

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi informasi. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat, saat ini pekerjaan, belanja, dan belajar dapat dengan mudah dilakukan dengan menggunakan teknologi. Saat menggunakan teknologi untuk pembelajaran, kita dapat mengakses situs atau aplikasi pembelajaran melalui ponsel, tablet, laptop atau komputer. Bertujuan untuk melakukan suatu kegiatan dan mempelajarinya. Oleh karena itu, dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat dijadikan sebagai solusi pembelajaran yang lebih menarik” (Yusrina, 2021)”.

Sejalan dengan pembelajaran abad ke 21, ditandai dengan perubahan secara fundamental yang sangat berbeda dengan pembelajaran pada abad sebelumnya, Pembelajaran abad ke 21 ini dikatakan sebagai abad keterbukaan dan globalisasi. Pembelajaran di abad 21 menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui lembaga yang dikelola salah satunya yaitu pendidikan (Wijaya, dkk. 2016). Dengan begitu teknologi dapat digunakan dengan hal positif yang dapat digunakan untuk bekerja ataupun khususnya untuk belajar di sekolah “(Yusrina, 2021)”.

Pendidikan merupakan sebuah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam rangka mengembangkan potensi diri

melalui pengajaran dan pelatihan (Yusrina, 2021). Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 (1) yang bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Sehingga pendidikan ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas sangat dibutuhkan untuk mengimbangi perkembangan zaman yang terus berubah setiap tahunnya apalagi di masa pandemi virus covid_19.

Pandemi virus covid_19 dalam dunia pendidikan, disamping membawa dampak negatif juga membawa dampak positif dikenal dengan masa kehidupan baru atau new normal. Pendidikan pada lembaga PAUD memang berbeda dengan pendidikan di tingkat yang lebih tinggi. Karakter anak-anak yang khas sangat membutuhkan pendampingan dan bimbingan orang dewasa di sekitarnya. Perlu kerja keras untuk bisa menerapkan new normal pada pendidikan anak” (Shaleh & Anhusadar, 2021). Pada masa kehidupan baru ini, semua masyarakat diarahkan untuk memakai masker, lebih sering mencuci tangan dan menjaga jarak begitu pula pada proses pembelajaran tatap muka terbatas (Fatimah, 2017). Dalam buku saku Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 yang disusun Kemendikbud, Kemenkes, Kementerian Agama, dan Kementerian Dalam Negeri pembelajaran tatap muka dilaksanakan melalui dua fase yakni masa transisi dan masa kebiasaan baru atau new normal. Pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan pada zona hijau dilakukan dengan penentuan prioritas berdasarkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi terlebih dahulu dan mempertimbangkan

kemampuan peserta didik untuk menerapkan protokol kesehatan dan menjaga jarak (physical distancing) dengan ketentuan PAUD formal Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), dan TK Luar Biasa) dan non formal paling cepat 2 (dua) bulan setelah SD, MI, Paket A dan SLB melaksanakan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan (Kemdikbud, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama ibu FT di TK Kamila pada hari senin, 13 Desember 2021 menunjukkan bahwa (1) Guru kesulitan memanfaatkan media digital sebagai media inovasi dalam proses pembelajaran (2) Pemberian media berbasis komputer/digital secara mandiri masih belum dikembangkan (3) Belum tersedia media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia dini. Di TK Kamila sudah menerapkan proses pembelajaran tatap muka dengan mengikuti pedoman standar untuk mencegah penyebaran virus, seperti pengaturan tempat duduk dengan jarak yang dianjurkan, fasilitas cuci tangan dan menjaga kebersihan dari semua peralatan yang digunakan anak. Kemudian, dibatasi jumlah anak per rombel. Rombel senin, selasa, rabu dan rombel kamis, jumat, sabtu. Dari hasil penerapan rombel tersebut, setiap harinya anak yang masuk sekolah sedikit sekali seperti pada kelompok A dimana jumlah siswa sebanyak 10 orang namun yang hadir hanya 4 orang saja. Belum pernah daftar hadir semua. Sehingga pada bulan desember 2021 kegiatan pembelajaran sudah tidak menggunakan rombel lagi melainkan masuk sekolah secara keseluruhan namun tetap saja siswa tidak memenuhi jumlah hadir secara keseluruhan.

Kegiatan pembelajaran dimasa transisi yang kembali menerapkan pembelajaran tatap muka untuk itu, pelaksanaan pembelajaran di masa transisi ini

memerlukan terobosan baru melalui inovasi pembelajaran pengembangan media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia dini sehingga guru dapat mengirim materi belajar kepada siswa yang tidak datang kesekolah sehingga anak tersebut dapat belajar dan tergerak hatinya untuk ke sekolah setelah mengetahui bahwa ada kegiatan pembelajaran baru disekolah. Maka dari itu kualitas pendidikan tetap terjaga melalui terobosan baru meskipun keterbatasan pembelajaran di masa pandemi (Shaleh & Anhusadar, 2021).

Pemaparan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa di masa era globalisasi ini pendidikan menuntut lembaga menciptakan pola pembelajaran yang berkualitas dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi. Menurut penelitian Parloff dan Datta (Sukmawati, 2009:1) yang menemukan fakta bahwa siswa yang tinggi kreativitasnya cenderung lebih ambisius, mandiri, otonom, percaya diri, efisien dalam berpikir dan perseptif. Sedangkan model VAK memperhatikan siswa secara individu, sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian pada jurnal Herawan (2013), model pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) dapat memanfaatkan potensi yang sudah dimiliki siswa (melibatkan emosi, tubuh, semua indera dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi) yang memungkinkan bagi siswa aktif kreatif untuk dapat menghubungkan konsep matematis dengan kehidupan sehari-hari yang memberi dampak positif pada hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga modalitas tersebut dikenal dengan gaya belajar (Pratama et al., 2017).

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu penggunaan alat bantu saat menyampaikan informasi dan media pembelajaran

yang digunakan dalam proses penyampaian materi. Keberadaan media pembelajaran sangat penting bagi pendidik untuk mencapai tujuan terlaksananya kegiatan pembelajaran yang berkesinambungan dalam proses pembelajaran. Media memiliki beberapa jenis, yaitu; media audio, media visual, media kinestetik. Media audio adalah media yang mengandung unsur suara agar peserta didik dapat memperoleh informasi melalui indera pendengarannya. Visual adalah media yang memiliki unsur visualisasi agar peserta didik dapat belajar melalui indera penglihatannya. Media kinestetik adalah media yang membutuhkan kontak atau gerakan antara guru dan peserta didik agar pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik (Salihah, 2017).

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran. Pendidikan dalam lembaga ini diupayakan secara profesional dan kompeten dapat memberikan rancangan program kegiatan pembelajaran sesuai dengan aspek perkembangan anak, dalam hal ini pengembangan program kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak (Antara, 2017). Model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) merupakan gaya belajar yang menggunakan 3 macam sensori dalam menerima informasi yaitu penglihatan, pendengaran dan gerak (Pratama et al., 2017).

Pembelajaran di taman kanak-kanak seharusnya lebih real (nyata) dan bermakna bagi anak. Suatu proses pembelajaran tidak akan bisa berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran tanpa adanya model pembelajaran yang tepat yang dapat digunakan oleh guru (Antara, 2017). Memilih atau menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru harus mampu untuk memilih media dan

menggunakannya dengan tepat, karena media pada dasarnya adalah media yang dapat menunjang atau bahkan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ramli, 2012).

Pelaksanaan pembelajaran yang kurang inovatif dan pembelajaran dengan metode konvensional untuk mengajari anak usia dini menjadi masalah dalam proses pembelajaran dimasa sekarang karena pemberlakuan era new normal dimana durasi pembelajaran tatap muka terbatas. Sehingga dibutuhkan perantara pada saat proses pembelajaran salah satunya pada pembelajaran keaksaraan awal anak usia dini.

Persoalan membaca, menulis dan berhitung atau yang biasa disingkat calistung memang merupakan fenomena yang hangat diperbincangkan oleh orang tua yang memiliki anak usia dini dan anak Sekolah Dasar (SD). Mereka khawatir anak-anaknya tidak dibekali kemampuan calistung. Sekretaris jenderal kementerian pendidikan dan kebudayaan, Didik Suhardi mengatakan bahwa telah terjadi kesalahan pemahaman praktik pendidikan pada level pendidikan anak usia dini (PAUD) yang diajarkan membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Terlebih hal tersebut hanya menjadi syarat ketika hendak masuk SD. Harusnya, masalah calistung di jenjang PAUD tidak menjadi beban kurikulum. Meskipun kurikulum taman kanak-kanak (TK) tidak hanya mencakup aktivitas yang mendukung secara emosi dan sosial dalam belajar, tetapi juga mempelajari pengalaman akademik seperti calistung. Hanya saja, yang terjadi di lapangan berbanding terbalik dengan teoritis pendidikan anak usia dini (<http://tirto.id/kemendikbud-sebut-calistung-tak-seharusnya-diajarkan-di-paud-dhf3>, dalam Haryanti Dwi 2012:1)

