

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan sepanjang hayat baik di dalam maupun di luar sekolah, untuk memungkinkan peserta didik memenuhi berbagai perannya yang sesuai di masa depan (Habe & Ahiruddin 2017). Menurut Ilham (2019) Pendidikan sebagai suatu konsep yang diartikan dan dipandang masyarakat dalam pengertian yang kurang tepat bahkan dapat dikatakan salah, sehingga pengertian pendidikan maknanya sering dikerdilkan hanya sebatas pengertian pengajaran atau masyarakat sering membuat pengertian pendidikan sama dengan pengajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah segala sesuatu usaha sadar manusia yang selalu ada melalui berbagai proses yang dilakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah disepanjang hayat untuk masa depannya.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap dalam memasuki dunia pendidikan lebih lanjut. Hartati (2017) mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya adalah upaya untuk memfasilita

perkembangan yang sedang terjadi pada anak.

Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Agustinus, dkk., (2016), hasil belajar merupakan hasil perubahan perilaku peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dari yang sebelumnya tidak mengerti menjadi mengerti dengan materi yang diajarkan. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh siswa telah sesuai atau belum dengan tujuan yang diharapkan, dapat diketahui melalui evaluasi. Sunal (dalam Susanto, 2013) menyatakan evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan terhadap sesuatu untuk mengetahui seberapa efektif suatu program dalam memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana cara mengajar guru dan cara belajar seorang peserta didik. Namun saat ini masih terdapat kendala dimana hasil belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan oleh guru yang hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu banyak guru yang menggunakan pendekatan *teacher center* yang hanya berorientasi pada guru, lebih banyak menjelaskan daripada berinteraksi dengan siswa dan kurang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif (Fitriah, dkk.,2020). Siswa masih sulit untuk mengungkapkan ide atau gagasan di dalam kelas sehingga proses pembelajaran tidak berjalan maksimal (Akmal, 2019).

menggunakan pendekatan teacher center yang hanya berorientasi pada guru, lebih banyak menjelaskan daripada berinteraksi dengan siswa dan kurang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif (Fitriah, dkk.,2020). Siswa masih sulit untuk mengungkapkan ide atau gagasan di dalam kelas sehingga proses pembelajaran tidak berjalan maksimal (Akmal, 2019).

Perkembangan anak usia dini merupakan peningkatan kesadaran dan kemampuan untuk mengenal diri sendiri dan lingkungan beserta pertumbuhan fisik yang dialami anak. Kementerian Pendidikan Nasional (2010 : 3) mengatakan bahwa Anak Usia Dini juga disebut masa emas (*Golden Age*) masa kanak-kanak. Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diberikan pada anak usia 0-6 tahun dengan pemberian stimulasi untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kemajuan teknologi yang mengglobal berdampak pada setiap aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan seni dan bahkan didalam dunia pendidikan. Pada era modern saat ini, perkembangan teknologi tidak bisa kita hindari karena kemajuan teknologi sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Peranan teknologi sangat berpengaruh untuk kehidupan masyarakat khususnya Negara Indonesia yang sedang berkembang di kawasan asia, sedang giat-giatnya melaksanakan pembangunan di segala bidang. Kemajuan teknologi yang mengglobal berdampak pada setiap aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan seni dan bahkan didalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus mempersiapkan berbagai inovasi menyeluruh artinya setiap perangkat dalam sistem pendidikan berperan dan menjadi faktor yang sangat penting dalam keberhasilan sistem pendidikan. Dari para pembuat kebijakan, guru, murid,

kurikulum, semuanya memiliki peran penting, salah satunya memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif dan edukatif.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah penyediaan bahan ajar ataupun media pembelajaran yang teintegrasi dengan teknologi. Dalam pembelajaran, media pengajaran merupakan tempat dan penyalur pesan dari sumber pesan, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Menurut Daryanto (dalam Nugraheni & Relmasira, 2017) Dikatakannya bahwa media. Pembelajaran adalah alat yang dapat menunjang proses pembelajaran, membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam pembelajaran, dan mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Miarso (dalam Muyaroah & Fajartia, 2017) mendefinisikan media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi dari pembelajaran. Media mampu memotivasi peserta didik, mendorong aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan semua indera peserta didik dalam belajar dan dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Berdasarkan pendapat di atas, dapat dibuat kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta rasa ingin tahu siswa, sehingga dapat membantu terjadinya proses belajar dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi di TK Negeri Desa Tukad Mungga pada tanggal 3 September 2022, pengembangan kemampuan berbicara anak di TK Negeri Desa Tukad Mungga menjadi tujuan dari sekolah. Namun pada

kenyataannya masih banyak permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan program pembelajaran. Permasalahan yang muncul adalah anak pasif dalam kegiatan bercakap-cakap, kurangnya kemampuan anak dalam berbicara, anak tidak berani untuk mengemukakan pendapatnya. Selain itu sikap untuk saling bersosialisasi antara anak satu dengan yang lainnya yang juga merupakan salah satu faktor penghambat anak sehingga kemampuan bicaranya kurang baik. Dalam proses pembelajaran juga guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Dengan metode ceramah anak cepat bosan dan anak kurang terlibat dalam kegiatan yang diberikan oleh guru. Penyebab tersebut adalah metode yang digunakan kurang menarik dan monoton serta kurang bervariasi bagi anak. Media yang digunakan kurang mendukung untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Negeri Desa Tukad Mungga. Dari masalah yang muncul tersebut maka permasalahan yang akan dipecahkan adalah kemampuan berbicara anak yang kurang. Hal ini dapat terlihat dari data bahwa dari 30 anak hanya ada 24 anak yang aktif dalam kegiatan sementara 6 lainnya mengalami permasalahan. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara adalah dengan menggunakan media video pembelajaran dengan prinsip *dynamic drawing*.

