

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap individu. Pendidikan adalah strategi atau cara yang digunakan untuk melakukan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan agar para pelajar tersebut dapat secara aktif mengembangkan potensi di dalam dirinya yang sangat diperlukan untuk dirinya sendiri dan masyarakat hal ini senada dengan pendapat Tafsir, (2017) mengatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia, artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang lebih baik”. Menurut Suryana (2016), Pendidikan membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiannya. Pendidikan merupakan hakikat dari kehidupan masyarakat, oleh karena itu masalah pendidikan merupakan tanggung jawab antara keluarga masyarakat dan pemerintah (Dewi, dkk. 2016). Merujuk pada undang-undang RI No. 23 tentang sistem pendidikan nasional, Bab II pasal 3 tentang fungsi pendidikan nasional dikatakan bahwa :

“pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab”.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan penting dalam membentuk karakter anak yang bermoral, berakhlak mulia, kreatif, inovatif, dan berfikir kritis. Madyawati (2016) memaparkan bahwa PAUD merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuknya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak.

PAUD berperan aktif dalam mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Nasir, 2014). PAUD diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak, secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat (Divhatari, 2015). Hal ini sejalan dengan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa :

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan serangkaian upaya sistematis dan terprogram, dalam melakukan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut”.

PAUD dituntut mampu mengoptimalkan stimulasi sesuai dengan potensi dan aspek perkembangan anak (Apriliyani, 2017). Dalam PAUD terdapat enam aspek perkembangan yang harus diberikan stimulasi yaitu, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, aspek sosial emosional, aspek moral agama, dan aspek seni.

Perkembangan bahasa anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua khususnya. Heryani (2020) Bahasa adalah sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi,

simbol visual tersebut dapat dilihat berupa tulisan dan bacaan, sedangkan simbol verbal diucapkan dan didengar. Lebih lanjut, Setyawan (2016) Bahasa adalah perantara untuk berkomunikasi dengan orang lain menggunakan suatu sistem simbol dalam menyatakan pikiran, perasaan, serta keinginan yang diharapkan. Menurut Lestarinigrum (2014) Bahasa menjadikan seseorang mampu mendeskripsikan peristiwa di masa lalu dan merencanakan masa depan. Kemampuan bahasa anak usia dini dibagi menjadi empat bagian yaitu, membaca, menulis, berbicara, mendengarkan/ menyimak. (Faizah, 2009).

Kemampuan menyimak merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikembangkan sejak usia dini, kemampuan ini berkaitan erat dengan kemampuan berbahasa lainnya (Yus, 2011). Menurut Rahayu (dalam Apriliani, 2017) kemampuan menyimak dibatasi sebagai proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Apriliani yang dilakukan di TK Kemala Bhayangkari (Kota Serang, 2017) mengungkapkan bahwa kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun dengan pendekatan Whole Language mengalami kenaikan dengan sebanyak 78%. Hal ini berkaitan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Dewi, dkk (2016) yang mengatakan bahwa menyimak aktif bukanlah sekedar menerjemahkan pesan pembicara, namun terlibat sebagai peserta aktif dengan mendengarkan, mengidentifikasi, dan mengasosiasikan arti dengan suara bahasa yang disampaikan. Apabila anak menyimak dengan baik maka anak akan terlatih menjadi pendengar yang kreatif dan kritis. Pendengar yang kreatif mampu melakukan pemikiran-pemikiran berdasarkan apa yang didengarkan, Gunarti (dalam Ambarani, dkk. 2015).

Proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) pada umumnya dilakukan melalui tatap muka secara langsung di dalam kelas. Guru memberikan materi dan mendemonstrasikan pada anak melalui benda-benda kongkrit di dalam kelas, oleh karena itu anak akan lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru (Wulandari dan Purwanta, 2020). Proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung, juga memudahkan guru dalam mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan anak, dengan melihat bagai mana proses anak belajar secara langsung. sehingga dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak (Folarri, 2015). Pembelajaran yang dilakukan secara langsung di kelas anak memiliki lebih banyak kesempatan memilih berbagai kegiatan yang diinginkan, yang kemudian dapat meningkatkan pencapaian aspek perkembangan anak (Ansari dan purtel, 2017).

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru pun memerlukan material yang dapat menunjang pembelajaran seperti media pembelajaran. Pada pembelajaran tatap muka yang biasanya dilakukan di kelas, guru harus mempersiapkan media dalam bentuk kongkrit (nyata) dalam menunjang pembelajaran sehingga anak dapat mengetahui secara jelas bentuk materi yang diajarkan oleh guru. Kutandi dan Sutjipto (2013) menyatakan “Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber /pengajar kepada peserta didik yang bertujuan merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran.” Sedangkan menurut Miarso (dalam Sudatha & Tegeh, 2015) mengungkapkan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Sejak tahun 2019, Indonesia dan negara-negara lain sedang mengalami masa pandemi yang disebabkan oleh virus COVID-19. Merebaknya penularan virus COVID-19 berdampak pula terhadap pendidikan yang berlangsung. Salah satu kebijakan yang dibuat pemerintah Provinsi Bali yaitu proses pembelajaran dilakukan di rumah (*psychal distansing*) dengan tujuan pencegahan penyebaran rantai virus COVID-19, (Maryani, 2020). Sehubungan dengan itu maka lembaga pendidikan di Bali menerapkan sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (daring). Pembelajaran Dalam Jaringan (daring) memerlukan persiapan yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, sarana dan prasarana diharapkan mendukung termasuk juga adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Pembelajaran dalam jaringan (daring) dapat menjadi salah perubahan bagi guru untuk menerapkan revolusi industry 4.0 pada bidang pendidikan, yang dimana diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif dan kompetitif. Salah satu kelebihan Pembelajaran Dalam Jaringan (daring) tidak terbatas oleh waktu dan dapat diakses dimanapun. Seiring dengan meredanya kasus COVID-19 pemerintah Provinsi Bali, kembali memberikan kebijakan terkait pembelajaran di sekolah yakni memperbolehkan sekolah melakukan pembelajaran secara tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan.

Adanya Pembelajaran Dalam Jaringan (daring) selama merebaknya virus COVID-19, membuat banyak lembaga pendidikan yang masih menggunakan sistem

Pembelajaran Dalam Jaringan (daring) dikarenakan efektifitas pembelajaran daring yang dapat belajar kapan dan dimana pun tanpa terbatas jarak. Menurut Hamalik (2001) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar seluas-luasnya kepada siswa. Pembelajaran Dalam Jaringan (daring) memberi kesempatan bagi peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dan internet dengan semaksimal mungkin. Berdasarkan revolusi industry 4.0 perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak dapat ditolak oleh pihak mana pun termasuk lembaga pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pola konvensional atau tradisional menjadi pola bermedia diantaranya media computer dengan internetnya (Yuniwati,2020)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 19 Oktober 2022 pukul 10.00 wita kepada kepala sekolah dan wali kelas di kelompok B2 RA Nurul Huda Singaraja. Diketahui bahwa sejak merebaknya virus Covid-19 pihak RA Nurul Huda menerapkan sistem pembelajaran daring secara penuh, dan sejak dikelurkannya kebijakan pemerintah Provinsi Bali terkait pembelajaran tatap muka pihak RA Nurul Huda juga kembali memberlakukan pembelajaran tatap muka di sekolah dengan menerapkan protokol kesehatan. Tantangan yang didapatkan oleh tenaga pendidik RA Nurul Huda Singaraja. Yakni terkait sistem pembelajaran yang dimana pihak sekolah dan tenaga pendidik harus mempersiapkan segala perangkat ajar yang mendukung, sehingga dapat membantu peserta didik beradaptasi dengan lingkungan sekolah maupun teman sebayanya. Perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring dan kembali lagi menjadi pembelajaran tatap muka membawa dampak

yang signifikan bagi guru dan siswa. Sejak berlakunya pembelajaran daring kegiatan disekolah dilakukan dengan menggunakan media-media yang memanfaatkan teknologi yang dapat diakses di rumah oleh siswa dan orang tua. Sehingga siswa terbiasa dengan teknologi dan jarang bersosialisasi dengan teman sebayanya membuat anak jarang berkomunikasi dengan teman sebayanya. menjadi tantangan bagi pihak sekolah, dengan diberlakukan kembali pembelajaran tatap muka ini guru dituntut menyiapkan perangkat ajar yang tetap memanfaatkan teknologi yang sudah melekat pada kegiatan anak dan tetap menggunakan media pembelajaran kongkrit. RA Nurul Huda Singaraja juga masih menerapkan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) untuk waktu-waktu tertentu.

