

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara sebagaimana tercantum dalam PPNo 57 Th 2021 Tentang Standart Nasional Pendidikan Bab 1 pasal 1. Pendidikan sangat penting ditanamkan sejak dini karena pendidikan menjadi penentu keberhasilan di masa depan. Pembelajaran anak usia dini bersifat holistic dan terpadu, mengembangkan semua aspek perkembangan meliputi moral dan nilai nilai agama, kognitif, fisik motoric, bahasa, social emosional. Terpadu mempunyai arti jika pembelajaran tidak mengajarkan bidang studi secara terpisah. Ada kesinambungan antar aspek perkembangan anak (PP No 57 Th 2021).

Terdapat enam aspek perkembangan yang harus distimulasi pada anak usia dini, diantaranya Aspek perkembangan Norma Agama dan Moral (NAM), Kognitif, Bahasa, Fisik Motorik, Sosial Emosional dan Seni. Keenam aspek tersebut harus distimulus agar dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu aspek kognitif. Kognitif adalah proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011:78) Kognitif berhubungan dengan kecerdasan anak dalam menyelesaikan masalah, dan ketrampilan berhitung juga mengenal angka. Anak usia 2-7 tahun berada pada tahapan praoperasional dalam kemampuan kognitif. Pada tahap ini kearah pengorganisasian pekerjaan kongkrit dan berfikir intuitif, dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk warna serta hubungan benda benda yang didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya.

Usia 4-6 Tahun merupakan masa peka anak. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan (Martinis Y & Jamilah S.S., 2013:2)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, social, budaya, maupun Pendidikan. Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil hasil teknologi dalam proses belajar

Pendidikan erat hubungannya dengan pembelajaran, Keberhasilan pembelajaran dan Kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa factor. Selain factor guru, Faktor anak didik juga berpengaruh terhadap keberhasilan Kegiatan belajar mengajar. Ketertarikan anak didik dalam pembelajaran inilah yang sering disebut dengan minat. Minat belajar yang tergambar dari motivasi belajar siswa merupakan suatu keadaan didalam diri siswa yang mampu mendorong dan mengarahkan perilaku mereka kepada pencapaian tujuan yang ingin dicapainya dalam mengikuti pendidikan disekolah

Selain itu penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu proses penting dalam pembelajaran disekolah. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggungjawab pendidik (Kurniawati,2011:2)

Dan dianggap penting untuk menarik minat kegiatan belajar siswa, Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai informasi dan media lain juga diperlukan untuk meningkatkan motivasi siswa sebagai wujud nyata dari aktifitas belajar, tanpa adanya interaksi antara siswa dengan media maka belajar tidak akan pernah terjadi.

Peneliti mengadakan observasi pada tanggal 1-30 Agustus 2021 di beberapa Taman kanak- kanak di Gugus Ki Hajar Dewantoro. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada waktu pembelajaran, anak terlihat kurang minat dalam pembelajaran khususnya aspek kognitif. Hanya sebagian kecil saja anak yang

tetap bersemangat dalam pembelajaran. Akibatnya hasil belajar anak menurun . Dari data hasil penilaian menunjukkan bahwa dari 20 anak yang mengikuti pembelajaran hanya 5 anak yang memperoleh nilai BSH (Berkembang sesuai harapan), dan 15 anak mendapatkan nilai MB. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar kognitif anak rendah. Kurangnya minat belajar anak disebabkan kurang tertariknya anak mengikuti pembelajaran. Bahan media ajar yang berasal dari buku buku menjadi factor penyebabnya, ditambah lagi kondisi pandemic yang mengharuskan anak belajar dirumah, sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik dengan media ajar yang hanya berupa gambar didalam buku.

Dengan melihat dan mempertimbangkan kondisi dilapangan maka peneliti sebagai guru mencari cara bagaimana menumbuhkan minat belajar anak dalam aspek kognitif, yaitu dengan cara merubah media pembelajaran yang semula dari buku atau majalah menjadi video atau gambar berbasis multimedia. Menurut penulis media vibel berbasis multimedia mampu menarik minat anak dalam belajar, karena hal itu menjadi sesuatu yang baru bagi anak. Dalam kurikulum 13 peran guru dalam aktivitas pembelajaran tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga memainkan berbagai peran yang bertujuan mengembangkan potensi anak didik secara optimal (Amri,2013:30)

Hasil observasi juga memperoleh informasi bahwa media vibel berbasis multimedia belum pernah diperkenalkan kepada anak, mengingat dan menimbang tempat observasi yang berada di pedesaan ,yang masih minim dengan IT. Selain itu belum adanya buku buku referensi tentang pembelajaran berbasis multimedia yang menyebabkan pendidik belum pernah memberikan materi pembelajaran melalui vibel. Disamping itu kemampuan dan pengetahuan para pendidik yang masih minim tentang IT atau pembelajaran multimedia juga menjadi penyebab para pendidik masih menggunakan media pembelajaran buku.

Sejalan dengan perkembangan zaman dan kemajuan tehnologi memberi kemudahan dalam menyajikan dan menerima informasi. Demikian juga dengan pembelajaran, pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran akan

merangsang dan memotivasi minat anak TK untuk belajar. Sesuai dengan prinsip di TK bahwa anak bermain sambil belajar, sehingga penggunaan media vibrel berbasis multimedia dirasa efektif diterapkan di TK.

