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 pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembanga, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan wajib di dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak dapat mengikuti perkembangan zaman modern. Oleh karena itu, pendidikan penting di mulai sejak dini supaya terbentuk manusia yang memiliki ilmu serta mampu bersaing. Sesuai dengan Undang – Undang Republik Indonesia (UU RI) No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 menyebutkan bawha “Taman Kanak-kanak (TK) merupakan bentuk pendidikan anak usia dini jalurformal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar”. Menurut Pasal 3 Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia No. 27 Tahun 1990, pada usia empat sampai enam tahun anak mulai memasuki pendidikan formal dan merupakan usia yang paling baik untuk meletakan dasar pendidikan yang kokoh ke arah perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan dan daya cipta anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pertumbuhan selanjutnya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir

sampai usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk menstimulus tumbuh kembang anak secara jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan sekolah dasar. Oleh karena itu, pendidikan pada masa ini sangat menentukan prilaku anak pada tahap pendidikan selanjutnya. Di dalam pendidikan perlu adanya sarana atau alat yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada anak, pesan yang disampaikan berupa teori pembelajaran untuk merangsang perkembangan dan kemampuan anak (Fitria, 2018). Pendapat tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk menunjang aktivitas belajar anak untuk menstimulus perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran memiliki dampak yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran anatara guru dengan anak. Media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran pada anak usia dini agar anak lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga membuat daya ingat anak tinggi tentang pembelajaran yang telah disampaikan, karena anak usia dini mempunyai daya ingat yang luar biasa. Media pembelajaran yang disiapkan oleh guru diharapkan dapat membantu anak agar mudah dalam memahami matei pembelajaran yang ingin disampaikan dan tidak membuat anak merasa bosan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memerlukan strategi yang tepat dengan menggunakan media pembelajaran *e-flashcard* yang mudah dipahami anak dan memiliki daya tarik bagi anak. *E-flashcard* merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual yang dapat menarik perhatian anak. Selain itu media

e-flashcard juga dapat diakses di rumah dengan menggunakan gawai sehingga anak tidak hanya belajar di sekolah. Ketertarikan anak pada media e-flashcard yang membuat media *e-flashcard* ini cocok untuk diterapkan ditingkat PAUD.

Sebagai jenjang paling dasar, Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan menjadi dasar bagi penyiapan anak agar siap dalam memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Usia dini dikatakan sebagai periode awal yang mendasar dalam tumbuh kembang anak. Terdapat beberapa konsep yang mendasar bagi anak usia dini yaitu masa eksplorasi, masa identifikasi, masa bermain, dan masa membangkang tahap awal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup semua aspek perkembangan, dengan memberikan stimulus bagi perkembangan jasmani, moral, motorik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada pendidikan anak usia dini terdapat beberapa macam tema yang dikembangkan, yaitu : diriku, keluargaku, lingkunganku, binatang, tanaman, kendaraan, alam semesta, dan lain-lain. salah satu tema yang diangkat dalam penelitian ini yaitu tema diriku dengan menggunakan bahasa inggris.

Melalui bahasa anak dapat mengeskpresikan pikiran, sehingga orang lain dapat memahaminya dan menciptakan suatu interaksi sosial. Mengingat pentingnya perkembangan bahasa pada anak usia dini maka penting untuk mengenalkan macam ragam bahasa. Salah satunya bahasa inggris untuk anak usia dini, kerena bahasa inggris merupakan bahasa inernasional. Mengenalkan berbagai kosataka bahasa inggris secara sederhana bagi anak usia dini merupakan hal yang sangat penting. Dengan kemampuan pengenalan kosa kata bahasa inggris secara sederhana bagi

anak usia dini dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman ragam bahasa pada anak usia dini. Bahasa inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan untuk melakukan komunikasi diseluruh dunia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 8 Juni 2023 dengan kepala sekolah di TK Tunas Mekar I, yaitu Ibu Ni Made Parwati dapat diketahui bahwa sebagaian besar anak kurang memahami materi bahasa inggris karena media yang tersedia sangat terbatas. Ditambah lagi didalam pelaksanaan pembelajaran anak kurang memperhatikan guru. Media yang digunakan oleh guru kelompok B TK Tunas Mekar I di dalam proses pembelajaran bahasa inggris adalah buku cerita dan buku bergambar. Media ajar tersebut dirasa guru sebenarnya kurang tepat karena belum dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak terhadap materi yang ingin disampaikan oleh guru. Penggunaan media ajar buku bergambar juga masih belum optimal digunakan untuk proses penyampaian materi dilihat dari masih adanya siswa yang belum memahami materi tersebut. Oleh karena itu sekolah harus bisa mengatasi masalah tersebut dengan mengubah media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media ajar ini harus disertai dengan penggunaan media pembelajaran elektronik sehingga dapat menarik minat dan rasa ingin tahu anak terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan alasan penulis mengembangkan media *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan bahasa inggris yaitu dari hasil rata-rata nilai kelas anak kelompok B diperoleh data bahwa hasil rata-rata nilai anak masih belum berkembang sesuai harapan dengan persentase rata-rata nilai kelas yaitu 30%.