Merujuk pada kegiatan observasi yang dilakukan peneliti pada 24 Oktober 2022 terhadap proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru/ wali kelas kelompok B2 RA Nurul Huda Singaraja. Proses pembelajaran memanfaatkan media benda kongkrit dan LKPD. Terlihat satu pertemuan, menyiapkan satu LKPD. Pada pertemuan 22 Oktober 2022 RA Nurul Huda melaksanakan pembelajaran secara daring dengan tema alat musik, LKPD berupa gambar yang harus diberi potongan kertas di atasnya sehingga membentuk mozaik. Saat anak diminta untuk menempelkan kertas di atas gambar aspek perkembangan siswa yang dapat ditelusuri seni, kognitif, agama/moral, fisik motorik, dan sosial emosional. LKPD berupa gambar alat musik, dapat menelusuri bahwa alat musik merupakan benda yang menghasilkan bunyi dan telinga indra pendengaran yang diciptakan diciptakan tuhan untuk mendengar bunyi-bunyian, saat menempelkan potongan kertas siswa dapat memadukan warna kertas agar menjadi warna yang

indah diatas pola gambar hal tersebut dapat meningkatkan aspek seni pada siswa. Siswa dalam mengerjakan LKPD dibantu oleh orang tua, adik, kakak atau temannya sehingga dapat meningkatkan aspek perkembangan anak pada aspek sosial emosional. Saat mengerjakan LKPD tersebut, siswa diberikan kebebasan dengan memanfaatkan alat gerak yang dimiliki, sehingga dapat meningkatkan aspek fisik motorik siswa. Saat proses pembelajaran belum ditemukan kegiatan yang merangsang atau menstimulasi perkembangan anak pada aspek bahasa khususnya pada keterampilan menyimak. Pada pertemuan 24 Oktober 2022 pembelajaran dilakukan didalam kelas. Pada pertemuan ini siswa diberikan kesempatan memainkan alat musik sesuai gambar mozaik yang dibuat siswa, pada pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan dikelas keterampilan menyimak anak masih belum distimulasi secara maksimal, karena kurangnya kegiatan yang diberikan guru untuk membantu siswa membedakan bunyi yang keluar dari masing-masing alat musik.

Setiap proses pembelajaran diharapkan dapat menstimulasi keenam aspek perkembangan. Media sangat berperan dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi enam tahap perkembangan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, guru belum menginovasikan penggunaan media secara maksimal untuk menstimulasi perkembangan anak pada enam aspek. Terlihat pada pemanfaatan LKPD yang hanya mampu menstimulasi aspek perkembangan yaitu agama/moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan seni. Sedangkan, untuk aspek bahasa belum dapat diketahui perkembangannya disebabkan tidak adanya bukti fisik siswa mampu menceritakan bahan-bahan yang terdapat dalam pengerjaan LKPD. Pemanfaatan media kongkrit juga masih belum maksimal

dalam menstimulasi keterampilan menyimak siswa disebabkan kurangnya intensitas kegiatan yang menjalin terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

Berdasarkan kajian di atas, untuk menstimulasi kemampuan menyimak anak kelompok B2, maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan aspek bahasa khususnya menyimak selama pembelajaran daring yang berlangsung saat ini. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Comenius (dalam Yus, 2014) mengatakan bahwa “Penggunaan media /buku yang ada ilustrasinya akan sangat membantu mengembangkan dan mengoptimalkan aspek perkembangan anak”. Maka dari itu penulis merekomendasikan media video wayang Kartun untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak kelompok B2.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti melakukan penelitian *research and development* dengan judul “Pengembangan Media Video Wayang Kartun Dalam Menunjang Pembelajaran Pada Kelompok B2 RA Nurul Huda Singaraja”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan wali kelas/ guru kelompok B2 RA Nurul Huda Singaraja, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.2.1. Kurang maksimalnya pemanfaatn media pembelajaran interaktif.

1.2.2. Kurangnya pembelajaran yang dapat menstimulasi keenam aspek perkembangan anak, terutama aspek bahasa yaitu tahapan menyimak.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media video wayang kartun dalam menunjang pembelajaran pada kelompok B2 RA Nurul Huda Singaraja.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan pokok seperti berikut.

- 1.4.1. Bagaimanakah prototype media video wayang kartun yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran pada kelompok B2 RA Nurul Huda Singaraja?
- 1.4.2. Bagaimanakah validitas media video wayang kartun yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran pada kelompok B2 RA Nurul Huda Singaraja?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- 1.5.1. Mendeskripsikan prototype media video wayang kartun yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran pada anak kelompok B RA Nurul Huda Singaraja.
- 1.5.2. Mengetahui validitas media video wayang kartun yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran pada kelompok B2 RA Nurul Huda Singaraja.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru mengenai penggunaan media video wayang kartun dalam menunjang pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.

### 1.6.2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan informasi kepada kepala sekolah untuk mengambil kebijakan yang tepat dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

### 1.6.3. Bagi Peserta Didik

Dengan diterapkannya pembelajaran daring dan media video wayang kartun sebagai penunjang pembelajaran anak mampu meningkatkan kemampuan menyimak secara optimal.

### 1.6.4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan di bidang pendidikan anak usia dini terutama dalam pengembangan media video untuk penunjang pembelajaran.

