

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Perubahan pandangan dalam dunia pendidikan dan berbagai perkembangan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) membawa dampak pada berbagai aspek pendidikan, termasuk pada kebijakan pendidikan. Jika pada awal-awal kemerdekaan fokus perhatian pemerintah lebih tertuju pada jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi, maka secara berangsur-angsur setelah itu perhatian pemerintah juga tertuju pada pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Perhatian tersebut merupakan wujud komitmen pemerintah Indonesia sebagai anggota PBB terhadap hasil pertemuan dunia *Education For All* yang diselenggarakan di Dakar tahun 2000. Sejak saat itu sampai sekarang, Pendidikan Anak Usia Dini mulai menjadi isu sentral di dunia pendidikan, salah satunya di Indonesia.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Usia tersebut merupakan waktu kritis bagi anak untuk belajar. Pernyataan ini dipertegas dengan adanya peraturan Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB I Pasal 1 Ayat (1) disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada usia sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang nantinya akan diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan kecerdasan, yaitu daya pikir, daya cipta, emosi, spiritual, berbahasa/komunikasi, dan sosial. Menurut UU No.20 Tahun 2003 Pasal 28 disebutkan, (1) Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar (2) Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal (3) Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (4) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain, taman penitipan anak, atau bentuk lain yang sederajat dan (5) Pendidikan Anak Usi Dini pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Montessori (dalam Ariyanti, 2016:50) menyatakan bahwa dari rentang usia baru lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada usia tersebut anak juga mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar, akan tetapi anak juga memiliki rentan konsentrasi yang relatif pendek. Untuk itu diperlukan motivasi agar anak dapat bertahan pada kegiatannya sehingga tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut dapat tercapai dengan optimal. Standar kompetensi PAUD yang tercantum dalam tujuan pendidikan di PAUD adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak,

baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni dan fisik motorik. Berbagai potensi itu dikembangkan melalui kegiatan yang beraneka ragam dan dijadikan sebagai bahan pembelajaran di tingkat PAUD.

Prastawo (2010) menyatakan bahwa bahan ajar atau bahan pembelajaran merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran. Bahan ajar atau bahan pembelajaran adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Nasution (dalam Putri, 2017:22) menyatakan bahwa tujuan dari pengembangan bahan ajar untuk membuka kesempatan bagi siswa untuk belajar menurut cara masing-masing. Pengembangan bahan ajar juga memiliki fungsi untuk menjadi pedoman tenaga pendidik untuk mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran serta menjadi alat evaluasi hasil belajar (Hermawan dalam Putri, 2017:22). Dengan demikian pembelajar/pendidik bisa lebih banyak menggunakan waktunya untuk menjalankan fungsinya sebagai penasihat, pembimbing, motivator, dan fasilitator dalam kegiatan belajar (Nasution dalam Falahudin, 2014). Melalui bahan ajar yang disiapkan secara baik memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi dasar secara runtut dan sistematis (Rahayu dan Partono dalam Rahmawati dkk, 2017:248).

Depdiknas (2006:4) mendefinisikan bahan ajar atau materi pembelajaran (*Instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan,

dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan kurikulum yang disusun secara sistematis dan utuh sehingga tercapai lingkungan belajar yang menyenangkan, memudahkan siswa belajar, dan guru mengajar.

Direktorat pengembangan sekolah menengah atas (2008:11) mengelompokkan bahan ajar menjadi 4 kategori yaitu bahan ajar cetak (*printed*) antara lain *Handout*, buku, modul, lembar kegiatan siswa, foto/gambar, dan model/maket. Bahan ajar dengar (audio) antara lain kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk, dan film. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (Computer Assisted Intruction), *Compact disk* (CD), multimedia pembelajaran interaktif dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

Salah satu permasalahan yang dialami oleh pendidik adalah bagaimana mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan anak didik, karena bahan ajar merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan bahan ajar, namun saat ini banyak pendidik yang kurang antusias dalam menjalankan profesinya, khususnya dalam mengembangkan bahan ajar. Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki seorang guru dalam melaksanakan tugasnya adalah mengembangkan bahan ajar (Suryono, 2017). Menurut Hamalik (dalam Sukaesih dan Kartijono, 2014:80) guru professional harus memiliki keahlian yang baik dan terintegrasi, memiliki mental yang sehat serta memilikipengalaman dan pengetahuan yang luas. Pengembangan

bahan ajar penting dilakukan guru agar pembelajaran lebih efektif, efisien, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya. Miarso (dalam Sunismi dan Nu'man, 2012:201) mengemukakan tentang kegunaan bahan ajar dalam pembelajaran, antara lain (1) Bahan ajar mampu memberikan rangsangan yang bervariasi dalam otak sehingga dapat berfungsi secara optimal. (2) Bahan ajar dapat mengatasi keterbatasan yang dimiliki siswa. (3) Bahan ajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada kesempatan dan kecepatan yang ditentukan sendiri.

Pengembangan bahan ajar penting dilakukan guru agar pembelajaran lebih efektif, efisien, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya. Saat ini pengembangan bahan ajar di PAUD masih belum maksimal, hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya minat dan motivasi anak dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang kurang menarik sangat memberikan dampak yang tidak baik bagi proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Bahan ajar yang monoton menjadi salah satu permasalahan dalam pencapaian proses pembelajaran yang maksimal. Dengan demikian maka tidak terpenuhi kebutuhan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor seperti faktor guru, siswa, media, dan lingkungan (Sanjaya dalam Umrotul dan Lukman). Dengan menggunakan bahan ajar yang menarik maka peserta didik secara tidak langsung akan merasa bersemangat dan termotivasi dengan adanya suatu hal yang menarik dalam proses pembelajaran. media film animasi merupakan media yang mampu membangkitkan motivasi belajar anak, karena kriteria media film animasi tersebut memiliki kriteria yang menarik dibandingkan media lainnya.

Marsh (dalam Wiranti2011:5) menjelaskan tentang kelebihan dari film animasi yang dapat memberikan anak pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memberikan stimulus yang lebih besar dibandingkan sekadar membaca buku teks, terutama dalam membahas topik-topik tertentu. Media animasi yang merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan penyajian memiliki kelebihan karena selain menarik perhatian anak juga dapat dinikmati oleh anak dengan tipe belajar berbeda. Film animasi merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak karena film ini mamberikan kesan yang impresif (kesan yang dalam) bagi penontonnya.

Media film animasi ini pada umumnya disenangi oleh anak-anak karena karakter gambar animasi yang menarik. Hal ini didukung dengan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Zamris, dkk. (2001:105), data dalam penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa tayangan televisi yang paling disukai oleh masyarakat sebagian besar adalah jenis film animasi kartun. Tayangan film animasi mampu mengalahkan film-film biasa atau bukan film animasi kartun. Menurut Asnawir (dalam Dewi, 2002:4) guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar-mengajar dan juga dapat merangsang anak dalam belajar. Gagne & Briggs (dalam Widiastuti & Ayriza, 2018:3) menyatakan bahwa guru sebagai tim dalam menyusun pembelajaran harus tepat memilih metode, desain ataupun strategi pembelajaran, salah satunya ditunjang dengan media yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah dilakukan.

Sardiman (2007:7) berpendapat bahwa dalam kegiatan belajar mengajar apabila anak tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu

diselidiki penyebabnya. Kemudian setelah penyebab itu ditemukan, sebisa mungkin guru harus menumbuhkan motivasi dengan memberikan ragsangan-rangsangan tertentu. Misalnya dengan membujuk anak secara verbal hingga mengubah penggunaan media yang lebih menarik untuk anak. Jika terdapat anak yang tidak tertarik mendengarkan penjelasan guru, guru juga dapat memanfaatkan media agar muncul motivasi anak untuk mendengarkan penjelasan. Media dapat menggunakan gambar, suara maupun penggabungan antara keduanya.

Piaget (dalam Suyanto, 2005:128) mengemukakan bahwa pentingnya objek nyata untuk belajar pada anak usia dini, karena anak usia dini dalam proses beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional. Pada fase praoperasional, anak dapat belajar secara baik dari benda-benda konkret atau nyata yang dapat di indera oleh anak. Guru perlu mencari atau merancang media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau program hiburan (Arsyad, 2011). Pemanfaatan film animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan juga hasil belajar anak, karena film animasi bersifat menarik. Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Jika media film animasi ini sudah menarik perhatian siswa, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi (Rahayu dan Kristiyantoro dalam Umrotul dan Lukman, 2015). Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian

pengembangan yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Media Film Animasi Edukatif untuk Anak Usia Dini”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Kurang menariknya bahan ajar yang digunakan sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi anak dalam belajar di kelas.
2. Bahan ajar belum dikembangkan sesuai dengan minat dan kebutuhan anak sehingga proses pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar berbantuan media film animasi edukatif.
2. Pengembangan bahan ajar ini untuk menghasilkan produk yang valid dan reliabel.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Apakah bahan ajar berbantuan media film animasi edukatif yang dikembangkan telah memenuhi valid ?

2. Apakah bahan ajar berbantuan media film animasi edukatif yang dikembangkan reliabel ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan media film animasi edukatif yang telah memenuhi valid.
2. Untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan media film animasi edukatif yang telah memenuhi reliabel.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini dapat menambah wawasan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan motivasi belajar anak melalui pengembangan bahan ajar berbantuan media film animasi edukatif serta dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam proses pembelajaran di kelas, dan dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan motivasi belajar anak di kelas.

