

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sejak lahir, bakat bahasa adalah bawaan. Selain itu, IQ atau pengalaman pribadi tidak ada hubungannya dengan penguasaan bahasa. Baik kemampuan berjalan maupun berbicara merupakan aspek perkembangan manusia yang sangat alami (bawaan) yang dipengaruhi oleh kematangan otak. Selain itu, mereka berpendapat bahwa karena perkembangan bahasa dan daerah otak tertentu terkait, gangguan pada salah satu daerah tersebut mengakibatkan kesulitan bahasa, (Isna, 2019). Kemampuan linguistik anak-anak dihargai karena bahasa adalah alat untuk berpikir. Tindakan berpikir melibatkan memahami dan memahami koneksi. Tanpa bahasa, proses ini tidak akan dapat berjalan dengan benar dan cepat. Bahasa adalah alat interaksi sosial yang memfasilitasi komunikasi dengan orang lain. Anak-anak memiliki keinginan besar untuk belajar bagaimana berbicara ketika mereka masih muda. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa berbicara adalah metode utama interaksi sosial., (Jailani, 2018).

Dari perspektif psikologis, anak-anak yang mengalami keterlambatan bahasa menganggap penggunaan bahasa sebagai tantangan. Anak akan berulang kali mencoba berkomunikasi, tetapi jika orang lain tidak mengerti apa yang dia katakan, dia akan menyerah, (Budiarti et al., 2023). Akibatnya, lingkungan terdekat yakni orang tua dan guru di sekolah harus dapat memberi peningkatan dengan barang-barang yang dapat menginspirasi dan juga memotivasi. Ketika anak-anak menghadapi hambatan dalam mengejar tujuan, dorongan batin ini dapat bermanifestasi sebagai rasa ingin tahu dan antusiasme yang tak terbatas., (Budiarti

et al., 2023). Selain itu, sebagai pendidik, guru memiliki peran penting dalam membantu anak-anak yang perkembangan bahasanya tertunda, ('Ulya, 2023).

Pentingnya mampu dengan cepat dan akurat mengucapkan kata-kata dan kalimat dasar yang ditulis dengan nada alami dan tepat. Berdasarkan sudut pandang ini, anak-anak dibantu untuk memahami dan mengartikulasikan kata-kata atau kalimat dasar yang dibaca. Ini dapat didukung oleh gambar dalam materi pendidikan untuk memberi anak-anak rasa bantuan ketika mereka membaca. Oleh karena itu, bahkan jika anak tidak dapat membaca kata atau kalimat dasar, mereka tetap dapat membaca gambar, (Rahma & Wijaya, 2023) . Karena dimungkinkan, untuk menggunakan media yang menghibur dan menarik untuk membantu anak-anak dengan kemampuan bahasa awal mereka, yang pada gilirannya dapat menginspirasi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, (Rahma & Wijaya, 2023). Materi pendidikan yang menarik dan menyenangkan tidak diragukan lagi dapat memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan siswa, memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Gairah dan keterampilan anak-anak dapat dirangsang dengan media yang menarik dan menyenangkan, yang akan membantu memastikan bahwa kegiatan belajar selesai sebagaimana dimaksud, (Rohani et al., 2020).

Salah satu kejadian pandemi Covid-19 berkembang menjadi situasi luar biasa yang pada saat itu membawa perubahan besar dalam sejumlah disiplin ilmu. Salah satu bidang yang berdampak pada Covid-19 adalah ranah pendidikan. Untuk menyikapi hal tersebut, pada 9 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim merilis Surat Edaran (SE) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang pedoman

pencegahan Covid-19 di lingkungan pendidikan. Surat edaran berjudul "Penyelenggaraan Pendidikan di Masa Darurat *Corona Virus Disease (Covid-19)*" juga dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020. Surat ini diperkuat oleh SE Sekretaris Jenderal Nomor 15 Tahun 2020, yang membahas pedoman pelaksanaan belajar dari rumah selama masa darurat Covid-19. Penerapan instruksi ini dikenal sebagai Belajar Dari Rumah (BDR) atau *Learning From Home (LFH)*. Indonesia sendiri masih memiliki banyak masalah dengan minat baca; rendahnya minat baca di Indonesia ditunjukkan oleh sejumlah statistik yang menyoroti pencapaian negara dibandingkan dengan negara-negara lain, (Muryani et al., 2022).

