

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I menjelaskan tentang landasan atau latar belakang yang digunakan oleh penulis untuk merumuskan tujuan dan manfaat bagi pembaca dan juga memberikan kerangka agar pembahasan mengenai pengembangan produk penelitian ini dapat dirumuskan dengan baik.

1.1 Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan suatu masa bagi individual anak yang memiliki ciri khas sendiri dan sedang menjalankan proses tumbuh kembang dengan sebutan masa *Golden Age*. Sujiono, (2013) anak merupakan seorang individu yang berada di rentan usia 0-8 tahun dengan fase tumbuh kembang yang pesat dan fundamental, terhadap kehidupan yang akan datang. Pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak menurut Hidayah, (2009) pada usia lima tahun, anak-anak mengalami perkembangan kognitif yang sangat pesat, lebih cepat dibandingkan perkembangan fisik atau motorik. Pada tahap ini, kemampuan berpikir, belajar, dan memecahkan masalah mulai berkembang, membentuk dasar penting bagi kemampuan mereka di masa depan. Menurut para ahli, perkembangan kognitif anak pada usia 0-4 tahun mencapai 50% dari potensi penuh, di mana dasar-dasar pembelajaran dan memori mulai terbentuk. Selanjutnya, pada usia 4-8 tahun, perkembangan meningkat hingga 80%, dengan anak-anak mulai mengembangkan kemampuan bahasa, logika, dan pemikiran abstrak. Akhirnya, pada usia 8-18 tahun,

perkembangan kognitif mencapai 100%, menandai kesempurnaan dari kemampuan berpikir dan belajar yang lebih kompleks. Tahapan ini menunjukkan pentingnya memberikan stimulasi yang tepat pada usia dini agar anak-anak dapat mencapai potensi kognitif mereka secara optimal. Sesuai UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini diberikan mulai dari lahir hingga usia 6 tahun, dan tidak menjadi syarat wajib untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan langkah terencana yang bertujuan mendukung pencapaian pendidikan nasional dengan memberikan dasar kuat dalam perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik anak. Di taman kanak-kanak, pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada keterampilan dasar yang membantu anak beradaptasi dengan lingkungannya. Tujuan utamanya adalah agar anak dapat mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan bersosialisasi, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk pendidikan selanjutnya. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (1990), PAUD juga berperan dalam membantu anak mengenal dunia sekitar dan menanamkan nilai-nilai positif sejak dini. Montolalu dkk, (2007) menyatakan bahwa kegiatan bermain memiliki pengaruh besar terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan komunikasi, sosial emosional, kreativitas, dan wawasan dini. Bermain juga membantu anak belajar hidup berdampingan dengan masyarakat serta membentuk moral yang tercermin dalam kepribadian yang diharapkan.

Anak usia dini akan mengalami perkembangan yang berbeda-beda dengan individu lainnya. Sejak lahir sampai dewasa perkembangan tidak dapat diukur, namun akan dilihat melalui perubahan yang dirasakan dalam sifat progresif, sistematis, dan berkesinambungan. Setiap anak memiliki pola dan kecepatan perkembangan yang unik. Pada usia 0-6 tahun, anak-anak mengalami fase penting di mana sekitar 40% dari keseluruhan perkembangan manusia terjadi. Mereka mengalami perubahan pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional, seperti belajar merangkak, berjalan, berpikir, dan berinteraksi dengan orang lain. Fase ini krusial untuk pertumbuhan dan pembelajaran di masa depan, sehingga orang tua dan pendidik perlu memberikan stimulasi dan lingkungan yang mendukung agar anak-anak dapat berkembang secara optimal. Karena itu, masa usia dini dianggap penting dan hanya terjadi sekali dalam kehidupan. Pemberian stimulasi yang tepat pada masa ini akan memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan mereka di masa depan. Sehingga perlu diketahui dimana perkembangan usia dini pada anak merupakan suatu upaya yang menjadi modal bagi perjalanan menuju dewasa untuk menyiapkan berbagai macam strategi, stimulasi, metode, rencana, pendekatan dan media yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Subiyantoro, (2012) masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak menggunakan sepenuhnya imajinasi, yang menjadikan daya imajinasi anak lebih dominan dan beragam daripada orang dewasa. Ketika anak mendengarkan cerita yang memiliki berbagai macam peran dari tokoh cerita, yang membantu daya

