

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dipandang sebagai suatu usaha yang diarahkan guna memperbaiki segala bidang dan aspek kehidupan sehingga pendidikan akan terus berkembang seiring berkembangnya waktu dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Pendidikan khususnya pada anak usia dini merupakan salah satu upaya yang dapat menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan anak sejak dini, agar tercapainya aspek perkembangan anak sebelum menempuh pendidikan kejenjang yang lebih tinggi (Hidayanti, 2016). Pada usia dini sangat penting bagi anak untuk dikenalkan kecintaan terhadap tanah air salah satunya yaitu pendidikan multikultural. Pendidikan multikultural dianggap dapat meningkatkan kesadaran positif tentang pengetahuan keberagaman baik keberagaman suku maupun budaya, seperti saat anak mengenal identitas sukunya dan suku temennya anak dapat menyikapi hal tersebut secara positif (Soekmono, 2017). Hal ini sudah sesuai dengan makna pendidikan yang memiliki tujuan untuk mewariskan nilai-nilai kebudayaan pada anak usia dini agar dapat menumbuhkan wawasan dan kesadaran cinta tanah air yang berlandaskan kebudayaan. Sutoyo (dalam Agustina, dkk, 2017).

Jadi, untuk menjadi orang yang berpendidikan anak menghabiskan hampir setengah harinya untuk mengenyak pendidikan di suatu lembaga tempat anak

belajar yang disebut sekolah. Dimana anak belajar bersosialisasi dan mendapat keterampilan hidup untuk menjadi manusia yang bermutu dan berkualitas sehingga mampu memaksimalkan perkembangan anak dengan bantuan guru sebagai tenaga pendidik dengan memberikan berbagai macam rangsangan pada anak.

Perkembangan pada anak terutama anak usia dini mencakup 6 aspek perkembangan yaitu Perkembangan Nilai Agama dan Moral, Perkembangan Kognitif, Perkembangan Bahasa, Perkembangan Fisik Motorik, Perkembangan Sosial Emosional dan Perkembangan Seni. Anak usia dini ialah anak yang sedang mengalami masa perkembangan dimulai dari usia 0 sampai 8 tahun, dimana dalam masa ini sangat tepat untuk anak mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Potensi dalam diri anak hanya akan berkembang apabila adanya stimulus yang sesuai untuk pertumbuhannya. Hal ini sudah pasti tidak terlepas dari peran pendidik sebagai fasilitator dalam memberikan pendidikan pada anak.

Pada anak usia dini, perkembangan bahasa menjadi salah satu hal yang penting untuk dikembangkan, selain itu perkembangan bahasa merupakan hal dasar yang seharusnya dapat dikembangkan, karena aspek bahasa memungkinkan anak untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain disekitarnya. Stimulus yang diberikan pada anak sudah dimulai dari tahap prenatal (dalam kandungan) untuk melakukan interaksi dengan orang tua dengan menggunakan media yang tepat saat pemberian stimulus sehingga akan mencapai hasil yang optimal (Hati & Lestari, 2016). Pemberian stimulus pada anak sejak dini sangatlah penting untuk menunjang aspek perkembangan pada anak. Hurlock (dalam Anggraini, dkk,2019), menyatakan bahwa Bahasa adalah pikiran, ucapan, dan perasaan seseorang sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri

dari, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, Putri, dkk (dalam Mariani & Rivda Y, 2020), menyatakan bahwa bahasa merupakan suatu kegiatan dimana anak dapat berekspresi mengenai perasaan, ide maupun pikirannya. Jadi dari uraian di atas disimpulkan bahwa perkembangan bahasa pada anak akan berkembang dengan baik apabila mendapatkan stimulus yang tepat, sehingga anak dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Pada abad ke-21 ini sudah banyak teknologi yang dapat membantu dalam melatih 6 aspek perkembangan yang ada pada anak terutama anak usia dini. Perkembangan aplikasi multimedia yang semakin cepat dan populer di masyarakat, terutama dikalangan anak – anak dapat membantu daya pikir anak. Menurut Marimin, dkk (2011) aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses-proses yang digunakan dalam komputer oleh pengguna. Aplikasi merupakan kumpulan dari file-file tertentu yang berisi kode program yang menghubungkan antara pengguna dan perangkat keras komputer.