Prinsip *dynamic drawing* yang merupakan suatu prinsip dimana seseorang atau siswa lebih baik melihat video ceramah yang dalam video tersebut menunjukkan guru menggambar grafik/gambar pada saat menjelaskan materi daripada mengacu pada grafik/gambar yang sudah digambar, sama halnya seperti melihat guru menjelaskan materi yang sudah terdapat gambarnya (Mayer et al., 2020). Dengan melihat tangan guru menggambar dapat memberikan pengaruh pada motivasi belajar siswa (Darmawati, 2017). Keunggulan prinsip *dynamic drawing* yaitu

dengan melihat tangan instruktur bergerak pada saat menggambar grafik, dalam video pembelajaran dapat menimbulkan rasa referensi diri, dimana pelajar seolah-olah tangan mereka sedang menggambar yang mengarah ke pembelajaran yang lebih menonjol.

Guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi melalui berbagai macam pemanfaatan media pembelajaran (Basar, 2021). Selain itu kurangnya tingkat kekreatifan guru dalam merancang sebuah media yang dapat dipadukan dengan nuansa kebudayaan Bali. Hal ini didukung dengan penelitian Riastini & dkk (2019) menunjukkan bahwa guru sekolah dasar yang berada di Bali memiliki ketidaksinambungan antara budaya dan proses mengajar serta masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran. Guru di sekolah dasar mempunyai peran utama yakni mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi permasalahan dalam hidupnya (Riastini, dkk.,2021).

Dalam proses pembelajaran, sebelum menentukan media pembelajaran yang harus digunakan dalam pembelajaran, perlu mengetahui kriteria pemilihan media yang baik. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori tergantung dari sudut pandangnya. Media dapat diklasifikasikan menjadi media auditori, media visual dan media audiovisual jika dilihat dari sifatnya (Miftah, 2013). Pemilihan media yang baik meliputi kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan lingkungan belajar, dan penggunaan media yang aman (Chotib, 2018). Salah satu contoh media pembelajaran yang memiliki sifat menarik, efektif dan praktis yaitu media video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan salah satu media audio visual yang dapat mengkomunikasikan konsep materi pembelajaran yang bisa digunakan untuk

membantu siswa dalam memahami materi pelajaran (Septiani & Hasanah, 2019). Video pembelajaran dapat menjadi salah satu sarana untuk menggantikan pembelajaran langsung, dari proses pembuatan video yang dilakukan dengan merekam secara langsung sampai proses pembelajaran yang dilakukan (Wisada et al., 2019). Dalam penelitian-penelitian sebelumnya, video pembelajaran yang dikembangkan masih sebatas video pembelajaran yang menampilkan guru yang mengajar dengan metode ceramah saja. Berdasarkan penelitian ini akan dilakukan penelitian pengembangan video pembelajaran dengan prinsip *dynamic drawing*.

Dari latar belakang masalah diatas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Prinsip *Dynamic Drawing* Pengenalan Kosakata untuk Meningkatkan Pemahaman Berbicara Anak Usia Dini pada Kelompok B TK Negeri Desa Tukadmungga Tahun Ajaran 2022/2023”. Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan kemampuan berbicara dan secara tidak langsung memperluas kosakata anak-anak saat mereka belajar dan mempelajari kosakata baru yang belum diketahui.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang masalah di atas Masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Penggunaan metode pembelajaran bahasa yang kurang menarik.
2. Anak pasif dalam kegiatan berbicara.
3. Media pembelajaran kurang mendukung untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak-anak.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyak permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian ini, akan tetapi dikarenakan ruang lingkup yang luas serta adanya kendala lain seperti waktu dan keterbatasan kemampuan, maka tidak semua dapat diteliti dengan baik, penelitian hanya terbatas membahas “Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Prinsip *Dynamic Drawing* Pengenalan Kosakata Untuk Meningkatkan Pemahaman Berbicara Anak Usia Dini Pada Kelompok B Tk Negeri Desa Tukadmungga Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. “Bagaimanakah pengembangan media video pembelajaran menggunakan model prinsip *dynamic drawing* pengenalan hewan untuk meningkatkan pemahaman bercerita anak usia dini pada kelompok B TK Negeri desa Tukad Mungga tahun ajaran 2022/2023?”