Selain itu, beberapa temuan mengenai permasalahan kemampuan membaca anak ditemukan di daerah Tangerang pada tahun 2020 menyebutkan bahwa delapan dari sebelas siswa di kelas tersebut masih kesulitan membaca pembukaan. Jawabannya menambahkan bahwa pengenalan huruf lambat delapan anak membuat mereka pembaca lamban, yang merupakan alasan lain mengapa mereka masih berjuang untuk membaca awal. Permasalahan serupa ditemukan di sebuah lembaga taman kanak-kanak di daerah Bali diketahui Ketika diajarkan membaca secara tradisional, anak-anak sering berjuang untuk mengenali kata-kata yang sedang dibaca, namun beberapa anak adalah pembaca dan penulis yang mahir bahkan tanpa menggunakan alat menggambar. Tentu saja, penyampaian konten yang kurang menarik oleh guru kepada siswa juga merupakan faktor yang berkontribusi dalam masalah yang dihadapi.

Dari beberapa penemuan mengenai permasalahan kemampuan bahasa yang telah dijabarkan diatas, dapat diketahui bahwa diperlukannya LAB guna

mendukung stimulus kemampuan bahasa terutama pada aspek membaca pada anak. Dilansir dari standar operasional laboratorium PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya (2016), bahwa keseluruhan fasilitas, rentang usia anak-anak dan perkembangan mereka, serta pedoman pemeliharaan infrastruktur laboratorium PAUD yang meliputi pengaturan, pemeliharaan, dan pemasangan tanda-tanda yang tepat semuanya menunjukkan isi laboratorium yang baik.

Fasilitas laboratorium PAUD yang sesuai memiliki beberapa prinsip yang berpedoman pada Direktorat Pedoman Infrastruktur PAUD Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yakni: (1) Aman; (2) Nyaman; (3) Sesuai dengan tahap perkembangan anak; (4) Memenuhi kriteria kesehatan bagi anak; (5) Memanfaatkan sumber daya dan potensi yang ditemukan di lingkungan sekitar. Selain itu, proses belajar mengajar pada umumnya masih menggunakan alat permainan edukatif yang konkrit. Disisi lain juga beberapa faktor seperti, ketidaksesuaian dalam pelibatan alat permainan yang sesuai dengan kategori usia perkembangan anak sering kali terjadi di bidang pendidikan, khususnya di tahun-tahun awal. Maka dari itu, pentingnya menggunakan alat permainan edukatif lebih konsisten dalam bidang pendidikan sesuai dengan kelompok usia perkembangan anak, (Putri, 2021).

Berdasarkan hasil observasi pada LAB PAUD beberapa permasalahan ditemukan. Adapun media belajar, khususnya inovasi alat permainan edukatif yang berada di LAB tersebut masih belum lengkap dan juga beberapa alat permainan edukatif pada aspek perkembangan tertentu masih belum tersedia. Maka dari itu, dipandang perlu pembaharuan alat permainan edukatif yang ada di LAB PAUD tersebut. Di sisi lain, peneliti juga melakukan obeservasi di 2 lembaga taman kanak-

kanak dan peneliti menemukan beberapa fakta bahwa strategi kegiatan belajar disana banyak menggunakan alat permainan edukatif (APE). Namun, masih ditemukan bahwa alat-alat permainan edukatif belum selaras dengan rentang usia perkembangan anak. Disisi lain, masih banyak anak kurang memiliki kosa kata, belum mendapatkan stimulus secara optimal, dan anak mudah bosan dalam pengajaran dan kegiatan belajar yang terlalu berulang untuk apa yang seharusnya dipelajari oleh usia mereka. Pada 2 lembaga tersebut juga sudah menyediakan alat digital guna menunjang proses pembelajaran sehari-hari, tetapi pada 2 lembaga ini hanya menggunakan alat digital tersebut (seperti proyektor) untuk menampilkan video pembangkitan suasana saja.

Untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti, ternyata pengembangan media video tutorial edukasi dipandang perlu dilakukan dikarenakan media yang bersifat audio-visual termasuk inovasi media yang tepat dan berdampak baik jika dilibatkan pada proses belajar pribadi karena media tersebut terdapat seorang penyaji materi atau tutor yang membantu proses belajar menjadi efektif dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Media berbasis video juga terlihat sangat mudah beradaptasi dan dapat diatur agar sesuai dengan tuntutan yang berbeda. Karena media video dapat mendekati siswa secara langsung dan menawarkan dimensi baru untuk proses pembelajaran, itu dianggap sebagai sumber pengajaran non-cetak yang kaya informasi dan sederhana, (Qonitah, 2020). Selain itu riset pengembangan inovasi alat permainan edukatif yang efektif dalam stimulus kemampuan bahasa anak dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2021) menyatakan bahwa pelibatan media pembelajaran pada proses belajar mengajar anak dapat membantu anak-anak mempertahankan dan memahami



konten dengan lebih mudah. Ketika membandingkan pembelajaran interaktif melalui media dengan pembelajaran tradisional, ada sejumlah manfaat, termasuk peningkatan kemampuan anak-anak, penguasaan konsep yang lebih cepat, dan daya ingat yang lebih lama, (Rohani et al., 2020). Media yang digunakan pada penelitian tersebut berupa kalender kata yakni pada setiap lembar kalender tersebut meliputi angka, kata yang dilengkapi dengan warna-warni. Peneliti merancang kalender kata ini untuk keefektifan pada proses belajar anak. Kalender ini dinyatakan efektif dikarenakan dalam proses belajar anak mudah menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti, media yang digunakan juga mempermudah anak dalam memahami serta mempelajari angka dan huruf, dan yang terpenting media yang digunakan dapat memudahkan guru pada proses belajar mengajar, (Putri, 2021).

Akan tetapi pada saat ini belum tersedia video tutorial edukasi yang mencakup dalam rangka menstimulus kemampuan bahasa khususnya aspek membaca permulaan pada anak usia dini. Oleh karena itu peneliti melakukan sebuah modifikasi yakni perancangan media pembelajaran alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA) berbasis video tutorial edukasi yang diharapkan dapat menstimulus kemampuan bahasa khususnya pada aspek membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Media ini dianggap penting karena dapat dilihat dari beberapa hasil riset yang telah dijabarkan yakni memiliki kelebihan seperti, video dapat diakses kapanpun dan dimanapun, dan juga terdapat petunjuk langkah-langkah penggunaan yang disajikan dengan video yang akan memudahkan penonton dalam memahami petunjuk tersebut, (Qonitah, 2020). Dari beberapa hasil observasi dan riset penelitian sebelumnya, maka dianggap perlunya melakukan penelitian tentang

“Pengembangan Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif “Kalender Baca” (Kaca) Berbasis Video Tutorial Edukasi Guna Menstimulasi Kemampuan Bahasa Aspek Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu sebagai berikut.

1. Minimnya kemampuan bahasa anak terutama pada aspek membaca permulaan.
2. Minimnya melibatkan alat permainan edukatif yang sesuai dengan permasalahan kemampuan membaca anak pada saat proses pembelajaran.
3. Belum tersedia media pembelajaran berbasis video tutorial yang membahas mengenai alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi kemampuan bahasa terutama pada aspek membaca anak kelompok B.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah berikut.

1. Stimulus kemampuan bahasa anak terutama pada aspek membaca permulaan.
2. Penyajian video tutorial edukasi mengenai alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA).

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana *prototype* video tutorial edukasi alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA)?
2. Bagaimana kelayakan video tutorial edukasi alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA)?
3. Bagaimana kepraktisan video tutorial edukasi alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA)?
4. Apakah video tutorial edukasi alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA) efektif terhadap stimulasi kemampuan bahasa terutama pada aspek membaca permulaan anak kelompok B?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasar pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan *prototype* video tutorial edukasi alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA).
2. Untuk menganalisis kelayakan dalam penggunaan alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA).
3. Untuk mengetahui kepraktisan video tutorial edukasi alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA).
4. Untuk mengetahui apakah video tutorial edukasi alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA) efektif terhadap stimulasi kemampuan bahasa terutama pada aspek membaca permulaan anak kelompok B.



## 1.6 Manfaat Pengembangan

Dari uraian latar belakang, rumusan masalah, serta tujuan di atas, hasil penelitian akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam melakukan pengembangan lain pada media pembelajaran, lebih mengkhhusus pada sistem berbasis video tutorial edukasi.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1. Mahasiswa

Video tutorial edukasi ini diharapkan dapat menambah refrensi serta pengetahuan mengenai penggunaan yang optimal pada alat permainan edukatif “Kalender Baca (KACA)” yang nantinya dapat diimplementasikan secara langsung.

#### 2. Guru

Video tutorial edukasi ini diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah yang muncul berkaitan dengan penggunaan alat permainan edukatif “Kalender Baca (KACA)”.

### 3. Peserta Didik

Selain mahasiswa dan guru, peserta didik juga perlu mengetahui cara penggunaan dari alat permainan edukatif “Kalender Baca (KACA)”. Maka dari itu, pada video tutorial edukasi alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA) disajikan langkah-langkah dalam penggunaan alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA) yang sesuai.

### 4. Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman atau acuan dalam penelitian sejenis, serta masukan dalam membuat media yang lebih inovatif dan kreatif kedepannya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk penelitian ini adalah berupa media pembelajaran alat permainan edukatif berbasis video tutorial edukasi. Berikut merupakan produk yang diharapkan, yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah berupa video tutorial edukasi yang berisi langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA).
2. Video tutorial edukasi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
3. Hanya perlu mengunduh pada awal akses saja, setelah itu dapat dilihat tanpa menggunakan jaringan data seluler.
4. Setelah menyimak video, dapat menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA) dengan baik yang dapat diimplementasikan guna menstimulus kemampuan bahasa anak kelompok B.
5. Spesifikasi tampilan produk
  - 1) Tampilan pembuka

Pada tampilan pembuka produk menampilkan judul konten media pembelajaran alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA).
  - 2) Tampilan awal

Pada tampilan awal produk menampilkan sapaan pembuka dan tujuan produk.

3) Tampilan inti

Pada tampilan inti produk berisi langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA).

4) Tampilan penutup

Pada tampilan penutup produk berisi sapaan penutup konten media pembelajaran.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dilatar belakangi dari hasil observasi yang dilakukan di beberapa lembaga taman kanak-kanak di Singaraja serta beberapa fenomena terkait permasalahan kemampuan bahasa terutama pada aspek membaca anak dan hasil analisis kebutuhan guru dan anak kelompok B terpenting pada media pembelajaran di kelas. Temuan analisis mengungkapkan sejumlah masalah, termasuk kurangnya keragaman dalam proses pembelajaran yang sebenarnya, yang mendukung perlunya menciptakan media ini. Guru telah menggunakan alat permainan edukatif dan bentuk media pembelajaran lainnya, tetapi mereka masih menemukan alat permainan edukatif yang tidak sesuai untuk usia dan tahap perkembangan anak. Serta keterbatasan media yang bervariasi sehingga anak masih melakukan pembelajaran dengan media yang sama secara berulang kali.

Disisi lain peneliti juga melakukan observasi di LAB PAUD. Berdasarkan hasil observasi pada LAB PAUD permasalahan serupa juga ditemukan. Beberapa media pembelajaran khususnya alat permainan edukatif yang berada di LAB tersebut masih belum lengkap dan juga alat permainan edukatif yang belum bervariasi dianggap perlu melibatkan media lain yang tepat dengan kategori aspek

perkembangan anak yakni pada aspek membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun.

Dengan dorongan dari berbagai permasalahan yang telah dijabarkan secara rinci pada latar belakang penelitian ini, pengembangan suatu media sangat penting dilakukan. Dari permasalahan yang ditemukan bahwasannya media yang tepat untuk dikembangkan adalah Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif “Kalender Baca” (KACA) Berbasis Video Tutorial Edukasi. Media ini dianggap penting untuk dikembangkan dikarenakan dapat menjadi penunjang proses belajar pada media yang bersifat konkrit menjadi berbasis digital karena dapat dioperasikan melalui *smartphone/gadget* dimanapun dan kapanpun guna menstimulasi kemampuan bahasanya. Pengembangan ini menggunakan bantuan aplikasi edit *Canva* dan *Capcut* yang cukup praktis yang nantinya menghasilkan video tutorial dan mempunyai tampilan yang beragam sehingga dapat menghasilkan video tutorial yang menarik perhatian anak.

### **1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan**

Beberapa asumsi yang mendasari pada pengembangan ini sebagai berikut.

1. Guru dan anak kelompok B akan tertarik oleh sajian dalam video tutorial edukasi yang dirancang.
2. Guru dan anak kelompok B mudah memahami karena video tutorial edukasi menyertakan langkah penggunaan secara rinci dan jelas.
3. Semua orang dapat menonton video tutorial edukasi dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan *smartphone/gadget* pribadi berbantuan koneksi internet.

4. Mempermudah guru dan anak kelompok B dalam penggunaan alat permainan edukatif “Kalender Baca” (KACA).

Adapun keterbatasan pengembangan video tutorial edukasi ini ialah sebagai berikut.

1. Jika ingin menyimpan pada masing-masing *device* diperlukan paket data/koneksi internet guna mengunduh video tersebut.
2. Durasi yang lumayan panjang dikhawatirkan akan menimbulkan pelambatan dalam lokasi yang memiliki daya sinyal rendah.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka diperlukan penjabaran mengenai istilah yang digunakan. Definisi istilah yang digunakan ialah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan dengan maksud mengembangkan suatu produk dan menentukan tingkat viabilitas atau validitasnya dikenal sebagai penelitian pengembangan, (Farisa, 2022).
2. Alat apa pun yang dapat digunakan sebagai alat bermain dengan nilai pendidikan dan potensi untuk mengembangkan semua keterampilan dianggap sebagai alat permainan edukatif, (Hasanah, 2019)
3. Video tutorial adalah "alat bantu mengajar yang dirancang untuk belajar menggunakan produk atau prosedur" dalam konteks kegiatan tutorial yang mulai memanfaatkan media atau produk, (Qonitah, 2020).
4. Menurut Jean Paget, perkembangan bahasa terjadi pada setiap tahap perkembangan dan bersifat progresif. Perkembangan bahasa dan perkembangan anak secara keseluruhan sangat terkait dengan berbagai



kegiatan dan hal-hal yang berinteraksi dengan anak-anak melalui sentuhan, pendengaran, penglihatan, pengecapan, dan penciuman.

5. Model ADDIE merupakan model penelitian yang sederhana dalam prosedurnya dan juga pelaksanaan tiap tahapnya sistematis serta tidak dapat diubah. Kelebihan metode pengembangan model ADDIE adalah pada setiap tahapnya dapat dilakukan perbaikan/revisi sehingga mendapatkan hasil akhir yang mutlak dan sempurna. Adapun 5 tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi), (M. Sari et al., 2021).