Azhar (2011) mengemukakan bahwa multimedia bisa diartikan sebagai bentuk kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan gambar dimana media ini ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini”. Dengan demikian arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Karena semakin menariknya aplikasi multimedia maka peneliti ingin membuat suatu aplikasi multimedia interaktif yang dapat memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada Senin, 11 Januari 2021 di TK Tutra Cempaka ternyata didapatkan hasil sebagai berikut :

Dimasa sekarang ternyata masih banyak guru yang masih belum bisa memanfaatkan alat elektronik seperti komputer, laptop dan HP android dengan semaksimal mungkin. Hal ini menyebabkan anak cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, sehingga hanya sebagai penerima informasi dari guru. Teknik pembelajaran yang hanya memberikan berupa penugasan melalui pesan atau video melalui WhatsApp menyebabkan dalam proses pembelajaran anak kurang mendapat kesempatan secara luas untuk menyampaikan ide-ide atau gagasan, mengembangkan pengalaman, dan potensi yang dimiliki, sehingga menyebabkan turunnya motivasi dan minat belajar. Selain itu, media yang digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan pada anak salah satunya perkembangan bahasa masih kurang memadai sehingga masih ada beberapa anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran ayo belajar budaya nusantara pengembangan media pembelajaran dilakukan pada materi pelajaran perkembangan bahasa anak Kelompok B TK Tunas Cempaka agar dapat disampaikan menggunakan animasi menarik, sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual “Ayo Belajar Budaya Nusantara” dalam Upaya Menstimulasi Perkembangan Pada Bahasa Anak Kelompok B di TK Tunas Cempaka”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah. Identifikasi masalah yang muncul sebagai berikut :

- 1.2.1 Dalam proses pembelajaran anak cenderung mudah bosan dalam belajar dikelas karena dari segi bahan ajar yang kurang menarik sehingga perkembangan anak kurang maksimal.
- 1.2.2 Pembelajaran hanya berpatokan pada media yang ada, media yang ada belum bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.
- 1.2.3 Kurangnya media pembelajaran serta sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran dikelas

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah dengan harapan semua pembahasan dapat mencapai sasaran. Dalam hal ini, peneliti hanya dibatasi pada. Pengembangan media pembelajaran audio visual “ayo belajar budaya nusantara” dalam upaya menstimulasi perkembangan bahasa pada anak kelompok B di TK Tunas Cempaka tahun ajaran 2020/2021 serta menguji validitas pengembangan produk yang meliputi uji ahli materi, uji ahli desain dan uji ahli media pembelajaran dan uji perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran berbasis audio visual mengenai ayo belajar budaya nusantara dalam upaya

menstimulasi perkembangan bahasa pada anak kelompok B di TK Tunas Cempaka?

- 1.4.2 Bagaimanakah validitas media pembelajaran audio visual “ayo belajar budaya nusantara” dalam upaya untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak kelompok B di TK Tunas Cempaka, menurut hasil evaluasi para ahli dan uji coba perorangan,?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dari uraian masalah penelitian yang telah dirumuskan maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran audio visual “ayo belajar budaya nusantara” dalam upaya untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak pada kelompok B di TK Tunas Cempaka.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran audio visual “ayo belajar budaya nusantara” dalam upaya untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak kelompok B di TK Tunas Cempaka, menurut hasil evaluasi para ahli dan uji coba perorangan.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini, manfaat penelitin dari segi teoritis maupun dari segi praktis adalah sebagai berikut.

- 1.6.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang sejauh mana Pengembangan Media

Pembelajaran Audio Visual “Ayo Belajar Budaya Nusantara”, dapat memberikan ide dan inovasi mengenai media pembelajaran yang cocok diberikan kepada anak saat pembelajaran dan menjadi salah satu referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan mengenai media pembelajaran audio visual yang dapat diberikan kepada anak.

