

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak merupakan individu yang unik sebagai aset negara yang sangat penting untuk kita persiapkan kelak yang akan menjadi penerus dalam menghadapi tantangan globalisasi kedepan. Pada masa perkembangan emosional, fisik, intelektual dan kehidupan sosial anak, sangat tidak disarankan untuk melewati masa tersebut, (Gusmayanti, 2021). Anak usia dini merupakan anak yang rentang umur 0-6 tahun, pada umur ini anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sangat baik dan sangat aktif, selalu antusias dan penasaran ingin tahu tentang hal-hal yang baru. Hal ini ditandai dengan berbagai periode penting fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Pada periode ini biasanya dapat dikatakan sebagai masa keemasan (*golden age*) yang terjadi hanya satu kali dalam perkembangan manusia. Usia dini juga dikatakan sebagai masa pembentukan pondasi yang menentukan kehidupan anak di umur selanjutnya yaitu dimana masa pemberian pendidikan yang baik untuk membantu

perkembangan jasmani dan rohani agar siap dalam menghadapi pendidikan selanjutnya.

Pendidikan merupakan rancangan dari masa depan, investasi negara dan masyarakat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu lembaga pendidikan harus mampu merancang suatu pembelajaran, kurikulum dan mempersiapkan tenaga pendidik yang berkompeten, (Ningsih dkk., 2022). Pada hakikatnya pendidikan menjadi sebuah langkah penting bagi penerus generasi bangsa dalam membangun proses pembentukan manusia untuk memanusiakan manusia. Dalam pembukaan undang-undang dasar tahun 1945 alenia 4 yang menyatakan bahwa setiap orang berhak mengenyam pendidikan untuk mengembangkan kebutuhan dasarnya dalam meningkatkan kualitas hidupnya, (Leo dkk., 2022). Dan didalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Didalam suatu pendidikan untuk melancarkan proses pembelajaran maka perlu adanya alat atau sarana yang menunjang dalam menyampaikan materi yaitu media pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen alat bantu yang digunakan sebagai perantara atau sarana komunikasi non verbal yang menunjang dalam penyampaian sistem pembelajaran berlangsung agar mudah untuk dipahami oleh anak. Dalam sistem pembelajaran media merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan disekolah, karena penggunaan media diharapkan dapat membantu pembelajaran menjadi semakin menarik, efesien dan efektif sesuai dengan tujuan

dari pembelajaran. Banyak manfaat yang dirasakan oleh guru maupun anak dalam penggunaan media pembelajaran yaitu menciptakan suasana belajar yang kreatif, menyenangkan, aktif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memacu siswa untuk berpikir cepat, kritis dalam proses pembelajaran, (Magdalena dkk., 2021). Saat ini dengan kemajuan globalisasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berkembang sangat pesat memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi dan mengetahui tentang berita yang terbaru adanya. Dengan fasilitas yang semakin canggih dan cerdas dalam mengakses apapun, (Rafiq, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama kepala sekolah yang biasa disapa dengan ibu Reni pada hari Kamis 25 Mei 2023. Dengan hasil wawancara bersama ibu Reni yaitu terkait jumlah anak kelompok B yang berjumlah 20 anak, dengan sistem pembelajaran yaitu klasikal. Media pembelajaran yang biasanya digunakan juga berupa media konkrit. Sehingga terdapat permasalahan yang terjadi di TK Jaladi Kumara, Badung yaitu permasalahan terletak pada pengenalan kosakata bahasa Inggris. Selama pembelajaran anak hanya akan diperkenalkan menggunakan bahasa Inggris disetiap hari Selasa secara sederhana. Selain itu, penggunaan media konkrit yang monoton dalam pembelajaran juga menjadi salah satu permasalahan yang terjadi di TK Jaladi Kumara, Badung, dikarenakan terbatasnya tenaga guru untuk mengajar dan mengembangkan sebuah media untuk anak. Oleh karena itu, sekolah harus bisa berupaya untuk mengatasi masalah tersebut dengan lebih mengembangkan media yang ada dan mengubahnya menjadi media yang lebih menarik. Terlihat dari hasil pengamatan secara langsung, penggunaan strategi belajar yang dilakukan oleh guru dapat dikatakan kurang menarik perhatian anak. Banyak anak yang sibuk pada kegiatan lain seperti bermain

dengan temannya, dan tidur sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif dalam menerima pembelajaran sehingga membuat guru menjadi kewalahan dalam mengajar. Dari permasalahan tersebut maka dibuatlah media pembelajaran *e-flashcard* (kartu elektronik pintar) yang memuat gambar, animasi dan suara didalamnya yang akan mengenalkan kemampuan bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh.