imajinasi anak untuk membuat dunia fantasinya seolah-olah anak sedang berada dalam peran tokoh yang didengarkannya dari sebuah cerita. Melalui imajinasi yang dimiliki anak kegiatan yang efektif untuk menyelaraskan dunia fantasi anak dengan kehidupan untuk bermain yang memberikan pengaruh signifikan dalam aspek perkembangan anak. Berbagai aktivitas yang diberikan kepada anak menjadi sarana penting untuk mengenalkan mereka pada lingkungan sekitar dan memenuhi kebutuhan dasar, terutama pada usia dini. Melalui kegiatan yang melibatkan seluruh aspek perkembangan, imajinasi anak dapat dimainkan untuk menciptakan dunia fantasi yang membantu perkembangan moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Hal ini memicu kreativitas, kecerdasan, serta mengasah panca indra anak. Mendengarkan dan membacakan dongeng dapat merangsang imajinasi anak dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata di sekitarnya.

Kegiatan yang menyenangkan lebih mudah diingat oleh anak, dan mendongeng merupakan salah satu kegiatan yang menarik bagi mereka karena sederhana dalam menyampaikan cerita. Dongeng tidak hanya menghibur, tetapi juga menjadi jembatan antara imajinasi dan anak, membantu mereka memahami nilai-nilai baik dan buruk dalam kehidupan. Melalui dongeng, anak dapat membayangkan cara beradaptasi dan hidup sosial di lingkungan sekitarnya. Dongeng berperan penting dalam perkembangan anak usia dini, membantu mereka tumbuh secara menyeluruh. Cerita dalam dongeng berfungsi untuk mendukung perkembangan anak dengan mempengaruhi pandangan mereka menuju hal yang lebih baik. Dongeng juga merupakan cara yang sederhana untuk menyampaikan

nilai-nilai kehidupan melalui tokoh-tokoh dan peran yang dimainkan, sehingga anak dengan cepat memahami dan menyerap apa yang mereka dengar dan lihat.

Dongeng diidentifikasi melalui cerita bergambar yang mampu menarik perhatian anak, dimana pada gambar dalam cerita mengilustrasikan bagaimana alur dari peran yang terdapat pada tokoh di cerita tersebut. Pemvisualisasiannya yang memiliki beragam bentuk, warna dan karakter memberikan perhatian lebih kepada anak untuk menyukai hal-hal yang kreatif untuk memainkan imajinasi anak, menggabungkan dunia fantasi anak dengan nilai-nilai kehidupan membantu pola anak untuk mampu memikirkannya secara kompleks, sederhana dan efektif. Tidak hanya untuk pengembangan pola pikir anak namun menumbuhkan rasa keingintahuan dan mengembangkan pengetahuan serta kosa kata yang dapat membantu anak mengenal kata baru untuk berkomunikasi dengan benar.

Dongeng menjadi muatan yang menanamkan nilai-nilai kehidupan yang baik dan tidak hanya kebaikan namun terdapat nilai-nilai yang menjadikan anak untuk berpikir bahwa setiap perbuatan tidak hanya baik tapi ada yang tidak baik. Tarigan, (1995) dimana dongeng memiliki manfaat bagi anak dimana: (a) memberikan aspek perkembangan bahasa pada anak; (b) mengasah perkembangan kognitif anak; (c) menanamkan nilai pada aspek perkembangan kepribadian individu masing-masing anak; (d) mengarahkan anak untuk menjadikan dirinya berkembang pada aspek sosial dengan lingkungan bermasyarakat. Kosasih, (2012) dimana cerita dongeng bukan hanya memberikan suatu hiburan menarik bagi anak namun memiliki makna nilai-nilai didaktis bagi kehidupan anak untuk menanamkan karakter atau akhlak

yang baik dari segi pandang keagamaan anak, lingkup terdekat anak yaitu keluarga dan teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya. Disampaikan oleh Noor, (2011) dengan adanya dongen yang mampu mengembangkan enam manfaat bagi anak usia dini sebagai berikut: (a) memberikan pengajaran moral yang benar; (b) membantu mengembangkan daya imajinasi anak; (c) memberikan wawasan pengetahuan yang luas pada anak; (d) memberikan peningkatan dalam membangun kreativitas anak; (e) pendekatan antara anak dan orang tua semakin erat; (f) membantu menghilangkan rasa cemas dan kepanikan pada anak.

