.

### **1.4. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dalam penelitian ini dikemukakan perumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun video pembelajaran interaktif tema alam semesta sub tema benda langit kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar?
2. Bagaimana kelayakan produk video pembelajaran interaktif tema alam semesta sub tema benda langit yang akan di implementasikan pada anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athal 4 Denpasar?

### **1.5. TUJUAN PENGEMBANGAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan diatas dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar
2. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran interaktif tema alam semesta sub tema benda langit pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athal 4 Denpasar

### 1.6. MANFAAT

Dalam penelitian ini diharapkan akan diperoleh manfaat sebagai berikut

:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bahan ajar yang telah tersedia dan dapat dijadikan sumber belajar yang efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar dapat tercapai dengan optimal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Pengembangan video interaktif tema alam semesta sub tema benda langit dapat membantu proses pembelajaran serta dapat mempermudah anak untuk memahami isi dari pembelajaran.

- b. Bagi guru

Dapat menambah wawasan baru bagi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran

interaktif, sehingga dapat mempermudah dalam penyampaian konsep materi ajar.

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sekolah. Merupakan kebijakan tiap sekolah untuk menggunakan media pembelajaran pada setiap mata pelajaran, dalam hal ini video pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran.

d. Bagi peneliti lainnya

Memberikan pengalaman langsung dan informasi akan pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif pada pembelajaran.

### 1.7. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Spesifikasi video interaktif tema alam semesta sub tema benda langit yaitu :

1. Video pembelajaran yang dikembangkan dan dapat di gunakan sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar
2. Dalam Pembuatan video menggunakan aplikasi *kinemaster*
3. Video ini dapat dikirim melalui WAG (whatsapp group)
4. Menggunakan animasi dalam video pembelajaran

5. Dalam video terdapat kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup.
6. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep, kesesuaian dengan Standar Isi, kebahasaan dan kejelasan kalimat, keterlaksanaan, serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai perangkat pembelajaran yang berkualitas baik.

### **1.8. PENTINGNYA PENGEMBANGAN**

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik

Menurut Trianto, (2010: 18) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep, kesesuaian dengan Standar Isi, kebahasaan dan kejelasan kalimat, keterlaksanaan, serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai perangkat pembelajaran yang berkualitas baik.

Pengembangan video interaktif ini merupakan audio visual yang mengajak siswa berinteraksi meskipun hanya menonton dengan cara memberikan pertanyaan – pertanyaan serta cara memecahkannya . video

Pembelajaran interaktif ini dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan aspek kognitif anak. selain itu dengan adanya video pembelajaran interaktif dapat memudahkan anak untuk menerima dan memahami isi materi yang telah dipaparkan oleh guru.

### **1.9. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN**

Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa pengembangan bahan ajar video pembelajaran interaktif pada tema alam semesta sub tema benda langit dapat dilakukan secara daring. Melalui pengembangan video interaktif ini diharapkan siswa dapat semakin rajin dan semangat dalam belajar walaupun kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring.

Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini antara lain :

1. Pengembangan video interaktif ini di kembangkan berdasarkan karakteristik anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar, sehingga produk yang dikembangkan hanya di peruntukkan bagi anak kelompok B di Taman Kanak – Kanak
2. Materi yang di sajikan dalam video pembelajaran interaktif ini terbatas pada tema alam semesta sub tema benda langit.
3. Penelitian ini hanya mengembangkan produk berupa video pembelajaran interaktif tema alam semesta sub tema benda langit.

### **1.10. DEFINISI ISTILAH**

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan yang sudah ada, teori pendidikan atau untuk menghasilkan suatu produk
2. Pengembangan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mewujudkan suatu rancangan kedalam bentuk fisik. Tujuan dari pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran
3. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya.
4. Tema alam semesta sub tema benda langit di dalamnya menjelaskan tentang jenis – jenis benda – benda langit beserta manfaatnya.
5. Video pembelajaran interaktif tema alam merupakan audio visual yang menjelaskan beberapa materi tentang benda – benda langit beserta manfaatnya yang mengkombinasikan unsur gerak,gambar,suara, dan teks.