E-flashcard memuat tentang aspek bahasa khususnya bahasa Inggris sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak untuk dapat berkomunikasi kelak menggunakan bahasa Inggris yang telah diakui sebagai bahasa global. Adanya media ini akan mengajarkan anak bagaimana cara belajar bahasa Inggris dasar yang diambil tema yaitu diriku dan sub tema anggota tubuh. Oleh karena itu, isi dari media pembelajaran *e-flashcard* ini yaitu mengajarkan bagaimana cara *speaking* (pelafalan kosakata) yang baik.

Berdasarkan uraian tersebut media pembelajaran *e-flashcard* yaitu agar mempermudah anak dalam mengingat materi yang telah diajarkan oleh guru. Selain itu, media ini berupa media sederhana yang dirancang menarik untuk anak dikarenakan pembelajaran bahasa Inggris merupakan pembelajaran bahasa asing yang bagi anak adalah pembelajaran yang sulit. Belajar bahasa Inggris membuat anak harus belajar dan memahami kata yang tidak seperti bahasa kita yaitu bahasa Indonesia dengan perbedaan dalam pengucapan.

Dengan menggunakan aspek bahasa yaitu khususnya bahasa Inggris, dikarenakan TK Jaladi Kumara yang bertempat di Badung khususnya daerah Nusa Dua, Tanjung Benoa yang merupakan daerah pariwisata. Disepanjang jalan dipenuhi dengan hotel-hotel dan tempat objek wisata yang sering dikunjungi oleh

wisatawan asing, contohnya seperti pelaksanaan kegiatan G20 dan KTT AIS Tahun 2023 yang dilaksanakan di Bali bertempat di daerah Nusa Dua. Dengan demikian dominan siswa yang melanjutkan studinya dengan memilih sekolah pariwisata. Hal yang paling utama harus dikuasi dalam bidang pariwisata yaitu kemampuan dalam berbahasa Inggris. Maka perlu mengajarkan anak sejak dini mengenai bahasa Inggris untuk mempersiapkan anak kelak dalam menempuh pendidikan dan mencari pekerjaan.

Maka perlu adanya pengembangan media yang bisa membantu anak untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan pemahaman terkait materi tersebut agar dapat memotivasi anak untuk semangat belajar. Karena disekolah tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran *e-flashcard* maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran *e-flashcard* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Cara penyampaian materi dalam proses pembelajaran lebih sering menggunakan media manual atau konkrit seperti buku dan benda-benda yang ada disekitar sehingga anak cepat merasa bosan.
- 2) Guru kurang mampu mengembangkan media pembelajaran karena kurangnya tenaga pendidik dan pemahaman terhadap penggunaan teknologi seperti *e-flashcard*.

- 3) Dalam proses pembelajaran kurangnya pengetahuan menekankan aspek bahasa yaitu khususnya kosakata bahasa Inggris.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran *e-flashcard* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi dengan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *e-flashcard* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung?
- 2) Bagaimanakah kelayakan isi, desain dan media pembelajaran *e-flashcard* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung?

- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *e-flashcard* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung?

1.5 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian pasti mempunyai tujuan untuk mencapai hal-hal yang diinginkan agar penelitian menjadi relevan dengan rumusan masalah. Sejalan dengan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *e-flashcard* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan isi, desain dan media pembelajaran *e-flashcard* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *e-flashcard* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini dapat diklarifikasi menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian pengembangan ini yaitu dapat memberikan sumbangan pikiran bagi perkembangan teknologi dalam ilmu pendidikan yang berkaitan dengan media pembelajaran *e-flashcard* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis, terdapat manfaat secara praktis yaitu dapat memberikan manfaat bagi anak, guru, kepala sekolah, dan bagi peneliti lain.

1) Manfaat bagi Anak

Pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh dapat menjadikan anak mempunyai semangat belajar dan menanamkan aspek bahasa terutama bahasa Inggris sejak dini. Tujuan dikemas dalam bentuk media pembelajaran *e-flashcard* agar memacu daya tarik dan mudah dipahami sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai.

2) Manfaat bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dalam kegiatan belajar mengajar dikelas dapat meringankan guru saat menyampaikan materi pembelajaran sehingga guru lebih termotivasi untuk selanjutnya mengembangkan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif dalam memberikan variasi baru guna menunjang kegiatan pembelajaran.

3) Manfaat bagi Kepala Sekolah

Pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* ini bisa dijadikan motivasi dan memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan agar lebih kreatif dan selektif dalam pemilihan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dan diharapkan dapat menambah kumpulan media pembelajaran yang nantinya bermanfaat bagi sekolah dan menjadi salah satu pilihan media bagi guru-guru dikelas khususnya guru pengajar kelompok B.

4) Manfaat bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti yang hendak mengembangkan media pembelajaran *e-flashcard* pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B. Karena penelitian ini terbatas hanya pada anak kelompok B, maka peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dengan subjek yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran *E-Flashcard*

Produk yang dihasilkan adalah media *e-flashcard* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B TK Jaladi Kumara, Badung. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* ini sebagai berikut..

- 1) Media pembelajaran *e-flashcard* pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh anak kelompok B berupa media pembelajaran sederhana yang dikemas untuk pembelajaran mandiri yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

- 2) Media pembelajaran *e-flashcard* ini dapat dioperasikan menggunakan komputer, laptop atau *handphone* dan tetap diawasi oleh orang tua agar mempermudah pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran ini memadukan unsur teks, audio dan gambar dengan warna-warna yang menarik didalamnya. Dengan menu utama yang terdiri dari materi, video pembelajaran, *spin game* dan kuis.
- 4) Media pembelajaran *e-flashcard* pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh anak kelompok B ini dikembangkan dengan beberapa program, yakni *canva* dan *microsoft office power point*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan semangat anak dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman anak akan materi yang terkait. Agar anak yang masih duduk di taman kanak-kanak (TK) dapat memahami pembelajaran yang bermakna, mudah dimengerti, dan menyenangkan. Maka dalam pembelajaran tersebut guru harus bisa memfasilitasi anak-anak dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* ini yaitu anak dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu anak akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari dan anak juga dapat mempelajari materi ini sewaktu-waktu dimanapun dan kapanpun.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran *e-flashcard* ini didasarkan atas beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan, yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran *e-flashcard* ini didasarkan atas beberapa asumsi antara lain sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin sehingga akan mampu menarik perhatian anak untuk meningkatkan pemahaman tentang kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh.
- 2) Dengan menggunakan media pembelajaran ini di era digital sekarang dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun karena mudah untuk mengaksesnya. Selain itu, dapat membantu anak dalam memahami materi sesuai tema yang ingin disampaikan oleh guru.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran *e-flashcard* ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak usia dini.
- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran khususnya pada pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan tema diriku sub tema anggota tubuh pada anak kelompok B.

- 3) Penyebaran produk dari hasil penelitian pengembangan ini hanya terbatas di TK Jaladi Kumara, Badung karena keterbatasan lokasi penelitian.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah upaya dasar yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yang nyata baik berupa materi, media, alat atau strategi yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas.
- 2) Media merupakan alat bantu yang digunakan sebagai penyalur komunikasi agar mudah untuk dipahami anak, dan memudahkan guru dalam penyampaian pembelajaran.
- 3) Model penelitian pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 langkah perancangan yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perencanaan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).
- 4) Kosakata merupakan kata dasar yang harus dipelajari terlebih dahulu agar dapat menguasai bahasa Inggris.
- 5) Anggota tubuh merupakan bagian organ-organ tubuh yang terdiri dari anggota tubuh gerak atas hingga anggota tubuh gerak bawah.

- 6) *E-flashcard* merupakan media kartu yang disajikan menjadi kartu elektronik atau berbasis teknologi namun tetap dapat dibuat sendiri yang memuat lebih banyak unsur didalamnya dibandingkan dengan media kartu konkrit.