Anak usia dini sering disebut dengan masa golden age, dimana perkembangan dan pertumbuhan anak di usia ini memerlukan perhatian ekstra dari orang dewasa di sekitarnya. Tahun-tahun pertama kehidupan anak adalah masa sangat penting karena merupakan dasar perkembangan atau penentu perkembangan selanjutnya (Antara et al., 2019). Konsep tersebut diperkuat oleh fakta yang ditemukan oleh ahli-ahli neurologi yang menyatakan bahwa pada saat lahir otak bayi mengandung 100 sampai 200 milyar neuron atau sel saraf yang siap melakukan sambungan antar sel. Sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika usia 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berusia 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi 100% ketika anak berusia 8 sampai 18 tahun. Pertumbuhan fungsional sel-sel saraf tersebut membutuhkan berbagai situasi pendidikan yang mendukung, baik dalam situasi pendidikan keluarga, masyarakat maupun sekolah. Para ahli pendidikan sepakat bahwa periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia (Haryanti Dwi 2012:2)

Anak usia dini dapat berkembang dengan pesat oleh sebab itu masa pada anak usia dini disebut dengan masa golden age. Menurut Yulina & Purbaningrum, (2018), pada masa golden age perkembangan otak anak dapat mencapai 80%. Montessori mengatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya”(Bermain et al., 2016)”. Perkembangan yang diperlukan oleh seorang manusia yakni perkembangan bahasa, karena dalam bahasa dapat mempermudah untuk berkomunikasi. Salah satu perkembangan bahasa yang perlu distimulasi sejak dini yakni perkembangan keaksaraan awal. Menurut (Yulina &

Purbaningrum, 2018) kegiatan literasi dapat digunakan untuk mengenalkan keaksaraan awal. Kegiatan literasi untuk anak usia dini” (Yusrina, 2021).

Bidang pengembangan kemampuan dasar anak di TK adalah kemampuan berbahasa. Mengenal keaksaraan awal adalah kemampuan setiap anak untuk mengenal huruf dan bunyi bahasa. Menurut Yamin dan Sanan dalam (Syofiati Febriza, 2019) bahwa mengenal huruf vokal a, i, u, e, dan o, merupakan suatu dasar pengembangan kemampuan berbahasa terutama kemampuan keaksaraan anak (membaca permulaan) yang dalam kegiatannya melibatkan unsur pendengaran (auditif) dan unsur penglihatan (visual), maka faktor belajar dan kematangan berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting karena dengan bahasa sebagai dasar kemampuan seorang anak mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa secara tepat. Di sinilah peran pendidik sebagai fasilitator dan motivator juga menerapkan ide-ide untuk menerapkan kemampuan bahasa anak dengan cara menstimulasi perkembangan bahasa anak (Haryanti Dwi 2012:3).

Pembelajaran membaca permulaan erat kaitannya dengan pembelajaran menulis permulaan. Sebelum mengajarkan menulis, guru terlebih dahulu mengenalkan bunyi suatu tulisan atau huruf yang terdapat pada kata-kata dalam kalimat (Antara et al., 2019). Perkembangan bahasa yang meliputi menerima dan mengungkapkan bahasa pada anak dapat dilihat dari bagaimana kemampuannya dalam berbicara, dimana kemampuan berbicara anak usia dini merupakan penentu bagaimana

mereka akan mengenal dunia luar, karena dengan berkembangnya kemampuan berbicara berkembang pula kemampuan berkomunikasi yang nantinya akan menentukan kemampuannya bergaul (*social skill*) (Purnamasari & Asri, 2019)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) yang bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya (Sugiantiningsih & Antara, 2019). Strategi penggunaan berbagai media yang mendukung pembelajaran kemampuan keaksaraan awal anak sangat penting dalam menentukan konsep yang tepat, menyenangkan, kondusif, dan memungkinkan mereka menjadi termotivasi dan antusiasme untuk belajar karena anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, ada gaya belajar secara visual yang mana akan lebih cepat menangkap pelajaran jika diberi stimulus berupa gambar. Ada gaya belajar auditori dimana akan lebih cepat menangkap materi apabila disampaikan lewat suara dan ada gaya belajar secara kinestetik dimana anak lebih cepat memahami pembelajaran dengan menyentuh, bergerak dan mempraktikan langsung (Simbolon et al., 2018).

Media ini menjadi pengganti Power Point yang interaktif dan dapat memberikan animasi-animasi yang menarik dalam pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan Faruk (2014:76) menunjukkan bahwa Media pembelajaran interaktif memiliki efek yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut penting sekali dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Visualisasi, Auditori,

Kinestetik, (VAK) Terpadu Untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak Di TK Kamila Kampung Kajanan Kecamatan Buleleng”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan maka identifikasi masalah yang dipaparkan, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pendidik kesulitan memanfaatkan media digital sebagai media pembelajaran.
2. Kurangnya media pembelajaran inovatif berbasis komputer/digital yang digunakan oleh pendidik secara mandiri.
3. Metode pembelajaran keaksaraan awal anak yang digunakan di TK Kamila melalui metode konvensional, dirasa kurang efektif digunakan di masa pandemi ini.
4. Belum tersedia media visualisasi, auditori, kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia dini.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka dapat dilakukan pembatasan masalah agar penelitian dapat dikaji lebih terarah, dengan demikian penelitian ini difokuskan pada pengembangan media visualisation auditori kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak usia dini.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka diperoleh sebuah rumusan masalah, yakni:

1. Bagaimana pengembangan media Visualisasi, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak di TK Kamila Kampung Kajian Kecamatan Buleleng?
2. Bagaimana validitas Media Visualisasi, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak di TK Kamila Kampung Kajian Kecamatan Buleleng?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, adapun tujuan yang ingin dicapai yakni:

1. Untuk mengidentifikasi pengembangan media Visualisasi, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak di TK Kamila Kampung Kajian Kecamatan Buleleng
2. Untuk mengetahui validitas media Visualisasi, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak di TK Kamila Kampung Kajian Kecamatan Buleleng.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak di TK Kamila Kampung Kajanan Kecamatan Buleleng. Penelitian ini mempunyai dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari pengembangan media Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak, dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang bisa memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan khususnya pendidikan guru pendidikan anak usia dini agar dapat memperluas tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran keaksaraan awal anak di PAUD. Sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik, merangsang minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan membantu guru menjelaskan materi. Oleh karena itu, media Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pembelajaran dan dapat menjadi landasan bagi pendidikan yang berkualitas.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini ditinjau dari beberapa pihak adalah sebagai berikut.

1) Bagi Peserta didik

Media Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu dapat menstimulasi keaksaraan awal anak dalam memahami materi. Dengan media Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu dalam dalam belajar keaksaran

awal, peserta didik akan merasa pembelajaran lebih menarik dan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik terutama pada pembelajaran keaksaraan awal.

2) Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan informasi serta masukan yang berharga bagi para guru dalam upaya pembuatan media pembelajaran terutama dalam memanfaatkan teknologi sebagai bahan pembelajaran yang lebih menarik melalui media Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu untuk menstimulasi keaksaraan awal anak.

3) Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan ini dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah dalam merancang media pembelajaran khususnya dalam stimulasi keaksaraan awal anak maupun tema pelajaran lain agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu pada pembelajaran keaksaraan awal anak yang dibuat dan ditampilkan.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menambah wawasan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang cocok digunakan pada jenjang yang akan diteliti, sehingga pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah bisa memberikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil penelitian ini berupa produk yaitu media pembelajaran Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak. Spesifikasi dari produk yang dihasilkan diharapkan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media visual, auditori, kinestetik terpadu. Produk berupa media Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu dalam bentuk format file apk. Aplikasi edukatif ini terdapat empat menu materi materi yang dapat diklik yaitu menu huruf, menu angka, menu warna dan menu menulis untuk menyampaikan isi materi pengenalan keaksaraan awal anak usia dini.
2. Produk pengembangan yang dihasilkan dalam produk akhir berupa aplikasi edukatif pengenalan keaksaraan awal anak melalui media visual, auditori, kinestetik terpadu yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja dengan menggunakan perangkat yang dimiliki secara praktis.
3. Materi yang disajikan dan dikembangkan dalam media visual, auditori, kinestetik terpadu adalah pengenalan huruf, pengenalan angka, pengenalan warna dan asesmen melalui aktivitas menulis.
4. Aplikasi game edukasi untuk mengenalkan keaksaraan awal anak. Terdapat empat fitur. Fitur huruf untuk pengenalan huruf abjad secara verbal melalui gambar dan dilengkapi dengan cara penyebutan huruf (auditori). Fitur angka pengenalan angka 1-10 secara verbal melalui gambar dan dilengkapi dengan cara penyebutan angka (auditori). Fitur warna untuk pengenalan jenis warna secara verbal melalui gambar warna dan dilengkapi dengan cara penyebutan warna (auditori). Fitur menulis untuk asesmen melalui aktivitas menulis sesuai intruksi dari *voice* intruksi asesmen.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan melakukan wawancara bersama Ibu FT guru wali kelas kelompok A TK Kamila Kampung Kajanan Kec. Buleleng, penting untuk melakukan pengembangan media Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu menggunakan media berbasis game. Pentingnya pengembangan media (VAK) terpadu ini mampu menstimulasi keaksaraan awal anak, meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga penting dilakukan pengembangan media (VAK) terpadu pembelajaran audio, visual, berbasis aplikasi game untuk stimulasi keaksaraan awal anak karena media yang digunakan di sekolah hanya melalui panduan dari buku dan media permainan yang sangat terbatas. Maka dengan pengembangan (VAK) terpadu ini diharapkan dapat membantu guru dalam menstimulasi keaksaraan awal anak.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media visual, auditori, kinestetik untuk stimulasi keaksaraan awal anak ini berdasarkan asumsi sebagai berikut:

1. Peserta didik TK Kamila dapat memainkan aplikasi game dan memahami isi pembelajaran dalam media game yang dimainkan serta dapat terstimulasi keaksaraan awal melalui media visual, auditori kinestetik (VAK) terpadu.
2. Penggunaan media visual, auditori dan kinestetik (VAK) terpadu ini dapat memberikan pengalaman baru pada peserta didik kelompok A TK Kamila.

3. Peserta didik tertarik memainkan game dan bisa menstimulasi keaksaraan awal anak.

Keterbatasan pengembangan produk media game (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini terbatas pada keaksaraan awal anak sesuai dengan kompetensi dasar dan tahap perkembangan anak pada kelompok A serta terbatas dari kelengkapan materi keaksaraan awal anak .
2. Media ini memiliki keterbatasan dalam penggunaan yaitu pengguna harus memiliki alat elektronik yang mendukung pembuatan media game pemutaran dengan format game untuk menghasilkan produk Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu.

1.10 Definisi Istilah

Defenisi istilah untuk menghindari kesalah pahaman terhadap beberapa kata-kata kunci pada pengembangan media Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terpadu ini, maka dianggap perlu untuk membuat daftar istilah dari beberapa kata-kata kunci berikut ini:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, mengolah dan menggabungkan atau mengurangi dengan tujuan untuk mempermudah, memaksimalkan dan membuat produk tersebut efektif untuk digunakan pada suatu masalah yang terjadi. Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan, merupakan jenis penelitian yang relatif baru yang lebih dikenal

dengan R&D. Strategi dalam R&D dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada dan dipertanggung jawabkan.

2. Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.
3. Media pembelajaran merupakan perantara materi ajar dari sumber belajar kepada peserta didik sebagai penerima materi. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.
4. Media Visual Auditori Kinestetik (VAK) terpadu adalah sebuah game yang didalamnya terdapat pembelajaran yang menstimulasi keaksaraan awal anak terdapat unsur fitur mengenal huruf, mengenal angka, serta pola gerakan sehingga pada penerapannya melalui indra penglihatan, pendengar dan gerakan dengan berbantuan alat-alat elektronik lainnya dengan tujuan dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar serta dapat menstimulasi keaksaraan awal anak.
5. Media *game* merupakan wahana penghubung pesan materi yang diajarkan dimana proses penyampaian pesan itu menggunakan permainan-permainan yang dirancang melalui pemanfaatan teknologi yang memungkinkan kita untuk menstimulasi keaksaraan awal anak.
6. Keaksaraan awal adalah kemampuan dasar anak untuk mengenal huruf dan bunyi bahasa. Kemampuan berbahasa terutama kemampuan keaksaraan

anak (membaca permulaan) yang dalam kegiatannya melibatkan unsur pendengaran (auditori) dan unsur penglihatan (visual) serta mengikuti pola, maka faktor belajar dan kematangan berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak. Sehingga pembelajaran keaksaraan awal ini distimulasi sejak anak berada pada kelompok A.