Penelitian yang dapat dijadikan referensi adalah Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi berhitung untuk anak kel A TK Teruna Bangsa oleh Henny Maryani Ambarita (Ambarita,2015:128). Yang kedua Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk anak usia dini oleh Dian Nazelliana M,Kom. Dalam Ambarita meneliti tentang terbatasnya media interaktif berhitung bagi anak yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan anak, sehingga ambarita membuat suatu media pembelajaran berbasis multimedia dalam materi berhitung serta sudah di uji cobakan kepada anak Kelompok A di TK Teruna Bangsa dan memperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang berbentuk aplikasi multimedia mampu menjadi sumber belajar yang layak untuk anak karena dapat meningkatkan nilai anak dalam berhitung.

Penelitian yang kedua oleh Dian Nazelliana (2015:115) yaitu meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan minat belajar anak, penelitian ini telah diuji cobakan ke beberapa sekolah Anak usia dini dan memperoleh hasil bahwa dengan media pembelajaran multimedia ternyata mampu meningkatkan minat anak untuk belajar.

Penelitian yang ketiga oleh Eko Purnomo, M. Franzindri dan Riantika Anggraini (2015:105) yaitu meneliti tentang media pembelajaran multimedia untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini di terapkan pada Paud Amalia dan menggunakan metode luther dengan enam Langkah pengembangan serta memperoleh hasil dengan media pembelajaran multimedia mampu meningkatkan minat belajar anak.

Penelitian yang keempat oleh Handika Bhaktiar Isfandira (2018:117) yaitu meneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk pengenalan angka dan huruf. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R and D dan telah diujicobakan pada Paud BA Asyiyah. Penelitian ini mendapatkan

hasil bahwa dengan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar anak tentang pengenalan angka dan huruf.

Penelitian yang kelima oleh Eviati Riyana, Yeni Solfiah dan David Chairilisyah (2020:126) yaitu meneliti tentang pengembangan video animasi terhadap pengetahuan konsep pola anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa produk media pembelajaran video animasi sangat layak digunakan pada pembelajaran konsep pola pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan pemaparan masalah dan referensi diatas, peneliti perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar anak. Media pembelajaran ini tentunya telah disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya minat belajar anak dalam pembelajaran aspek kognitif
2. Dalam pembelajaran masih menggunakan buku dan alat peraga yang terbatas.
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia .
4. Kurangnya kemampuan pendidik tentang IT.
5. Kurangnya pemanfaatan IT dalam pembelajaran.
6. Metode pembelajaran yang monoton sehingga kurang menarik minat belajar anak.
7. Guru belum memaksimalkan penggunaan IT dalam pembelajaran.

1.3 Cakupan masalah

Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang efektif dan menyenangkan anak.
2. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran masih monoton dan kurang kreatif

3. Guru belum memaksimalkan penggunaan IT dalam penggunaan media pembelajaran.
4. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar anak

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media vibel berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar kognitif anak Kelompok A di TK gugus Ki Hajar Dewantoro?
2. Bagaimana Pengembangan desain media vibel berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar kognitif anak Kelompok A di TK Gugus Ki Hajar Dewantoro?
3. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media vibel berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar kognitif anak Kelompok A di TK Gugus Ki hajar Dewantoro?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan Media vibel berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar kognitif anak Kelompok A di TK Gugus Ki Hajar Dewantoro?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk memperoleh diskripsi dan mengembangkan hal hal sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan media vibel berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar kognitif anak kelompok A di TK Gugus Ki Hajar Dewantoro.
2. Mendesain pengembangan desain media vibel berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar kognitif anak Kelompok A di TK Gugus Ki Hajar Dewantoro.
3. Menganalisis kelayakan media vibel berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar kognitif anak Kelompok A di TK Gugus Ki Hajar Dewantoro.

4. Menganalisis keefektifan media vibel berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar kognitif anak Kelompok A di TK Gugus Ki hajar Dewantoro.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis
 - a. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan bagi pengembangan media vibel berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar kognitif anak.
 - b. Memberikan contoh media vibel berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar kognitif anak.
2. Peserta Didik
 - a. Hasil Penelitian ini dapat menambah ragam media pembelajaran untuk peserta didik.
 - b. Sebagai sarana meningkatkan minat belajar kognitif anak.
3. Guru
 - a. Penelitian ini untuk penambah pengetahuan bagi guru tentang media pembelajaran berbasis multimedia.
 - b. Sebagai Acuan dan motivasi guru untuk menggunakan media vibel berbasis multimedia.
4. Sekolah
 - a. Membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - b. Meningkatkan mutu sekolah karena menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang direncanakan dalam pengembangan ini berupa video pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari dengan bantuan aplikasi kine master dan wordwall. Produk video pembelajaran ini

diharapkan mampu meningkatkan minat belajar anak. Tahap – tahap pengembangan produk penelitian sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran berbasis Multimedia yang mampu memfasilitasi Anak didik dalam meningkatkan minat belajar anak.
2. Media Pembelajaran yang didalamnya memuat:
 - a. Media Pembelajaran didesain dengan memperhatikan Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan anak.
 - b. Untuk menarik minat anak, media pembelajaran didesain menggunakan audio visual berupa gambar- gambar yang sudah dikenal anak dengan Bahasa yang mudah dipahami anak.
 - c. Media Pembelajaran ini telah memenuhi syarat pembuatan media, yaitu:
 1. Syarat Didaktik
 2. Syarat Konstruksi
 3. Syarat Teknis
 - d. Hasil akhir dari media pembelajaran berbasis multimedia ini diharapkan memiliki kualitas:
 1. Dinilai Baik atau sangat baik oleh para Ahli yang berkompeten dalam bidang pembelajaran Anak Usia Dini.
 2. Mampu menarik minat belajar anak
 3. Mendapat respon yang baik dari anak sehingga minat belajar anak meningkat, dengan begitu mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal