

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

Pendidikan merupakan proses membentuk kepribadian dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pendidikan dapat membentuk generasi emas yang hebat, tangguh dan berkomitmen meneruskan budaya Indonesia serta cita-cita luhur bangsa seperti yang tertera dalam pembukaan UUD 1945. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu dari perwujudan nyata untuk mencapai hal itu yaitu dengan penerapan proses pembelajaran pada diri anak, sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 tentang sistem Pendidikan Nasional.

Memasuki abad 21 munculnya revolusi industri 4.0 dengan adanya perubahan dalam melakukan pola hidup untuk dapat menyesuaikan dengan adanya

perkembangan yang terjadi sehingga menyebabkan adanya perkembangan yang pesat dalam sistem masyarakat terutama dalam sistem Pendidikan, dengan adanya revolusi industry 4.0 ini menimbulkan suatu tantangan yang harus dijalani. Dengan adanya tantangan yang dialami pada era 4.0 ini mencetuskan adanya konsep yang disebut sebagai *Society 5.0*, tercetusnya konsep ini akan memiliki suatu tujuan untuk dapat menjadikan manusia yang berkecukupan dan menciptakan masyarakat yang dapat menikmati hidup dengan baik.

Dengan adanya *era society 5.0* diharapkan masyarakat dapat sendirinya menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dialami dengan berbagai inovasi-inovasi yang sudah terbentuk dari era 4.0. Untuk mewujudkan masyarakat yang dapat berkembang dan dapat menyelesaikan permasalahan dengan segala solusi-solusi yang sudah dibentuk pada era 4.0, diperlukan sekali dengan adanya penyesuaian dan dukungan dari bidang Pendidikan, dalam hal ini Pendidikan dituntut untuk dapat melakukan sebuah pembaharuan dan adaptasi dalam proses perkembangan jaman hal ini dilakukan agar manusia memiliki suatu kemampuan yang sejalan dan seimbang dengan perkembangan jaman yang sudah terjadi saat ini. Jika dilihat Pendidikan pada era 5.0 dalam proses pembelajarannya menggunakan teknologi-teknologi digital dan menerapkan multimedia interaktif, hal ini perlu dilakukan secara efektif karena multimedia yang digunakan dalam pembelajaran memiliki peran yang penting sebagai petunjuk ataupun intruksi dalam proses pelaksanaan pembelajaran. (Rumpoko & Diana, 2022)

Adanya perkembangan teknologi yang terjadi dapat membukakan sebuah ide dan pandangan dari para guru untuk dapat membuat inovasi media pembelajaran, inovasi ini dapat berupa media ajar digital, website Pendidikan dan dapat berupa

aplikasi pembelajaran untuk mendukung proses belajar dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, hal ini dapat dimulai dari pendidikan anak usia dini. Anak usia dini merupakan anak yang memiliki potensi belajar yang sangat besar dengan berbagai stimulasi yang diberikan kepada anak, maka perkembangan yang anak alami akan semakin cepat. masa-masa anak usia dini dapat dikatakan sebagai masa-masa peka anak, sehingga pada masa ini semua aspek perkembangan pada anak harus diberikan stimulasi yang baik dan sesuai dengan tujuan dari aspek apa yang akan dikembangkan.

Dalam hal ini Pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini merupakan Pendidikan yang berupaya untuk memfasilitasi dan memberikan ruang kepada anak untuk dapat bertumbuh dan berkembang sesuai dengan stimulasi yang diberikan. Anak mempunyai berbagai karakter didalam dirinya yang telah tumbuh sejak anak lahir, hal ini menjadikan peran guru sangat penting dalam memberikan stimulasi yang baik terhadap anak. Salah satu aspek perkembangan yang perlu diberikan stimulasi yang baik adalah perkembangan bahasa apada anak, jika diamati lebih lanjut bahasa itu merupakan sebuah rangkain bunyi yang timbul dari sikap, perasaan dan pikiran anak. Pentingnya pemberian stimulasi yang baik kepada anak agar anak dapat menyampaikan apa yang dirasakan, apa yang sedang difikirkan, anak dapat mengungkapkan hal apa yang sedang diinginkannya sehingga orang yang ada disekitarnya dapat mengetahui melalui bahasa anak. Dalam berbahasa kita dapat mengetahui apa saja yang sudah dilakukan oleh anak.(Yus & Saragih, 2023)

Guru merupakan garda terdepan dalam pendidikan, sebagai seseorang yang selalu ditiru dan digugu oleh peserta didik guru memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan memberikan stimulasi kepada anak, hal ini dapat

dilihat melalui sangat berpengaruhnya peran guru dalam proses pendidikan yang sedang berlangsung. Tujuan diadakannya proses pembelajaran kepada peserta didik adalah untuk dapat merubah perilaku anak dari berbagai bidang baik itu bahasa, motorik, kognitif, moral dan agama anak. Dengan hal ini maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan dan rencana guru.