Hasil observasi dan wawancara di TKK Santa Maria Ratu Rosari Gianyar menunjukkan bahwa (1) Anak-anak usia dini belum sepenuhnya memahami nilai-nilai kehidupan dan masih kesulitan membedakan tindakan yang diperbolehkan dan tidak dalam kehidupan sehari-hari. Ditemukan bahwa cara-cara yang digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai kehidupan masih kurang efektif, seperti percakapan singkat dengan anak; (2) Instruksi yang diberikan sering kali sulit dipahami oleh anak; (3) Contoh yang diberikan terlalu sederhana, sehingga anak tidak segera memahami inti permasalahan. Hal yang sama dilakukan tidak dari pihak kepala sekolah dan guru namun orang tua di rumah berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa (1) anak sulit untuk memahami nilai kehidupan yang sesuai dengan aspek perkembangannya dilihat (2) ditelusuri dari cara yang didapatkan anak sehingga anak sulit untuk memahami.

Dengan adanya fasilitas digital kebanyakan diberikan dan dipergunakan untuk akses penggunaan digital, pada hal ini yang disukai anak-anak ialah

permainan digital. Dampak dari penelitian yang memberikan pengetahuan tambahan baik secara visual audio sebagai bentuk sosialisasi anak pada lingkungan sekitar untuk membantu memberikan ruang untuk anak berani mengeksplor apa yang akan diperoleh anak untuk mendapatkan nilai moral kehidupan yang sesuai dengan aspek perkembangan anak yang telah disampaikan oleh Rusli et al., (2019). Dengan adanya fasilitas digital yang membuat anak lebih tertarik akan apa yang ingin dipelajari anak, sebagai contoh anak tidak hanya melihat dan mendengarkan dongeng melalui bentuk buku namun dapat menggunakan kemampuan digital yang kreatif. Hal tersebut memudahkan anak dapat melihat dan mendengarkan dongeng anak-anak secara audio visual dengan adanya fasilitas digital website yang membantu aspek perkembangan anak dan memberikan nilai-nilai kehidupan secara sederhana dan mudah.

Melalui permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media audio visual sebagai alat bantu untuk orang tua, guru, dan masyarakat, sehingga dongeng untuk anak-anak dapat diakses dan didengarkan dengan cara yang sederhana, mudah, dan efektif. Menurut Inten (2017), meskipun perkembangan literasi atau dongeng pada anak usia dini cukup tinggi, minat terhadap kegiatan mendongeng di lingkungan sekitar untuk memperkenalkan dan memperdengarkan cerita anak-anak masih rendah. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa kegiatan mendongeng untuk mengajarkan nilai-nilai kehidupan dapat punah. Dongeng anak-anak dapat berkembang dengan baik jika lingkungan sekitar menawarkan hal-hal yang menarik, unik, dan kreatif, sehingga menciptakan model pengembangan baru yang

sesuai dengan perkembangan zaman, seperti penggunaan media digital audio visual berbasis website untuk dongeng anak usia dini. Rahayu et al. (2019) menambahkan bahwa literasi atau dongeng digital adalah kemampuan untuk mencari, memahami, mengevaluasi, menciptakan, dan menyampaikan informasi digital dalam berbagai format menggunakan teknologi.

Beberapa penelitian menunjukkan penggunaan media digital audio visual sebagai metode pengembangan dongeng anak-anak. Sumiati & Tirtayani (2021) menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kemampuan yang terbukti melalui dampak validitas pengembangan cerita bergambar atau dongeng yang dinyatakan valid oleh subjek penelitian. Dengan menerapkan media cerita bergambar, anak dapat distimulasi kemampuannya. Penelitian lain oleh Uhfi dan Wahyu (2021) juga menggunakan model penelitian ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan media cerita bergambar berbasis web sebagai materi pembelajaran teks fiksi.

Media digital audio visual berbasis website diharapkan memberikan terobosan baru yang praktis, efektif dan sederhana bagi seluruh masyarakat yang dapat dipergunakan di kalangan manapun. Penggunaan media digital audio visual berbasis website dongeng anak-anak diharapkan dapat mempermudah anak untuk melihat dan mendengar dongeng secara efektif dan sederhana. Selain itu, diharapkan terdapat perubahan dari lingkungan sekitar untuk lebih memberikan nilai-nilai kehidupan sesuai aspek perkembangan kepada anak melalui dongeng

anak-anak berbasis website sehingga anak-anak menjadi tertarik untuk melihat dan mendengarkan dongeng.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, diperlukan penelitian tentang media digital audio visual berbasis website yang menarik, kreatif, praktis, dan sederhana untuk pengembangan dongeng anak-anak. Latar belakang ini mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media dengan judul “Pengembangan Media Digital Audio Visual Berbasis Website untuk Dongeng Anak-Anak Pada Usia 5-6 Tahun di TKK Santa Maria Ratu Rosari Gianyar.”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang pembahasan pada penelitian ini, dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Pengembangan dongeng di TKK Santa Maria Ratu Rosari Gianyar yang masih menggunakan bantuan buku dongeng cetak yang pengaksesannya terbatas dan terbilang kurang efektif.
2. Kurangnya percobaan digital yang melibatkan guru dan orang tua untuk mendongengkan anaknya dimana dan kapanpun saja.
3. Media audio visual digital berbasis website belum terlalu berkembang di daerah lingkup sekolah.
4. Sebagian besar anak masih kurang merasa menarik untuk mendengarkan dongeng anak-anak.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan menganalisis latar belakang dan mengidentifikasi masalah, telah ditemukan konsep pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan dan mudah digunakan, yaitu media audio visual digital berbasis web. Oleh karena itu, permasalahan yang dibahas akan dibatasi pada pengembangan media audio visual digital berbasis website serta uji kelayakan media tersebut untuk dongeng anak-anak.

1.4 Perumusan Masalah

Melalui rumusan masalah yang telah disebutkan, penelitian ini akan difokuskan pada permasalahan utama, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media audi visual digital berbasis website yang dikembangkan untuk mendukung dongeng anak-anak pada usia 5-6 tahun TKK Santa Maria Ratu Rosari Gianyar?
2. Bagaimana validitas media audio visual digital berbasis website berdasarkan penilaian ahli materi ahli desain dan ahli media yang dikembangkan untuk mendukung dongeng anak-anak pada usia 5-6 tahun TKK Santa Maria Ratu Rosari Gianyar?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media audio visual digital berbasis website untuk mendukung perkembangan dongeng anak-anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Maria Ratu Rosari Gianyar. Pada usia ini, anak-anak mulai membangun keterampilan kognitif, sosial, dan emosional, di mana dongeng berperan penting dalam memperkenalkan nilai-nilai kehidupan dan meningkatkan imajinasi. Dengan media yang menarik dan interaktif, diharapkan anak-anak dapat lebih memahami cerita dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini juga akan menilai validitas media melalui penilaian ahli materi, desain, dan media untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya dalam pembelajaran. Hasilnya diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik di masa depan serta manfaat bagi pendidik, orang tua, dan anak-anak.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari pengembangan media digital visual audio berbasis website dongeng anak-anak, dapat diperoleh sebagai bentuk terobosan baru yang kreatif, inovatif, dan sederhana bagi lingkungan masyarakat untuk memperlihatkan dan memperdengarkan dongeng kepada anak-anak untuk menumbuhkan minat anak terhadap dongeng serta memberikan nilai-nilai kehidupan secara nyata dan sederhana sesuai dengan aspek perkembangan anak usia dini.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Anak Usia Dini adalah Media digital visual audio berbasis website dongeng anak-anak memberikan anak contoh nyata dalam nilai-nilai kehidupan yang sesuai dengan aspek perkembangan anak yang mampu membantu anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar.
2. Bagi Kepala Sekolah adalah melalui adanya terobosan yang mengedepankan media digital yang dapat diakses secara sederhana oleh pihak sekolah, orang tua dan anak memudahkan proses pembelajaran dan pemahaman anak baik dilingkungan sekolah atau rumah untuk dapat menanamkan nilai kehidupan yang sesuai dengan perkembangan anak dengan membaca dan mendengarkan dongeng berbasis digital.
3. Bagi Guru adalah melalui pengembangan media yang inovatif, kreatif, mudah, dan sederhana, diharapkan dapat memberikan bentuk yang sederhana untuk menarik perhatian anak-anak, terutama anak usia dini, dalam menanamkan nilai-nilai kehidupan baik di lingkungan keluarga, pertemanan, sekolah, maupun masyarakat.
4. Bagi Orang Tua adalah orang tua dapat melakukan dengan mudah pengaksesan secara digital dimana dan kapan pun saja bagi anak-anak usia dini untuk melihat dan mendengarkan dongeng berbasis website melalui penampilan visual audio yang menarik perhatian anak dan mengajarkan nilai kehidupan sesuai aspek perkembangan anak.

5. Bagi Para Peneliti Lain adalah dengan penelitian ini dapat membantu memberikan referensi dan menambah wawasan bagus setya penelitian lain untuk mampu mengembangkan media digital visual audio berbasis website yang mengikuti perkembangan jaman dan cocok dipergunakan untuk kalangan lingkungan sekitar dengan inovatif, kreatif, mudah dan sederhana bagi dongeng anak-anak

