

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat dikenal juga sebagai suatu bentuk pelayanan sarana pemenuhan kebutuhan pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anaksejak lahir sampai dengan 6 tahun dan bukan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 dikatakan secara lebih mendasar mengenai efek dari PAUD yaitu bahwa PAUD merupakan pendidikan yang fundamental karena perkembangan anak dimasa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak dini.

Pendidikan anak usia dini yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir samapi usia 5-6 Tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut yaitu sekolah dasar (Aprilia, D2018). Pendidikan untuk anak harus dioptimalkan sejak usia dini karena akan menjadi pondasi terbentuknya kepribadian anak. Pendidikan di era revolusi

industri adalah fenomena yang merespons kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini. Kurikulum tersebut mampu membuka jendela melalui genggamannya contohnya memanfaatkan multimedia sebagai sarana belajar.

Dalam bidang pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD) diperlukan fasilitas penunjang komunikasi yang baik, sehingga peserta didik dapat memahami dan menerima informasi atau materi pembelajaran dengan baik. Kebutuhan pendidikan anak tidak hanya melalui buku dan papan tulis saja, tetapi bisa melalui informasi teknologi. Penggunaan teknologi di sekolah maupun di rumah saat belajar bisa diaplikasikan agar anak tidak mudah bosan mendengar materi pembelajaran yang diberikan. Kemajuan teknologi bisa dijadikan bahan pengembangan media pembelajaran. Mengingat perkembangan zaman yang semakin pesat dan kemajuan IT, guru dapat memanfaatkan teknologi yang modern sebagai media pembelajaran bagi perkembangan kemampuan peserta didik (Lovandri & Putra, 2015).

Multimedia pembelajaran interaktif memiliki menu-menu khusus yang dapat diakses oleh user (anak TK) untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Multimedia ini dapat digunakan menggunakan laptop atau komputer, dengan menggunakan media ini penelitian ingin memperkenalkan kepada anak usia dini cara belajar menggunakan media pembelajaran interaktif melalui multimedia yang dilengkapi dengan animasi, audio visual, fungsi tombol, sehingga media belajar ini dapat menarik minat belajar anak dalam

mengenai huruf. Pengembangan produk multimedia ini memenuhi aspek-aspek pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran tepat guna dalam pembelajaran telah dibahas dalam salah satu bidang ilmu yaitu bidang *instructional technology*. Ada enam aspek kemampuan peserta didik perlu stimulus. Keenam aspek anak usia dini yaitu nilai agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni dan bahasa. Semua aspek perlu di stimulasi agar perkembangan anak tercapai secara optimal. Salah satu stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini adalah pengenalan *powerpoint* (Lovandri & Putra, 2015).

Menurut Rahmani (2014) memilih *powerpoint* sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan program *powerpoint* sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain. *Powerpoint* biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Pengembang dapat memasukkan teks, suara, gambar bahkan video sekaligus. Slide atau halaman pada *powerpoint* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian *powerpoint*. Format presentasi dalam *powerpoint* juga dapat dihilangkan agar interaksi pengguna dengan media pembelajaran lebih terlihat. Pengguna dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi dan soal sesuai kehendaknya apa bila merasa belum paham. Anak-anak dengan beragam kemampuan

yang berbeda akan sangat tertolong dengan adanya multimedia interaktif ini. Mereka dapat menggunakannya sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga prestasi belajar anak akan meningkat dan terdapat beberapa program computer telah dikembangkan dan sudah dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran huruf, salah satunya adalah *powerpoint* interaktif.

Menurut (Desnawati 2022). *Powerpoint* Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang belum banyak dikembangkan. Selama ini *Powerpoint* hanya digunakan sebagai media presentasi satu arah (non-interaktif), dimana siswa hanya berperan sebagai pendengar atau pengamat, daripada berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. *Powerpoint* memiliki karakteristik khusus yang ada pada menu *tab ribbon pada grup links berupa action hyperlink, trigger dan fitur* lain yang dapat digabungkan dengan suara, animasi, grafik dan atau yang lain, sehingga dari penggabungan antara karakteristik itulah presentasi multimedia interaktif dapat dibuat. Menggabungkan hyperlink dengan slide dapat membuat presentasi interaktif, yang akan memberi siswa kesempatan untuk menggunakan kemampuan kognitif yang lebih tinggi dalam *powerpoint* interaktif ini terdapat *Microsoft powerpoint*.

*Microsoft Power Point* akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Bagi pengguna komputer, *Microsoft Power Point* itu aplikasi yang lazim digunakan dalam kegiatannya terutama pada saat presentasi. *Microsoft Power Point* adalah

suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, dan professional, sebagian besar anak belum mengenal huruf-huruf hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam mengenal huruf.

Menurut Yasmin (2022) mengatakan mengenal huruf bagi anak usia 5-6 tahun sudah mampu melafalkan simbol huruf, namun belum seluruh abjad dilafalkan oleh anak, akibat dari pembelajaran yang belum selesai. Dalam pembelajaran mengenal huruf dengan melafalkan huruf, anak memerlukan bantuan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif, sebab anak usia dini berada pada masa pra operasional. Maka penggunaan media pembelajaran merupakan upaya agar dapat melatih kemampuan melafalkan huruf abjad pada anak. Untuk meningkatkan dan mengenal huruf di taman kanak-kanak, diperlukan media yang dapat membantu dalam kegiatan mengenali huruf, yaitu dengan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* inetraktif, yang dapat digunakan untuk membantu anak menjadi tertarik pada hal-hal menarik dan mudah dalam menyerap informasi. Hal tersebut didasarkan pada penelitian yang dilakukan Yasmin (2022) yang mengatakan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, dan adanya multimedia berbasis *powerpoint* interaktif anak dapat belajar banyak hal dengan cepat, pembelajaran menjadi optimal. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan multimedia berbasis *powerpoint* interaktif dapat memberikan



stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuan dalam mengenal huruf.

Hasil wawancara dan observasi pada guru di TK Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan pada tanggal 13 September 2023 menemukan bahwa dalam proses pembelajaran ada kegiatan pengenalan huruf, akan tetapi proses pembelajaran pengenalan huruf masih menggunakan buku dan papan tulis. Hal ini terkadang membuat anak-anak merasa kurang menarik dan bosan dalam belajar, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf masih belum berkembang secara maksimal. Lain halnya jika anak-anak dilihat dengan media pembelajaran yang belum pernah digunakan seperti media *powerpoint* atau video pembelajaran anak-anak lebih antusias dan semangat dalam belajar.



Gambar 1.1 Hasil Observasi

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan di atas, maka diupayakan mengembangkan multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia berbasis *powerpoint* interaktif menggunakan penekatan pengembangan model *ADDIE*. Dengan demikian

penelitian menggagas sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok B Di TK Dharma Santi II Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka didapatkan identifikasi masalah di TK Dharma Santi II Sesandan, Tabanan berikut:

1. Anak saat mengikuti proses pembelajaran masih belum memahami multimedia *powerpoint* interaktif berbasis huruf.
2. Penggunaan buku dan papan tulis belum memberikan hasil yang maksimal pada kemampuan mengenal huruf pada anak di Tk Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Pemberian Pembelajaran Pada Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kurang Bervariasi di TK Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka tidak seluruh masalah-masalah akan dibatasi mengingat keterbatasan penulis baik dari segi waktu, kemampuan, tenaga dan biaya. Dengan demikian penulis membatasi “masalah pada multimedia *powerpoint* interaktif berbasis huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Tk Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024”.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ada, maka problematika penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun Multimedia *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak di TK Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah kelayakan Multimedia *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak di TK Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Bagaimanakah efektifitas Multimedia *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak di TK Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan rancang bangun multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Mengetahui kelayakan multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024.



3. Mengetahui efektifitas multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yang dibedakan menjadi dua, yaitu dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di Tk Dharma Santi II Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

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

#### **a. Bagi Anak**

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi anak yaitu anak tertarik. Sebagaimana sarana dalam meningkatkan pemahaman bahasa pada anak.

#### **b. Bagi guru**

Penggunaan multimedia *powerpoint* interaktif mengenal huruf dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada anak.

c. Bagi Kepala Sekolah

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

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya yaitu dapat memberikan informasi mengenai pengembangan multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B TK Dharama Santi II Sesandan, Tabanan, Tahun Ajaran 2023/2024 dan memberikan pengetahuan tentang memilih serta menyiapkan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di kelas.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk penelitian pengembangan tentunya terdapat karakteristik produk yang diharapkan. Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran yaitu multimedia *powerpoint* interaktif sebagai suatu sarana pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Berikut merupakan spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Produk ini merupakan media pembelajaran dalam bentuk multimedia *powerpoint* interaktif mengenal huruf sebagai sarana dalam menggunakan aspek bahasa.
2. Multimedia *powerpoint* interaktif mengenal huruf ini merupakan sebuah media yang menarik dan juga dapat diakses melalui sarana laptop dan *smartphone*.

3. Multimedia *powerpoint* interaktif dirancang untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, menggunakan aplikasi *powerpoint*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dalam perkembangan aspek bahasa ini, diharapkan dapat memanfaatkan anak dalam proses belajar, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dalam menunjukkan pengembangan kemampuan mengenal huruf pada anak.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pada bagian ini diuraikan asumsi dan keterbatasan dari pengembangan multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf yang dibuat adalah sebagai berikut:

#### **1.9.1 Asumsi**

Adapun asumsi dari pengembangan multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak yang dibuat ini adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia mengenal huruf merupakan media ini sangat cocok dan menarik bagi peserta didik, dikarenakan melalui *powerpoint* interaktif mengenal huruf peserta didik dapat meningkatkan keinginan belajar dan memudahkan anak dalam memahaminya.
- b. Dengan adanya multimedia mengenal huruf ini diharapkan sebagai sarana membuat proses pembelajaran agar anak-anak lebih memhami materi yang ingin disampaikan guru dengan suara yang

berkombinasikan *powerpoint* interaktif yang berisi gambar dan kata-kata huruf.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan multimedia yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil wawancara dan observasi di TK Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan, sehingga pengembangan yang dilaksanakan sesuai dengan karakteristik dari kebutuhan anak di TK tersebut, khususnya untuk kelompok B.
- b. Pengembangan multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dalam memfasilitasi kegiatan belajar sehingga materi yang disampaikan dapat dimengerti.

### 1.10 Definisi istilah

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

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu langkah atau proses mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada dengan menguji validasi produk tersebut.
2. Multimedia *powerpoint* interaktif, multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan laptop atau

peralatan elektronik dan digital. *Powerpoint* merupakan media pembelajaran yang paling mudah dan bisa dipergunakan serta dirancang sendiri untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik.

3. Mengenal huruf merupakan tahap pengembangan anak adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