Membuat media pembelajaran yang menarik guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini, dengan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi ini dapat mendukung proses pembelajaran yang berlangsung selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam belajar mandiri, meningkatkan rasa ingintahuan anak terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung (Susilo & Sarkowi, 2018)

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan Bapak I Dewa Nyoman Sueca, S.Pd selaku kepala sekolah TK Wira Bhuwana dimana beliau menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas guru menggunakan metode pembelajaran ceramah, berkelompok dan diberikan tugas baik itu dikerjakan secara berkelompok ataupun secara individu. Pada akhir kegiatan, anak-anak akan diberikan penguatan terkait dengan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, guru akan memberikan kepada anak kesempatan untuk bertanya terkait hal apa yang belum dapat dipahami anak mengenai pembelajaran yang sudah berlangsung. Dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran terutama media pembelajaran yang berbasis teknologi, guru lebih dominan untuk menggunakan media pembelajaran yang sifatnya konkrit dan yang sudah disediakan disekolah, sedangkan untuk penerapan teknologi dalam pembelajaran

guru belum dapat melakukannya karena adanya keterbatasan dalam tenaga dan waktu yang diperlukan oleh guru. Selanjutnya dalam proses pembelajaran di kelas kurang terjadinya interaksi baik antara guru dan anak ataupun antara anak dengan teman sebayanya, hal ini terjadi karena anak yang tidak mendapatkan stimulasi yang baik, dapat dilihat dari bagaimana cara anak dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diberikan oleh guru masih ada anak yang belum mampu menjawab atau merespon dengan bahasa yang baik, adanya anak yang masih dominan menggunakan bahasa tubuh dalam menyampaikan hal yang diinginkan, terdapatnya anak yang tidak mampu berkomunikasi dengan teman sebayanya baik saat belajar ataupun saat jam istirahat.

Selanjutnya terkait dengan hasil wawancara yang sudah didapatkan untuk dapat memahami dan melihat secara langsung proses pembelajaran tersebut maka dilakukannya observasi di kelas kelompok B. Berdasarkan pada hasil observasi yang sudah dilakukan diketahui bahwa pada saat pembelajaran berlangsung terdapat anak yang tidak fokus dalam belajar, terdapat anak yang tidak bisa menjawab pertanyaan ataupun umpan balik yang diberikan oleh guru kepada anak, terdapat anak pada saat ditanya hanya diam seribu bahasa. Berdasarkan perilaku anak juga terdapat anak yang aktif dalam pembelajaran mau menjawab pertanyaan guru walaupun dengan kosakata yang belum tepat. Jika dilihat terkait dengan fasilitas belajar di kelas sudah terdapat media pembelajaran konkret yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak seperti kartu bergambar, namun media pembelajaran tersebut tidak cukup untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak, sehingga diperlukan pembaharuan media pembelajaran berbasis digital, dan jika dilihat fasilitas belajar di kelas sudah cukup memadai seperti telah

tersedianya laptop dan speaker, namun hanya digunakan sewaktu-waktu oleh guru saat mengajar.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan hal yang perlu dipahami secara bersama-sama, bahasa secara luas dapat dikatakan sebuah kemampuan yang dibawa oleh seseorang sejak lahir dan dalam perkembangannya nanti akan mendapatkan berbagai pengaruh baik itu dari eksternal dan pengaruh internal terhadap kemampuan berbahasa pada seseorang. Pendidikan bahasa pada anak usia dini sangat berpengaruh terhadap capaian pembelajaran pada anak, bagi orang tua dan guru pemahaman melalui perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan hal yang penting untuk dapat membantu menstimulasi perkembangan bahasa anak. Hal ini dapat dilakukan melalui pengenalan teori-teori terkait perkembangan bahasa pada anak usia dini, Melalui hal – hal kecil seperti memberikan contoh berbahasa yang baik, mendorong motivasi belajar anak, menerapkan suatu kebiasaan yang sesuai dengan perkembangan pada anak. Namun terdapat orang tua yang tidak memberikan stimulasi perkembangan bahasa pada anak saat sebelum menginjak bangku sekolah, dimana hal ini dapat mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak, terdapat anak yang kurang pasif dalam berbicara, masih nyaman dengan cara penyampainnya melalui bahasa tubuh, sehingga kemampuan bahasa yang seharusnya sudah dimiliki pada fase usia 5-6 tahun tidak tercapai. Hal ini menjadi sebuah tanggung jawab besar guru PAUD/TK untuk dapat memberikan stimulasi yang baik agar target perkembangan bahasa anak tercapai untuk mempersiapkan kemampuan anak menuju jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam proses pemberian stimulasi yang baik terhadap anak guru harus mampu menciptakan sebuah media pembelajaran yang bermakna bagi anak, dan dalam

pemberian stimulasi perkembangan bahasa pada anak dilakukan dengan melibatkan anak secara langsung berpartisipasi aktif dalam menerima dan memahami pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan begitu akan mudah bagi anak untuk dapat menengingat materi pemebelajaran yang diberikan (Syarfina et al., 2023)

Terkait dengan hasil wawancara diketahui bahwa perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun tidak tercapai dengan baik, sehingga diperlukan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak secara optimal, hal ini terjadi karena kurangnya pemberian stimulasi pada anak saat anak belum menginjak bangku sekolah dan banyaknya anak yang mengalami kecanduan *gadget* sejak dini, hal ini menyebabkan anak hanya mengalami komunikasi satu arah. Oleh karena itu perlunya guru memberikan stimulasi yang baik disekolah kepada anak untuk dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berbahasa(Azzahroh et al., 2021)

Berkaitan dengan hal tersebut dalam memberikan stimulasi kepada anak usia dini diperlukan berbagai cara yang beragam, salah satunya dengan melibatkan sebuah media pembelajaran yang menarik agar anak dapat fokus dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunaka adalah media *power point* interaktif, *power point* merupakan media yang mudah digunakan dengan berbagai desain dan warna yang dapat menarik perhatian anak, penggunaan *power point* dalam bentuk media interaktif akan menarik perhatian anak dalam proses belajar(Kurniasih, 2021). Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam *Microsoft power point* interaktif adalah membuat media pembelajaran *Daily Spin Board* media ini merupakan salah satu media papan putar yang dimana akan dikembangkan menjadi media papan putar harian.(Dewi & Marini, n.d.) Dengan menggunakan media *Daily Spin Board* berbasis *power point* akan meningkatkan

rasa ingin tahu anak dan mengembangkan kemampuan anak dalam berbahasa ekspresif. Dengan begitu maka media pembelajaran *Daily Spin Board* sangat cocok digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pengembangan bahasa pada anak kelompok B.

Menyesuaikan dengan apa yang diperlukan oleh guru dan siswa untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama pada pemberian stimulasi perkembangan bahasa anak, yang dalam proses pembelajaran berlangsung guru memiliki peran penting untuk dapat memberikan stimulasi yang baik agar dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak, maka sejalan dengan itu diperlukannya sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran agar dapat sesuai dengan stimulasi perkembangan bahasa pada anak dan media yang diberikan dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, merangsang kemampuan anak dalam berbahasa, serta anak dapat mengungkapkan kemampuan berbahasa ekspresif. Berkaitan dengan hal tersebut dipandang perlu adanya pengembangan media belajar *Daily Spin Board* berbasis *power point* untuk dapat melatih kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK Wira Bhuwana Belalang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Anak belum mampu menjawab pertanyaan secara jelas dan kompleks
- 2) Anak belum mampu untuk berkomunikasi secara lisan dengan menggunakan perbendaharaan kata.
- 3) Anak belum mampu untuk berkomunikasi dengan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami

- 4) Minimnya sumber belajar khususnya media yang dapat menstimulasi perkembangan bahasa pada anak.
- 5) Dalam proses pembelajaran media yang digunakan kurang menarik dan interaktif
- 6) Anak tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga penggunaan media belajar *Daily Spin Board* mampu meningkatkan minat serta motivasi anak dalam belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut, maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar pembahasan permasalahan tidak meluas. Fokus permasalahan yang diteliti dibatasi pada “Pengembangan media belajar *Daily Spin Board* berbasis *power point* interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak pada kelompok B di TK Wira Bhuwana Belalang”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini, sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *Daily Spin Board* berbasis *power point* interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK Wira Bhuwana Belalang tahun ajaran 2023/2024?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran *Daily Spin Board* berbasis *power point* interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK Wira Bhuwana Belalang tahun ajaran 2023/2024?

- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Daily Spin Board* berbasis *power point* interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK Wira Bhuwana Belalang tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini, sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *Daily Spin Board* berbasis *power point* interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK Wira Bhuwana tahun ajaran 2023/2024
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Daily Spin Board* berbasis *power point* interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK Wira Bhuwana tahun ajaran 2023/2024
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Daily Spin Board* berbasis *power point* interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK Wira Bhuwana tahun ajaran 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

- 1) Manfaat Teoritis

Secara teoretis hasil pengembangan media dapat memberikan sumbangan positif dan berkontribusi di bidang Pendidikan khususnya menambah sumber referensi tentang media pembelajaran *Daily Spin Board*

berbasis *power point interaktif* serta memberikan sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini mampu bermanfaat sebagai referensi untuk pembuatan media pembelajaran *Daily Spin Board* berbasis *power point* interaktif. Manfaat praktis ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, kepala sekolah, serta bagi peneliti dengan bidang sejenis.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk siswa khususnya untuk meningkatkan kemampuan dalam berbahasa ekspresif.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini akan memudahkan guru dalam memberikan stimulasi mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak. Selain itu penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini mampu untuk menambah media pembelajaran disekolah serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

d. Bagi peneliti dengan bidang sejenis

Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan juga menjadi pedoman baik dalam rancangan perencanaan pembelajaran maupun perancangan penelitian.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan, tentunya terdapat karakteristik produk yang diharapkan. Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran *Daily Spin Board* berbasis *power point* interaktif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresif pada anak kelompok B, berikut uraian singkat mengenai media yang akan dikembangkan:

- 1) Produk ini berupa media belajar *daily spin board* yang berisikan stimulasi mengembangkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *power point* interaktif
- 3) Media pembelajaran dibuat melalui aplikasi *power point*
- 4) Materi yang disajikan adalah kata -kata untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak
- 5) Media pembelajaran ini dapat diakses melalui laptop ataupun dapat ditayangkan dengan menggunakan proyektor
- 6) Media *Daily Spin Board* yang di adaptasi dari media papan putar harian dengan menggunakan media konkret, dan dikembangkan dengan teknologi *power point*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan observasi dan wawancara yang sudah dilakukan di TK Wira Bhuwana Belalang dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran interaktif, melainkan guru hanya cenderung menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan di sekolah seperti kartu bergambar, buku cerita dan tebak gambar. Selain itu dalam proses belajar guru cenderung menggunakan metode ceramah yang menyebabkan anak menjadi bosan dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran.

Dikembangkannya media pembelajaran *Daily Spin Board* berbasis *power point* interaktif ini tidak hanya mampu memudahkan anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak tetapi juga dapat membangkitkan minat belajar anak dan memberikan pemahaman kepada anak terkait dengan mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak. Selain itu media ini sangat menarik dan berisikan animasi yang sesuai dengan dunia anak usia dini. Dengan begitu tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan maksimal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki asumsi serta keterbatasan dalam pengembangan produk yaitu sebagai berikut:

- 1) Asumsi Pengembangan
 - a. Media belajar *Dayli Spin Board* ini dirancang dan didesain semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian dan fokus siswa selama proses pembelajarn, melalui animasi yang menarik.

- b. Media belajar *Dayli spin board* ini dapat membantu guru dalam memberikan stimulasi perkembangan bahasa pada anak.
- c. Ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran memiliki pemahaman terkait media yang dikembangkan.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran *Daily Spin Board* berbasis power point interaktif ini dirancang khusus untuk anak kelompok B di TK Wira Bhuwana Belalang.
- b. Media pembelajaran *Daily Spin Board* berbasis power point interaktif ini dirancang khusus untuk memberikan stimulasi dalam mengembangkan bahasa pada anak.
- c. Media yang dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan anak kelompok B TK Wira Bhuwana Belalang tahun ajaran 2023/2024 sehingga media terbatas pada kondisi lapangan.

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 pengembangan adalah penelitian yang memiliki maksud dan tujuan untuk mengembangkan sebuah produk serta mendapatkan tingkat validitas atau tingkat kelayakan produk, (Farisa, 2021).

- 2) Jean Piaget berpendapat bahwa perkembangan bahasa bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan. Perkembangan anak pada umumnya dan perkembangan bahasa sangat erat kaitannya dengan berbagai aktivitas, benda peristiwa anak yang mereka alami dengan cara meraba, mendengar, melihat, mengecap dan mencium.
- 3) Model ADDIE, bahwa model ADDIE merupakan model yang sangat sederhana dalam prosedurnya, tetapi implementasinya sistematis. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi), (Kurnia et al., 2019).
- 4) Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses pembelajaran berlangsung sebagai jembatan transfer ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik.
- 5) Media interaktif merupakan media pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Power point merupakan salah aplikasi Microsoft yang dapat digunakan untuk membantu dalam membuat media presentasi dengan mencantumkan berbagai poin-poin penting
- 7) Power Point Interaktif merupakan power point yang digunakan untuk dapat meningkatkan interaksi antara guru dan anak saat mengikuti proses pembelajaran.
- 8) *Daily Spin Board* merupakan media yang diadopsi dari media papan putar yang dan dimodifikasi menjadi media papan putar harian.