BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat 1 menyebutkan bahwa "setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan dan ayat 3 menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam undang-undang". Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak yang bertujuan untuk bekal anak di masa depan. Pendidikan berlangsung secara alami dengan memperhatikan aspek kematangan dan memberi kesempatan pada anak untuk menggunakan seluruh inderanya. Sesuai pemaparan tersebut, pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan memajukan potensi diri, budi pekerti, pikiran dan jasmani yang bertujuan untuk bekal anak di masa depan.

Pendidikan anak usia dini menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional dinyatakan bahwa "pendidikan anak usia dini merupakan sebagai suatu upaya untuk pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Hasyim (2015)

pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang pertama dan utama dalam mengembangkan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri maupun kemandirian dan panca indera. Pendidikan anak usia dini sangat penting, karena memberikan kesiapan menghadapi masa-masa sekolah, karena dengan usia dinilah anak dibentuk kesiapan dirinya untuk menghadapi masa sekolah dan masa depannya. Sesuai pemaparan tersebut, pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak usia 6 tahun untuk mengembangkan pribadi anak yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, seni, sosial emosional yang terdapat pada anak. Salah satu kewajiban anak dalam mengikuti pembelajaran adalah ikut berpartisipasi di setiap proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Partisipasi dapat diwujudkan dengan keaktifan anak di dalam kelas yaitu dengan mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan mendengarkan penjelasan guru. Kepatuhan terhadap norma belajar seperti mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mematuhi peraturan yang ada di sekolah dan disiplin terhadap waktu. Partisipasi merupakan perilaku yang sangat penting bagi anak karena, dengan berpartisipasi akan mendorong kemampuan berpikir kritis, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, dan kreatif. Dengan berpartisipasi kualitas pembelajaran anak akan meningkat dan anak dapat menguasai pembelajaran dengan baik.

Partisipasi belajar merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang berupa interaksi antara guru dengan anak atau anak dengan guru. Partisipasi belajar akan terwujud apabila keterlibatan anak dalam segala kegiatan yang dilaksanakan dalam proses mengajar dan keinginan anak untuk berkreasi dalam kegiatan yang dilaksanakan

dalam proses belajar. Partisipasi belajar adalah tingkah laku anak secara nyata dalam proses pembelajaran yang merupakan keterlibatan mental dan emosional anak dengan tujuan untuk mendapatkan hasil belajar anak yang memuaskan (Iskandar, 2017).

Berdasarkan yang disampaikan oleh direktur eksekutif LPA generasi Ena Nurjanah (2019) pada tanggal 20 Juli 2019 yang di terbitkan oleh medcom mengatakan saat ini angka partisipasi anak yang bersekolah semakin menurun seiring meningkatnya jenjang pendidikan. Ini menandakan semakin banyak anak yang tidak bersekolah dan tidak mampu meraih jenjang pendidikan lebih tinggi. Ena menjelaskan partisipasi di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditargetkan 77,2 persen namun realisasinya baru mencapai 37,92 persen. Sementara untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) targetnya 114,1 persen namun baru mencapai 108,61 persen. Begitu juga dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Kondisi ini akan mempersulit terwujudnya wajib belajar 12 tahun.

Sesuai hasil penelitian yang dilakukan oleh Librianty (2015) pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas 2A SDIT Ash-Shidiiqi Kota Jambi, pembelajaran tampak terpusat pada guru dan sangat mengandalkan unsur kognitif. Sementara kegiatan partisipasi belajar seperti latihan bercakap-cakap tidak pernah dilakukan. Akibatnya anak tidak bersemangat menjalani proses pembelajaran karena mereka tidak pernah mendapatkan kesempatan untuk berperan aktif serta tidak adanya model pembelajaran yang mendorong anak untuk aktif di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi anak kelompok B1 TK Permata Kasih, diperoleh informasi bahwa dari 17 anak, hanya 5 anak saja yang sudah mampu menunjukkan tingkat partisipasi belajar dan 12 anak lagi belum menunjukan tingkat partisipasi belajar. Dengan demikian tingkat partisipasi belajar anak kelompok B1 kurang optimal. Dari hasil pengamatan model pembelajaran sudah diterapkan, namun model tersebut belum mendukung proses partisipasi belajar anak.

Partisipasi belajar akan berlangsung dengan baik dan lancar apabila terdapat model pembelajaran yang mendukung proses belajar anak di dalam kelas. Rendahnya tingkat partisipasi belajar anak disebabkan oleh faktor internal yaitu faktor yang terdapat di dalam diri anak dan faktor eksternal yaitu faktor yang terdapat di luar diri anak. Menurut Yulianingsih (2017) kinerja mengajar guru dapat diukur beberapa indikator yaitu: merumuskan tujuan pembelajaran, keterampilan dalam merencanakan model pembelajaran, merencanakan penggunaan alat dan bahan pembelajaran yang akan digunakan, merencanakan penilaian hasil pembelajaran, keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, keterampilan menjelaskan, menggunakan berbagai strategi dan metode penilaian untuk memantau hasil belajar anak dan melakukan tindakan lanjut hasil belajar anak. Dari pemaparan tersebut guru sudah mencapai beberapa indikator kinerja guru, namun indikator yang belum guru capai adalah merencanakan model pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini ditunjukkan dari guru yang belum mampu memilih model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan partisipasi belajar anak. Guru tidak menerapkan model pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi belajar anak melainkan hanya menerapkan ceramah dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka perlu adanya model pembelajaran yang mendukung proses partisipasi belajar anak. Model pembelajaran harus mengandung suatu rasional yang berisi strategi yang dilakukan guru maupun anak, didukung dengan fasilitas pembelajaran dan model untuk mengevaluasi kemajuan belajar anak di sekolah. Dalam pengembangan model pembelajaran ada beberapa dasar pemilihan pembelajaran yaitu: tujuan pembelajaran, karakteristik mata pelajaran, serta kemampuan anak dan guru.

Beberapa model – model pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar anak diantaranya: model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran realistik, model pembelajaran langsung, dan model pembelajaran *project based learning*. Sesuai dengan model-model pembelajaran yang dijelaskan, maka pada penelitian digunakan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan partisipasi belajar anak usia dini. Peneliti menggunakan model pembelajaran *project based learning* (pembelajaran berbasis proyek), karena model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari, untuk merangsang kemampuan berpikir anak, dan melatih anak untuk saling bekerjasama dengan teman-temannya.

Project based learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di dalam kelas dengan melibatkan kerja proyek. Pembelajaran *project based learning* ini anak dilibatkan dalam memilih topik-topik pembelajaran yang menarik perhatian yang dilakukan secara kelompok. Menurut Dewi (2018) *project based learning* merupakan model pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan

pembelajaran yang memberikan anak pengalaman belajar dan pemecahan masalah yang dilakukan secara kelompok. *Project based learning* dilakukan secara berkelompok untuk membantu membangun kemampuan bekerjasama dengan teman satu kelompoknya dan orang lain. Umar (2017) *project based learning* merupakan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan anak, atau dengan proyek sekolah. Jadi dapat disimpulkan bahwa *project based learning* adalah model pembelajaran yang diberikan melalui kegiatan-kegiatan proyek yang berkaitan dengan pengalaman anak di kehidupan sehari-hari.

Dalam menggunakan model pembelajaran ini ada komponen yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran *project based learning* diantaranya: (1) komponen multimedia (anak diberi kesempatan untuk menggunakan teknologi secara efektif sebagai alat dan perkembangan atau penyajian proyek, (2) kerjasama (memberi kesempatan bekerja sama diantaranya anak dengan guru serta anggota kelompok lainnya. (3) komponen hubungan dengan dunia nyata (*project based learning* dihubungkan dengan dunia nyata menuju persoalan yang relevan untuk kehidupan anak dan juga komunikasi melalui media elektronik seperti internet, televisi, komputer dan lain sebagainya serta bekerjasama dengan anggota kelompok. Pembelajaran dengan menggunakan media elektronik seperti komputer sangat efektif dan menjadi alternatif yang penting bagi pendidikan. Tidak sedikit guru menggunakan media elektronik seperti komputer untuk sarana belajar anak. Salah satu keunggulan komputer yaitu dapat memutarkan video dan mengeluarkan suara, sehingga anak dapat memahami pembelajaran tersebut dengan menonton video.

Sesuai dengan pemaparan komponen-komponen *project based learning* tersebut, maka media yang dapat digunakan adalah media elektronik berbasis *audio visual*.

Media *audio visual* adalah media yang menyampaikan informasi berupa gambar dan suara, sehingga dalam proses pembelajaran anak dapat memperoleh dan memahami informasi atau materi yang akan disampaikan. Media *audio visual* mempunyai empat fungsi diantaranya adalah fungsi atensi (mengarahkan anak untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran), fungsi afektif (terlihat pada tingkatan kenyamanan anak pada saat pembelajaran), fungsi kognitif (memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar tersebut). Belajar melalui media *audio visual* dapat meningkatkan keterlibatan atau partisipasi anak, meningkatkan pemahaman anak dan meningkatkan hasil belajar anak (Muttaqien 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Artika (2017) mengatakan bahwa penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan partisipasi dan perhatian belajar anak TK. Dengan adanya peningkatan pada saat peneliti melakukan observasi pada siklus I yaitu 2,87% dan siklus II yaitu 3,1.

Dalam menerapkan media *audio visual* yang akan digunakan ini, bertema mengenai bencana alam. Pembelajaran mengenai bencana untuk anak usia dini masih kurang karena, guru belum bisa menerapkan media yang cocok sebagai alat bantu dalam menjelaskan tentang bencana alam tersebut. Maka dari itu peneliti menerapkan media *audio visual* untuk membantu guru dalam menjelaskan mengenai bencana alam, dampak dan akibat yang ditimbulkan dari bencana alam tersebut

kepada anak. Sehingga anak dapat dengan mudah belajar dan memahami bencana alam yang ada di Indonesia.

Bencana merupakan peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan merugikan bagi manusia. Jenis-jenis bencana ada dua yaitu bencana non alam dan bencana alam. Bencana non alam merupakan bencana yang terjadi akibat ulah manusia itu sendiri seperti: kebakaran hutan, banjir dan sebagainya. Sementara bencana alam adalah bencana yang terjadi karena proses dari alam itu sendiri tanpa campur tangan manusia seperti: tanah longsor, gempa bumi, gunung meletus tsunami dan sebagainya. Bencana alam kerap terjadi di Indonesia seperti: tsunami, tanah longsor dan gempa bumi. Berdasarkan berita yang ditulis oleh Aswab (2018) pada tanggal 26 Desember 2018 yang diterbitkan oleh kompas mengatakan bahwa pada tanggal 26 Desember 2004, gelombang tsunami menerjang wilayah aceh dan sekitarnya. Bermula dari gempa beberapa kali, ombak setinggi kurang lebih 20 meter membuat beberapa kota di provinsi tersebut lumpuh. Gempa yang berlangsung selama kurang lebih 10 menit ini tercatat mempunyai magnitude sekitar 9,0. Setelah itu gelombang tsunami mulai memberikan dampaknya pada wilayah Aceh dan sebagian di Sumatera Utara. Tsunami ini kemudian bergerak menyebar ke arah pantai. Jarak pantai Sumatera terdekat dengan episenter gempa bumi utama diperkirakan 125 km. Kecepatan rambat gelombang tsunami dapat mencapai 800 km per jam di samudra dalam dan bebas. Mendekati pantai yang dangkal dan dengan kecepatannya yang besar, gelombang tsunami menjadi tinggi dan kemudian terhempas ke arah daratan. Bencana tersebut menimbulkan korban jiwa yang tidak sedikit, serta menjadi duka mendalam bagi Indonesia. Data dari BPBA mencatat

bahwa ketika tsunami Aceh terjadi pada 26 Desember 2006 silam terdapat lebih dari 556 ribu orang mengungsi, sedikitnya 125.803 orang dilaporkan meninggal dunia dan 37 ribu orang dinyatakan hilang. Berdasarkan berita yang telah dipaparkan, bencana dapat terjadi kapan saja, dimana saja dan siapa saja bisa menjadi korban. Dengan demikian pembelajaran mengenai bencana perlu diterapkan sejak dini agar anak dapat mengerti dan mengetahui gejala-gejala dari bencana tersebut. Pada pembelajaran mengenai bencana ini perlu adanya tingkat partisipasi atau keterlibatan anak dalam proses belajar di dalam kelas.

Berdasarkan pemaparan tersebut, untuk meningkatkan partisipasi belajar anak maka dilakukan penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh *Project Based Learning* Menggunakan Media Elektronik Berbasis *Audio Visual* Tehadap Partisipasi Belajar Anak Usia Dini Kelompok B1 di TK Permata Kasih Tahun Ajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, dapat di identifikasikan masalah-masalah di Kelompok B1 TK Permata Kasih adalah sebagai berikut.

1.2.1 Partisipasi anak Kelompok B1 TK Permata Kasih masih rendah, dilihat dari model pembelajaran yang belum mendukung partisipasi belajar anak.

1.2.2 Model pembelajaran yang diterapkan untuk membentuk partisipasi belajar anak kurang inovatif.

1.2.3 Proses pembelajaran di dalam kelas belum memfasilitasi terbentuknya partisipasi belajar anak.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah tersebut, penelitian ini memiliki batasan permasalahan yang dimaksudkan untuk memberi gambaran yang jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Penerapan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media *audio visual* belum pernah dilaksanakan

1.3.2 Masih ada tingkat partisipasi anak di dalam kelas belum maksimal

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: apakah terdapat penerapan *project based learning* menggunakan media elektronik berbasis *audio visual* untuk meningkatkan partisipasi belajar anak kelompok B1 TK Permata Kasih Tahun Ajaran 2019/2020.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: untuk mengetahui pengaruh *project based learning* menggunakan media elektronik berbasis *audio visual* terhadap partisipasi belajar anak kelompok B1 TK Permata Kasih tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan diatas, maka manfaat yang diharapkan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan teori-teori pendidikan dan strategi pembelajaran yang berkaitan dengan

pengaruh *project based learning* menggunakan media elektronik berbasis *audio visual* terhadap partisipasi belajar anak di Kelompok B1 TK Permata Kasih Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6.2 Manfaat Praktis

(a) Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anak dalam meningkatkan partisipasi belajar anak, serta mampu memberikan suasana belajar yang bervariasi, lebih aktif dan menyenangkan agar anak lebih tertarik belajar.

(b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media elektronik berbasis *audio visual* terhadap partisipasi belajar anak di sekolah.

(c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan referensi dalam mengembangkan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media elektronik berbasis *audio visual* terhadap partisipasi belajar anak.

(d) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman oleh para peneliti lain dalam melakukan penelitian khususnya di bidang pendidikan mengenai model pembelajaran *project based learning*

dengan menggunakan media elektronik berbasis *audio visual* terhadap partisipasi belajar anak.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA