BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil optimal. Menurut Arsyad (2016), istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi, menurut Khadijah, 2016 : 124. Trianto (2011) menjelaskan bahwa kecenderungan belajar anak usia dini memiliki ciri diantaranya adalah konkret yang mengandung makna bahwa proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret menggunakan seluruh indra, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pembelajaran pada anak usia dini merupakan wahana untuk mengembangkan potensi seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat masing-masing anak. Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran memiliki potensi untuk membantu anak-anak meningkatkan aktivitas dan motivasi selama proses pembelajaran. Anak-anak juga harus diizinkan belajar dengan teman. Implementasi pembelajaran proyek adalah satu-satunya implementasi berbasis proyek yang sejenis pembelajaran kreatif yang berfokus pada pemikiran, pemecahan masalah, dan interaksi siswa. Pembelajaran luar berbasis proyek dapat menumbuhkan antusiasme anak-anak dalam proses pembelajaran. Pembelajaran luar ruangan berbasis proyek didefinisikan sebagai pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan suasana alami, dan fokusnya adalah menginspirasi dan menyelesaikan kesulitan anak-anak. Pembelajaran projek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di proyek (Wena, 2011:144). Melalui pembelajaran berbasis proyek, terdapat proses pembelajaran inquiry. Pembelajaran inquiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritik, logis, analistis sehingga mereka merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Video pembelajaran merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak atau media yang dapat dilihat dan didengar (Jatmiko, Wijayanti & Susilaningsih, 2007 : Novita, Sukmanasa & Pratama , 2019) media yang akan dikembangkan harus memperhatikan usia anak. Perkembangan psikologi serta kebutuhan spesifik anak sebagai individu yang unik. Media video mendapatkan kategori sangat baik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat memotivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran

secara umum menumbuhkan motivasi belajar siswa karena lebih menarik. Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menyajikan unsur visual dan audio sehingga membuat siswa termotivasi dalam belajar.

Salah satu aspek perkembangan anak yang penting untuk dioptimalkan adalah perkembangan fisik motorik. Suyadi (2010) menyatakan bahwa perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf , dan otot terkoordinasi. Perkembangan fisik motorik memegang peranan utama untuk membentuk gerak luntur tubuh anak. Perlu adanya kegiatan untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik. Beetlestore (2012) menyatakan bahwa kegiatan berkebun dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas fisik, pelepasan energi fisik serta lebih menonjolkan gerakan-gerakan fisik. Kegiatan berkebun memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi dan mengamati lingkungan sekitar serta diberi kebebasan untuk mengembangkan imajinasi dan dijadikan sarana untuk belajar sambil bermain (Sutrisno & Harjono, 2005). Kegiatan berkebun merupakan kegiatan yang menyenangkan dengan berkebun secara tidak langsung diajarkan mengenai ilmu tentang siklus hidup tanaman serta mendapat pengalaman tentang keajaiban hidup benih (Herdianing, 2014). Kegiatan berkebun adalah kegiatan menanam tumbuhan yang sekaligus dapat secara langsung memperoleh pengetahuan tentang kehidupan tumbuhan dan keterampilan psikomotorik dalam menanam tumbuhan. Tanggung jawab dalam merawat tanaman, menyiram tanaman setiap hari, serta mengamati perkembangan tanaman juga merupakan bagian dari kegiatan berkebun.

Anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan uapaya-upaya pendidikan untuk mencapai semua aspek perkembangan yang optimal, baik

perkembangan fisik maupun psikis, seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, moral dan agama. Terutama dalam perkembangan motorik anak, dalam bercocok tanam dapat membantu dan berpengaruh dalam membangun kecintaan anak terdahap tanaman.

Pada Bercocok tanam dapat membangun kepedulian anak terhadap lingkungan. Kepedulian pada lingkungan hidup pada anak diperlukan karena bangsa ini sedang menghadapi pada permasalahan terhadap cinta terhadap tanaman atau cara bercocok tanam. Banyak lingkungan hidup tidak terawat bahkan rusak karena ulah oknum masyarakat yang tidak bertanggung jawab. Pada kegiatan bercocok tanam mampu menarik perhatian anak untuk lebih menyayangi tanaman, mengetahui apa saja bagian dari tanaman, dan merawat tanaman. Bercocok tanam adalah kegiatan menanam tanaman tumbuhan pada media tanah atau non tanah seperti sekam, kerikil dan lain-lain. Wadah atau tempat yang digunakan bermacam-macam bisa langsung pada tanah, pot, drum, dan tempat bekas lain.