Dari hasil observasi yang dilakukan, terlihat strategi guru yang kurang dalam membangun suasana belajar, terlihat dari anak yang sibuk bermain dengan

temannya, tidur dan menangis. Dalam penyampaian materi guru terlihat kewalahan karena hanya berpatokan pada buku dan anak-anak sangat ribut, namun guru berusaha untuk menarik perhatian anak menggunakan media *puzzle*, tetapi hanya bertahan sebentar karena anak-anak sudah merasa bosan. Dari masalah yang ditemukan, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membangun semangat dan minat belajar anak dengan menggunakan media audio visual yaitu berupa *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif yang dapat meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak.

Telah banyak peneliti yang membahas bahwa media ajar *e-flashcard* ini sangat layak digunakan di dalam pembelajaran. (1) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amat Hidayat (2022) menyatakan bahwa media *flashcard* berbasis multimedia interatif untuk pengenalan kosakata bahasa indonesia ini layak digunakan pada anak usia dini. Media *flashcard* berbasis multimedia interaktif ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif karena mengajak anak untuk belajar sambil bermain. Adapun keterbatasan pada penelitian yang telah dilakukan yaitu pada tahap uji coba produk hanya sampai pada uji coba perorangan dan tidak sampai pada uji efektivitas. Media *e-flashcard* adalah kartu gambar elektronik yang menarik, mudah di mainkan sehingga anak dapat merespon dan belajarnya lebih aktif. Media *flashcard* adalah alat bantu guru untuk anak bermain dan belajar, dapat di gunakan juga di rumah dengan teman bermainnya (Pradana, dkk, 2019). (2) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2021) menyatakan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris ini layak digunakan pada anak usia dini. Media *flashcard* berbasis multimedia interaktif ini dapat meciptakan susasan belajar yang lebih inovatif karena mengajak

anak untuk belajar sambil bermain. Keterbatasan pada penelitian ini yaitu pada tahap uji coba produk hanya sampai pada uji coba perorangan dan tidak sampai pada uji efektivitas. Selain itu media video pemelajaran ini memerlukan hand phone atau leptop dalam mengakses atau menggunakannya. (3) Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dwi (2018) menyebutkan bahwa media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini di desa Sanan. (4) Penelitian yang dilakukan oleh Alam (2020) menyatakan bahwa *Flash card* yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung memiliki peranan penting dalam mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini. Terlihat dari proses kegiatan pembelajan yang mengembangkan bahasa resptif yaitu kemampuan mendengar atau menyimak ketika anak melihat dan mendengar guru memeperkenalkan flashcard serta mengembangkankemampuan membaca ketika anak diminta untuk mengucapkan kembali vocabulary melalui *flashcard*. (5) Penelitian yang dilakukan oleh Yusuf (2023) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *flashcard* berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Perwanida 3 Raha. Kelompok yang diberi perlakuan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *flashcard* berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal.

Adapun kesenjangan yang tidak selaras dengan realita yang terjadi bahwa pembelajaran bahasa inggris di TK Tunas Mekar 1 belum terlaksana secara optimal, dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa buku bergambar sehingga anak kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media yang bervariasi sangat diperlukan di dalam membangun semangat belajar anak. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, perlu

dikembangkan suatu media ajar yang berbasis elektronik, inovatif, dan interaktif yang dibutuhkan oleh guru dan anak. Sehubung dengan pernyataan tersebut, maka diadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *E-Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 Di TK Tunas Mekar I Dalung, Badung".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1) Kegiatan pembelajaran cenderung berpatokan dengan buku panduan yang membuat anak tidak tertarik pada materi yang dibahas
2) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi saat proses pembelajaran (guru hanya menggunakan media buku bergambar)
3) Anak –anak di TK Tunas Mekar I masih memiliki tingkat motivasi daan semangat belajar yang relatif rendah yang mengakibatkan anak-anak mengalami kesulitan dalam memahami bahasa inggris. (Teknik pembelajaran yang digunkan oleh guru)
4) Kurangnya media sarana dan praarana yang digunakan oleh guru saat belajar bahasa inggris (media yang digunakan tidak bervariasi)
5) Guru belum mampu membuat media pembelajaran menggunakan komputer (kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan teknologi)
6) Guru belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak (teknik mengajar guru)

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pembatasan masalah bisa dibatasi dengan masalah utama yang harus dipecahkan agar memperoleh hasil yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti lebih memfokuskan pada " Pengembangan Media E-Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 di TK Tunas Mekar I Dalung, Badung"

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah deskripsi proses rancang bangun media ajar *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif dengan materi pengenalan bahasa inggris tema binatang bagi anak kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 di TK Tunas Mekar 1 Dalung, Badung?
2. Bagaimanakah kualitas isi, desain, dan media ajar *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif dengan materi pengenalan bahasa inggris tema binatang bagi anak kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 di TK Tunas Mekar I Dalung, Badung?
3. Bagaimanakah keefektifan media ajar *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif dengan materi pengenalan bahasa inggris tema binatang bagi anak kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 di TK Tunas Mekar I Dalung, Badung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan untuk mencapai hal-hal yang diinginkan agar penelitian ini menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasakan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun media ajar *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif dengan materi pengenalan bahasa inggris tema binatang bagi anak kelompok B di TK Tunas Mekar I Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kualitas isi, desain, dan media ajar *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif dengan materi pengenalan bahasa inggris tema binatang bagi anak kelompok B di TK Tunas Mekar I Tahun Ajaran 2023/2024
3. Untuk mengetahui keeefektifan media ajar *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif dengan materi pengenalan bahasa inggris tema binatang bagi anak kelompok B di TK Tunas Mekar I Tahun Ajaran 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari diadakannya penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini ditujukan untuk mengetahui penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan bahasa inggris anak usia dini (dalam Febiola & Yulsyofriend, 2020).Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan yang

berkaitan denga media *e-flashcard* berbasis multimedia interaktif pada tema binatang."

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, penulis juga mendapatkan manfaat praktis yang berdampak pada anak, guru, kepala sekolah, dan peneliti.

a. Manfaat Bagi Anak

Pengembangan media e-flashcard berbasis multimedia interaktif pada tema binatang menjadikan anak mempunyai semangat belajar dan sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman bahasa inggris anak.

b. Manfaat Bagi Guru

Penggunaan media *e-flashcard* dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada anak.

c. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran di kelas.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media e-flashcard berbasis multimedia interaktif untuk mengenalkan bahasa inggris tema binatang bagi anak kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 di TK Tunas Mekar I

Dalung, Badung. Adapun spesifikasi produk pengembangan media *e-flashcard* ini sebagai berikut.

1) Media pembelajaran *e-flashcard* disajikan dalam bentuk *powerpoint* yang berisikan suara dan berbasis interaktif disajikan dalam bentuk soal menggunakan link kahoot.
2) Media pembelajaran ini didesain menggunakan aplikasi canva.
3) Media pembelajaran ini memadukan unsur kata, gambar, dan suara.
4) Media pembelajaran ini bisa digunakan oleh guru dan anak baik saat pembelajaran langsung, maupun digunakan secara mandiri saat pembelajaran di rumah dengan menggunakan handphone atau laptop dan tetap diawasi oleh orang tua.

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 materibahasa inggris. Pengembangan media pembelajaran berupa *e-flashcard* dalam aspek perkembangan bahasa ini, diharapkan dapat memfasilitasi anak dalam proses belajar, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga anak dapat menunjukan aspek perkembangan bahasa inggrisnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media e-flashcard ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

a. Media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin sehingga akan mampu menarik pehatian anak untuk meningkatkan pemahaman anak tentang bahasa inggris.
b. Dengan menggunakan media pembelajaran ini anak dapat belajar di rumah sehingga dapat membantu anak dalam memahami materi sesuai dengan tema yang disampaikan oleh guru.

Penenlitian pengembangan media e-flashcard ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

a. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak usia dini.
b. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran khususnya pada aspek bahasa.
c. Hasil produk dari media ajar ini hanya tersebar pada TK Tunas Mekar 1, karena terbatas oleh waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

1.10 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang digunakan pada penenlitian ini untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman istilah. Maka definisi dari beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu :

1) Penelitian pengembangan ADDIE adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat atau strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas. Pengembangan ADDIE terdiri dari 1) Analisis, 2) Perancangan, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi.
2) Media *E- Flashcard* merupakan media pembelajaran berbasis elektronik yang di dalamnya berisi gambar dengan animasi serta berisikan suara yang dapat membantu meningkatkan pemahaman anak.
3) Media ajar interaktif dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk penyampaian informasi dan materi dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara dua arah dan dapat digunakan oleh anak.
4) Pengenalan bahasa inggris pada anak usia dini meliputi pengenalan kosakata sehari-hari yang sering digunakan anak. Pada penelitian ini memfokuskan pada pengenalan bahasa inggris tema binatang sub tema binatang darat dan binatang laut. Pada masing-masing sub tema terdiri dari 10 jenis binatang.