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media video pembelajaran menggunakan prinsip *dynamic drawing* pengenalan kosakata untuk meningkatkan pemahaman berbicara anak usia dini pada kelompok B TK Negeri desa Tukad Mungga tahun ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kualitas/validitas media video pembelajaran menggunakan prinsip *dynamic drawing* pengenalan kosakata untuk meningkatkan pemahaman berbicara anak usia dini pada kelompok B TK

Negeri desa Tukad Mungga tahun ajaran 2022/2023.

3. Untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran menggunakan prinsip *dynamic drawing* pengenalan kosakata untuk meningkatkan pemahaman berbicara anak usia dini pada kelompok B TK Negeri desa Tukad Mungga tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat berbagai manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

1. Manfaat teoritis

- (a) Memberikan sumber pengetahuan mengenai pengembangan media video pembelajaran menggunakan prinsip *dynamic drawing*.
- (b) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran

2. Manfaat Praktis

(a) Bagi siswa

Dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan bisa memberikan fasilitas kepada siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa dapat aktif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal

(b) Bagi guru

Video pembelajaran ini dapat memudahkan dalam menyampaikan materi sumber energi sehingga nantinya dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, dapat meningkatkan pemahaman materi dan diharapkan minat belajar siswa meningkat.

(c) Bagi sekolah

Penelitian ini menyumbang kontribusi positif karena menghasilkan produk video pembelajaran yang nantinya dapat menunjang dalam peningkatan mutu sekolah.

(d) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan video pembelajaran ketika ingin meneliti media yang serupa sehingga dapat menciptakan media yang lebih efektif, kreatif dan edukatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menciptakan produk yang berupa media video pembelajaran menggunakan prinsip *dynamic drawing* pengenalan kosakata untuk meningkatkan pemahaman berbicara anak usia dini pada kelompok b. Adapun beberapa spesifikasi produk sebagai berikut.

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah video pembelajaran menggunakan prinsip *dynamic drawing* pengenalan kosakata untuk meningkatkan pemahaman berbicara anak usia dini pada kelompok b.

1. Video pembelajaran yang akan dibuat dengan prinsip *dynamic drawing*.
2. Video pembelajaran berdurasi 10-15 menit agar siswa tidak bosan saat menyimak video.
3. Pada bagian penutup, sebelum video pembelajaran berakhir narasumber akan memberikan soal sebagai tindak lanjut yang akan ditayangkan. Kemudian video diakhiri dengan ucapan terimakasih, salam penutup dan video ditutup dengan animasi.

4. Pembuatan video didasarkan atas naskah yang telah dirancang, meliputi letak kamera, teknik dalam pengambilan gambar, teknik pada pencahayaan, dan suara yang harus jelas. Kemudian dilanjutkan ke proses penggabungan video (editing). Pada proses editing ditambahkan teks, efek, transisi, animasi dan musik untuk memperjelas video dan menarik minat siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Salah satu dampak dari globalisasi dalam dunia pendidikan adalah menciptakan cara belajar yang lebih inovatif dan kreatif salah satunya dengan menggunakan video pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Namun pada sekolah tertentu masih jarang ditemukan media pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi tersebut. Adanya pengembangan video pembelajaran ini bertujuan untuk dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran khususnya pada pemberian kosakata sehingga memudahkan siswa dalam memahami bahasa yang dipelajari sehingga tidak terlalu terpaku dengan materi dari bahan buku ajar saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran ini didasarkan pada asumsi. Adapun beberapa asumsi tersebut, sebagai berikut:

1. Video pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami topik pengenalan kosakata.
2. Membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
3. Pembelajaran lebih efektif dikarenakan video pembelajaran ini dapat diputar kembali apabila ada bagian materi yang belum dipahami oleh

peserta didik.

Selain itu, adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan video pembelajaran ini hanya dibuat berdasarkan topik pengenalan kosakata
2. Video pembelajaran hasil pengembangan ini hanya diberikan padasiswa kelompok B TK Negeri Desa Tukad Mungga

1.10 Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi istilah untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang mempunyai tujuan untuk fokus menghasilkan dan mengembangkan produk yang layak digunakan sehingga sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.
3. Video pembelajaran merupakan gabungan dari gambar, objek yang bergerak, suara, teks, untuk menyajikan informasi dengan menyajikan bahan pelajaran atau media yang relevan.
4. Prinsip Dynamic Drawing merupakan prinsip yang menggambar dinamis orang belajar lebih baik dari video ceramah ketika instruktur di layar

menggambar grafik di papan saat mengajar daripada mengacu pada grafik yang sudah digambar Bimbingan tatapan Orang belajar lebih baik dari ceramah video ketika instruktur di layar bergeser menatap antara hadirin dan papan saat berceramah daripada hanya melihat ke hadirin atau papan Kosa kata adalah pebendaharaan kata atau seperangkat kata yang familiar dalam bahasa seseorang dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan.

5. Pengembangan video pembelajaran menggunakan prinsip *dynamic drawing* ini hanya dibuat berdasarkan topik pengenalan kosakata dan video pembelajaran ini hanya diberikan pada siswa kelompok B TK Negeri Desa Tukad Mungga.