Kegiatan cinta lingkungan dan bercocok tanaman yakni kegiatan dimana anak-anak diajarkan untuk menanam sebuah tanaman mulai dari menyiapkan tanah, memindah tanah kewadah, menanam biji, menyiram dan merawatnya hingga memperhatikan tumbuh dari tumbuhan tersebut. Selain itu kegiatan cinta lingkungan yang diajarkan oleh guru PAUD yakni anak diajarkan untuk menyiram tanaman kemudian membersihkan sampah-sampah di sekitar rumah. Anak dapat menunjukkan kemandirian dalam proses pelaksanaan penanaman, perawatan dan kegiatan membersihkan lingkungan. Kecakapan vokasional ditunjukkan dengan kemampuan anak melakukan cocok tanam, setelah anak melakukan cocok tanam anak akan ditanyain oleh guru terkait dengan proses pelaksanaan, dimana anak akan

dilatih untuk berkata jujur dalam proses cocok tanam, biasanya anak akan ditnya oleh guru terkait pelaksanaan cocok tanam dilakukan sendiri atau dibantu oleh orangtua. Tujuan pembelajaran kecakapan hidup ini yakni mengajarkan anak untuk cinta lingkungan, kebersihan dan penghargaan terhadap tanaman atau tumbuhan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa dapat belajar banyak melalui alam. Pada dasarnya dunia adalah dunia bereksplorasi mereka ingin tahu apa saja yang ada di lingkungan sekitarnya, tetapi yang peneliti amati pada masa sekarang anak lebih sering bermain dirumah dengan mainan-mainan yang sudah moderen, bahkan ada orang tua yang memberikan handphone pada anak mereka agar tidak bermain keluar rumah dan bermain kotor. Sehingga anak tidak mendapatkan pengalaman yang nyata atau pengenalan sesuatu yang nyata pada lingkungan alamnya.

Berdasarkan uraian latar belakang, Di TK sekarang sudah ada sistem online, yang sekarang masih pandemi Covid-19 anak-anak belum diperbolehkan untuk ke sekolah. Dengan adanya pandemi, tidak luput dari perkembangan digital seperti penggunaan aplikasi, video untuk media pembelajaran dan lain-lain. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengajak anak mencintai lingkungan dan mengajak anak untuk mengenal tanaman dan tentunya mengajak anak melakukan kegiatan bercocok tanam. Karena, di TK Dharma Santi II, untuk tempat tanaman atau perkebunan itu sedikit dan anak akan tidak tahu tentang nama-nama tanaman. Namun kegiatan yang digunakan belum efektif dan kreatif, kegiatan yang digunakan media kertas dalam tema tertentu seperti guru pun masih melakukan kegiatan di dalam ruangan sehingga anak tidak mendapatkan pengalaman langsung dan interaksi langsung dengan lingkungannya. Meskipun tempat tanaman tidak luas, disini peneliti akan

mengajak anak untuk mengajak bercocok tanam dengan membuatkan sebuah video yang bisa anak-anak lihat secara online. Dengan adanya kegiatan bercocok tanam, anak dapat melatih motorik kasar anak dan motorik halus anak.

Dengan melihat permasalahan ini, untuk memberikan pengalaman langsung dan nyata bagi anak di sekolah dengan cara mengenalkan dan mendekatkan anak dengan alam melalui kegiatan bercocok tanaman, agar anak lebih dekat dengan alam dan peduli terhadap lingkungannya. Anak dapat ikut memelihara alam yang ada di sekitar mereka di mulai dari hal kecil, seperti melakukan kegiatan bercocok tanam. Dengan diberikan pengalaman langsung seperti kegiatan bercocok tanam, anak tahu tentang adanya perbedaan dari macam-macam tanaman,mulai dari cara menanam, menyiram dan merawatnya. Sehingga, timbulah rasa cinta terhadap lingkungan yang ada disekitarnya.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat faktor yang menyebabkan rendahnya kegiatan bercocok tanam disekolah, sehingga anak kurang memahami terhadap tanaman. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) Kurangnya pemahaman anak terhadap pembelajaran tentang bercocok tanam selama pembelajaran daring yang sudah lama tidak bertatap muka.
b) Kurangnya pengembangan anak dalam bercocok tanam pada saat pembelajaran daring.
c) Kurangnya pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi kedalam pembuatan media video.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

a) Pengembangan video media pembelajaran yang menyajikan unsur visual dan audio sehingga membuat siswa termotivasi dalam belajar.
b) Kegiatan bercocok tanam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan yang digunakan oleh peneliti selama proses pembelajaran dengan tema tertentu, dalam meningkatkan motorik anak dengan menanam macam-macam tanaman bunga menggunakan pot.
c) Anak usia 5-6 tahun adalah masa perkembangan fisik dan kemampuan anak berlangsung dengan cepat, pada usia dini anak telah sampai pada tahap praoperasional. Anak belajar melalui pengalaman kongkrit, anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada di sekitarnya.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah pada pengembangan media video berbasis proyek tema tanaman Sub Tema cara bercocok tanam di TK Dharma Santi II sebagai berikut :

a) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media video berbasis proyek tema tanaman Sub tema cara bercocok tanam di TK Dharma Santi II?
b) Bagaimanakah validitas pengembangan produk media pembelajaran berbasis proyek tema tanaman Sub Tema cara bercocok tanam, dilihat dari segi isi desain, media, uji coba lapangan, uji coba kelompok kecil di TK Dharma Santi II?
c) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran berbasis proyek tema tanaman Sub Tema cara bercocok tanam di TK Dharma Santi II?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas adalah sebagai berikut :

a) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan media video berbasis proyek tema tanaman cara bercocok tanam di TK Dharma Santi II.
b) Untuk mengetahui validitas pengembangan produk media pembelajaran berbasis proyek tema tanaman cara bercocok tanam, dilihat dari segi desain, media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil di TK Dharma Santi II.
c) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis proyek tema tanaman cara bercocok tanam di TK Dharma Santi II.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media video berbasis projek. Berikut ini uraian secara singkat mengenai media pembelajaran video berbasis projek :

a) Media pembelajaran video berbasis projek merupakan cara lain bagi anak untuk merasakan bagaimana menciptakan sebuah media yang bisa digunakan oleh anak usia dini dalam sebuah pembelajaran. Selain itu, video juga bahan pembelajaran berupa audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi pelajaran. Media ini juga dapat merangsang dan melatih motorik pada anak. Video cocok pada anak usia 5-6 tahun yang dimana, dalam bentuk video anak-anak dapat melatih imajinasi anak dengan diisi animasi yang lucu, sehingga minat anak dalam belajar khususnya pada kegiatan bercocok tanam. Pada sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan sebuah materi berupa video rekaman yang tidak hanya dapat mendengar tetapi juga melihat video dan suara, dan juga memberikan respon yang aktif.

b) Syara-syarat dalam media video bercocok tanam adalah memiliki tempat yang cocok untuk bertanam. Dalam menanam tanaman harus memiliki porositas yang bagus. Yang dimana maksudnya adalah, media tanam harus gembur sehingga akar tanaman bisa tumbuh baik dan sempurna, tetapi masih cukup solid memegang akar dan menopang batang agar tidak roboh. Akar tanaman akan tumbuh subur, tetapi tanaman akan terlalu mudah roboh dan terlepas jika media tanam terlalu gembur. Media tanam yang terlalu padat dan solid menyebabkan akar kesulitan untuk tumbuh sehingga tanaman menjadi kerdil. Kegiatan bercocok tanam dapat menumbuhkan kecintaan anak pada tumbuhan dan lingkungannya, penting bagi anak-anak untuk belajar dari lingkungan alam dimana adalah tempat yang idealnya untuk anak-anak menggunakan kreatifitasnya.

c) Keunggulan dalam video yang dibuat adalah pembelajaran yang berupa audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi pelajaran. Media ini dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran pada anak. Salah satu audio-visual yaitu menggabungkan beberapa indera manusia, anak tidak hanya mendengarkan ketika guru menjelaskan, tetapi anak juga melihat apa yang ditampilkan oleh gurunya. Media pembelajaran dalam bentuk video juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media video diantaranya adalah menyajikan objek belajar secara kongkret, memiliki daya tarik tersendiri, dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar, dan lain-lainnya. Sedangkan kekurangan media ini adalah terkadang pengadaannya memerlukan biaya mahal atau tergantung yang dibuatnya.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan Pengembangan media video pembelajaran dalam bercocok tanam. Pentingnya pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut:

a) Pentingnya pengembangan media pembelajaran video berbasis projek yang dapat membangun motivasi anak dalam mencintai alam lingkungan pada sejak dini. Kegiatan ini dilakukan anak tidak lepas juga dari bantuan video

atau guru yang sudah memberikan pemahaman sehingga anak akan mudah mengerti dan memahami isi atau makna yang terkandung dalam sebuah video projek yang ada. Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut anak juga dapat membangun motivasi anak dalam mencintai alam lingkungan pada sejak dini. Kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada anak dilakukan dengan berbagai cara dan bentuk yang bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat diterima oleh anak dengan baik. Kegiatan ini diberikan juga tidak lepas dengan adanya penggunaan media di masa sekarang, media yang berbentuk projek yang dapat membangun motivasi anak dalam mencintai alam lingkungan pada sejak dini.

b) Hal positif dalam pengembangan media video ini adalah video pembelajaran suatu sarana melalui audio-visual dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Pada sisi positif dari media video bercocok tanam ini adalah dapat menumbuhkan kecintaan anak terhadap alam dengan mengenal tanaman. Membiasakan makan sehat harus dimulai sejak dini, di sinilah peran penting kegiatan bercocok tanam atau berkebun untuk mengenalkan dan menumbuhkan minat anak pada makanan-makanan sehat. Dengan adanya kegiatan bercocok tanam ini dapat menarik perhatian anak terhadap apa yang mereka tanam sendiri, oleh karena itu bercocok tanam bisa menjadi salah satu solusi jika anak pilih-pilih makanan atau sulit makan buah sayur. Bercocok tanam mengajarkan anak akan pentingnya tanggung

jawab dengan mengajarkannya langsung. Pasalnya, bercocok tanam adalah kegiatan yang berkelanjutan. Anak akan diajarkan bahwa setelah menanam tanaman bibit, mereka harus terus merawatnya secara telaten. Agar menumbuhkan hasil, maka tanaman yang di tanam perlu di rawat sedemikian rupa dan tidak bisa ditinggalkan begitu saja.

c) Hal yang dirasakan oleh anak setelah melihat video bercocok tanam adalah sangat baik dalam mengasah motorik anak. Saat bercocok tanam, anak banyak terlibat dalam kegiatan yang melibatkan otot dan koordinasi tubuhnya. Anak yang kemampuan motoriknya terus dirangsang akan tumbuh menjadi anak yang aktif. Dengan begitu sirkulasi darah, pernafasan dan postur tubuhpun menjadi semakin baik, bahkan merangsang kemampuan motorik anak juga membantu meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak secara keseluruhan.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

1) Asumsi Pengembangan

a) Media video berbasis projek tema tanaman cara bercocok tanam ini mampu membangun motivasi anak dalam mencintai alam lingkungan dengan diberikan media atau video yang sudah di sediakan untuk anak usia dini di TK Dharma Santi II.

b) Anak akan memiliki kreatifitasnya sendiri dengan diberikan video yang berisi tutorial tentang cara pembuatan sebuah projek yang akan dibuatnya dan sebelum itu pembelajaran akan semakin menarik di TK Dharma Santi II.

2) Keterbatasan pengembangan

a) Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan kreatifitas anak di TK Dharma Shanti II Tahun Ajaran 2021/2022, sehingga pengembangan video berbasis proyek tema tanaman Sub Tema cara bercocok tanam diberikan kepada anak TK Dharma Shanti II.

b) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk berupa video berbasis proyek tema tanaman sub tema cara bercocok tanam.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan dan memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

a) Media video berbasis projek adalah video yang didalamnya yang dilengkapi dengan cara pembuatan sebuah media yang bisa melatih kreatifitas anak dan mengembangkan potensi anak.Video merupakan sebuah gambar yang divideokan dengan berisi suara yang berisi cara atau tutorial pembuatan sebuah

media yang akan dibuat oleh anak-anak. Anak usia dini adalah anak yang suka bertingkah seperti orang dewasa yang selalu peka dengan disekitarnya. Contohnya itu, menirukan tingkah laku yang dilihatnya. Anak usia dini adalah seorang individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat. Di dalam media video pembelajaran lebih cepat dalam proses pengenalan pada jenis-jenis tanaman. Yang dimana, video tersebut bisa memperlihatkan tutorial cara bercocok tanam, sehingga anak mudah mempraktekkan dirumahnya masing-masing dengan adanya toturial video tersebut dan dapat melatih motorik pada anak.

b) Media video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Video dapat menggantikan guru dalam mengajar. Video ini bersifat interaktif terhadapat anak. Hal inilah yang menjadikan video ini bisa menggantikan peran guru dalam mengajar. Guru yang menggunakan media video pembelajaran semacam ini dapat menarik pembelajaran di dalam kelas. Selain dilengkapi dengan materi, video pembelajaran juga dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik perhatian bagi anak dan animasi yang lucu, sehingga pembelajaran akan semakin diminati oleh anak.

c) Bercocok tanam merupakan kegiatan yang tentunya memiliki banyak manfaat bagi anak. Pada kegiatan bercocok tanam dapat melatih motorik pada anak pada sejak dini, selain itu anak akan mencintai lingkungan dan tanaman sejak

dini. Disinilah peran penting kegiatan bercocok tanam atau berkebun untuk mengenalkan dan menumbuhkan minat anak pada makanan-makanan sehat. Dengan adanya kegiatan bercocok tanam ini dapat menarik perhatian anak terhadap apa yang mereka tanam sendiri, oleh karena itu bercocok tanam atau berkebun bisa menjadi salah satu solusi anak suka pilih-pilih makanan atau sulit makan buah dan sayur.