1.6.2 Secara Praktis

1) Bagi Siswa

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual “Ayo Belajar Budaya Nusantara” ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi di dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

- a. Memberikan alternatif media pembelajaran sebagai media edukasi dalam proses belajar bagi anak untuk mengenalkan budaya nusantara dan rasa cinta tanah air sejak dini.
- b. Media pembelajaran ini memberikan kemudahan untuk guru dalam membimbing dan membangun pengetahuan pada anak.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat mengenalkan penggunaan media pembelajaran baru yang lebih efektif dalam membantu proses belajar di sekolah dan memudahkan sekolah dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang seperti android, komputer, laptop dan media elektronik lainnya.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menginspirasi mengenai bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran audio visual “ayo belajar budaya nusantara”, dan dapat dijadikan media mengajar, kelak ketika menjadi tenaga pengajar.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk media pembelajaran audio visual “ayo belajar budaya nusantara”. Berikut ini uraian secara singkat Media Pembelajaran Audio Visual “Ayo Belajar Budaya Nusantara”.

- 1.7.1 Media pembelajaran Audio Visual “Ayo Belajar Budaya Nusantara” hasil pengembangan mengarahkan anak untuk melihat makna dalam materi dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari dapat dipelajari secara mudah dan fleksibel dalam penggunaannya.
- 1.7.2 Media pembelajaran Audio Visual “Ayo Belajar Budaya Nusantara”, dirancang menjadi media yang bersifat interaktif, menarik serta menyenangkan dalam upaya menstimulasi perkembangan bahasa pada anak Kelomok B di TK Tunas Cempaka.
- 1.7.3 Media pembelajaran berupa aplikasi Ayo Belajar Budaya Nusantara yang dikembangkan ini, mudah digunakan oleh anak pada smartphne dengan sistem operasi *Android*.
- 1.7.4 Media pembelajaran Audio Visual “Ayo Belajar Budaya Nusantara” yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6* atau *Adobe Flash Animate* sebagai program utama dengan berbantuan beberapa program seperti *Microsoft Word 2013*, *Clip Studio Paint*, *Bandicam*, *Viva Video* dan *Adobe Flash CS6*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Anak terutama anak usia dini, pastilah sangat ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan. Dalam pembelajaran tersebut pendidik harus bisa memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, serta pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan namun dapat memacu daya berpikir anak. Pentingnya pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual “Ayo Belajar Budaya Nusantara” ini diharapkan anak dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu anak akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari karena dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata dan anak juga dapat mempelajari medianya diluar sekolah.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini terdapat beberapa asumsi yaitu sebagai berikut:

- 1.9.1.1 Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena media pembelajaran akan memperjelas pesan pembelajaran.
- 1.9.1.2 Proses pembelajaran, guru akan berorientasi pada anak dan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
- 1.9.1.3 Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menggabungkan audio visual dalam bentuk teks,

gambar, animasi, dan video, sehingga dapat merangsang anak dalam pembelajaran.

1.9.1.4 Media pembelajaran ini merupakan alternatif dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain :

1.9.2.1 Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang berisi pengenalan budaya nusantara berbasis audio visual

1.9.2.2 Uji validitas dilakukan pada validasi uji ahli dan uji coba perorangan.

1.9.2.3 Uji coba produk dilakukan di TK Tunas Cempaka.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 Media Pembelajaran Audio Visual “Ayo Belajar Budaya Nusantara” adalah merupakan media pembelajaran belajar dan bermain yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak dan membantu anak untuk belajar mandiri sehingga mampu memecahkan masalahnya secara mandiri di usia dini.

1.10.2 Model ADDIE adalah model yang digunakan untuk merancang Media Pembelajaran Audio Visual “Ayo Belajar Budaya Nusantara”. Dalam model ini melibatkan lima fase utama, meliputi 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*.

Perkembangan Bahasa adalah suatu tahapan pemerolehan bahasa yang dimana dimulai dari menyimak/ mendengarkan bahasa, kemudian mulai berbicara, membaca dan menulis dimana hal ini dapat menciptakan proses berkomunikasi antara dirinya dan orang disekitarnya dengan menyalurkan ide, gagasan dan perasaannya dengan adanya stimulus yang didapatkan dari lingkungan

